

escuela
de diseño
universidad
de valparaíso



nº 0

disueños

Homenaje a Cristián Rodríguez Godoy (1949 – 2001), ex alumno, docente y Director de Escuela

BOLETÍN ESCUELA DE DISEÑO
UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO



EDITORIAL / LUIS CASTAÑEDA VERSUS CLAUDIA ULLOA / ACTIVIDADES EN TALLERES
TESINAS Y TÍTULOS / ACTIVIDADES EN LOS LABORATORIOS /
8 SUEÑOS CON ALVARO HUIRIMILLA / HUERTOS ORGÁNICOS / NOTICIAS

Disueños/Diseño

Hacia el año 2000 Cristián Rodríguez Godoy se preguntaba sobre el origen de los mundos artificiales —¿qué otra cosa sino sueños materializados son los autos, los libros, los vestidos, el regalo de la tía, cosas lejanas muchas veces de lo inmediato, pero cercanas en lo importante?—, concluyendo que el diseño es aquello que nos permite visualizar nuestros sueños en su apreciación de la creatividad como detonante del quehacer, a la vez que señala, por tanto, a esta Escuela como una fábrica de sueños.

ACREDITADA : años
[2015-2020]
Agencia de
Acreditación de
Arquitectura, Arte y
Diseño - AADSA

Disueños, es una publicación periódica de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. N.ºO, Agosto, 2016.
Comité Editorial Ana María Iglesias, Javier López, Luz Núñez. **Periodista** Rodrigo Catalán.
Diseño Andrea Aspée & Pablo Venegas. Oficina de Extensión y Comunicaciones, Escuela de Diseño. Fotografías de portada y contraportada, Pablo Venegas.

editorial



Alejandro Osorio
Director
Escuela de Diseño
Universidad de
Valparaíso

El presente número O de Disueños Boletín, es la prueba de edición de una publicación informativa periódica cuatrimestral sobre el acontecer, experiencias y vivencias en torno a la formación y actividad profesional del Diseño desde la Escuela de Diseño UV.

Recuperamos un pequeño relato de nuestra historia al designar a esta publicación como *Disueños*, un homenaje póstumo en memoria a Cristián Rodríguez Godoy, Director de Escuela entre los años 1999 al 2000, quien acuñó el término al convocar la conmemoración de los 33 años de esta Escuela de Diseño en sintonía con su mirada sobre la creatividad, aquella que plasmó y que reconocemos en su trabajo profesional y docente.

Se inicia de este modo el compromiso de contar con un medio de contacto y promoción externa que tiene como línea editorial dar cuenta de la diversidad de campos de acción del diseño, para lo cual, en lo sucesivo, se definirán ejes temáticos en cada publicación para sus secciones principales. En tal sentido será importante contar con los aportes de la comunidad, colaborando con sus experiencias y visiones.

Es así como en esta edición, de carácter misceláneo, destacamos los testimonios de los exalumnos Luis Castañeda Palma y Claudia Ulloa Neira, quienes desde diferentes vivencias y años de ejercicio profesional nos retroalimentarán con sus experiencias y desempeños. Por otra parte, nos encontraremos con el desarrollo de la metodología Workshop, aplicada en cuarto año, que nos relata una actividad formativa, que nos ha permitido tomar un contacto permanente con el medio externo, siendo además una actividad que permite focalizar la promoción del ejercicio profesional en ámbitos en que éste no se comprendía a cabalidad. Conoceremos desde una perspectiva más personal, al académico Álvaro Huirimilla, quien compartirá con nosotros sus motivaciones y su sentir del diseño. En el plano de la docencia, nos encontraremos con una muestra panorámica de actividades en las asignaturas de Taller y Laboratorio, así como las temáticas y resultados de los exámenes de Grado y Título, secciones permanentes que nos permitirán promover y visualizar la producción e intereses de nuestros estudiantes.

Este boletín, viene a plasmar la trayectoria de nuestra Escuela y le da forma al espíritu que alberga el Diseño en nuestras aulas, descubriremos en el sentir de docentes, funcionarios y alumnos, las etapas que hemos y seguiremos construyendo en torno a nuestra disciplina y de los deberes y obligaciones que nos comprometen con la sociedad.



26/1,5

años trabajando en diseño

Luis Castañeda

El diseño debe tener una razón de educación

Titulado en 1990, actualmente se encuentra trabajando en el área de Prensa de TVN

Luis Castañeda pertenece a la generación que se tituló en 1990 en la Escuela de Diseño UV. Con cerca de 26 años de experiencia laboral, hoy se encuentra trabajando en el área de prensa de TVN en Santiago, donde ha tenido que sortear diversos desafíos, desde las nuevas tecnologías, hasta los egos de las estrellas de la televisión.

¿Cómo fueron tus inicios en el mundo laboral?
Al comienzo es de validación, hacer entender qué importancia o aporte daba al trabajo de la empresa, mi desempeño, mi presencia. La

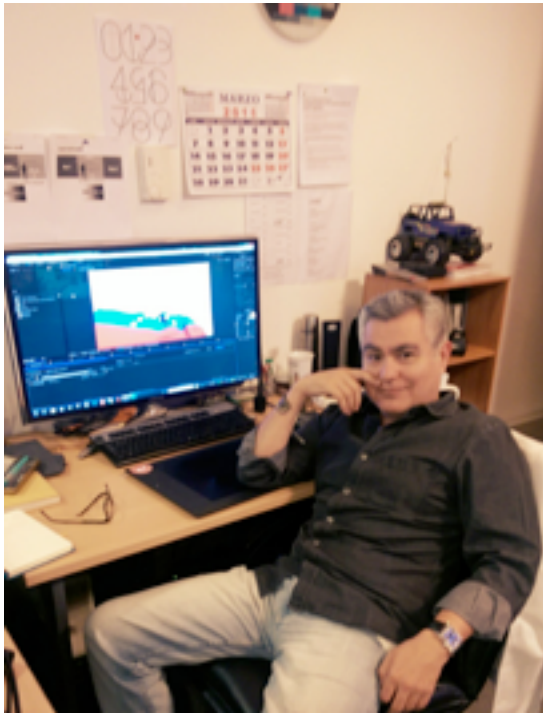
Claudia Ulloa Neira

Ser diseñador abre un mundo de posibilidades

Titulada en 2014, actualmente se encuentra trabajando en Head, junto a un equipo de ocho diseñadores

Claudia Ulloa se tituló el año 2014 y a pesar que en un principio su ingreso al mundo laboral no fue sencillo, hoy ha comenzado su carrera lidiando con la apreciación del usuario respecto al diseño y con la constante inquietud sobre hacer bien las cosas.

¿Cómo ha sido tu integración al campo laboral?
Me costó, fue un proceso lento y de mucha competencia. Al salir de la universidad, estuve llena de expectativas, sueños y muy ansiosa por cumplir el rol de diseñadora en una empresa. En un principio me desarrollé como diseñadora



4 *frustración al comienzo es una invitada que no queremos, pero siempre aparece, hay que saber invitarla y sacarle partido.*

¿Cómo ha sido tu evolución y adaptación a los desafíos de la profesión?

Creo que ha sido siempre un constante aprender. Las bases me las entregaron en la universidad. Lo que marca la diferencia es que la base conceptual que fue entregada en la Escuela de Diseño UV me hizo poder tomar cualquier herramienta y usarla, ya sea un software, un hardware, o incluso volver a usar lápices y pinturas.

¿Qué aspectos podrías comentar sobre la relación con clientes o demandantes en tu área?

Amor y odio. Creo que es la dinámica constante. Hay ocasiones en que todo funciona, y es acogido con buen espíritu por los clientes, en mi caso periodistas. En otras hay que luchar por hacer entender que nuestras soluciones son 'las mejores', y ahí está el error, porque tendemos a invalidar al cliente.

¿Cuál es tu percepción sobre el desarrollo del diseño?

Creo que se ha vuelto un producto gourmet haciendo un paralelo con la comida casera. Día a día más gente quiere Diseño, le da categoría,

freelance en Ripley, siendo apoyo para el desarrollo de las colecciones de vestuario femenino. Ahora me encuentro trabajando en Head, empresa de mochilas y maletas, en donde soy parte de un equipo de ocho diseñadores los cuales desarrollamos las colecciones anuales de mochilas, accesorios, maletas, entre otros.

¿Qué esperas del ejercicio de tu profesión?

Ser diseñador tiene un mundo de posibilidades, debe estar presente la innovación y la creación; ser ejecutores, por lo que espero un poco de todas. Poder satisfacer las necesidades, gustos y preferencias de los usuarios, de estar a la vanguardia y sin perder la conciencia social/ambiental.

¿Cuáles han sido tus experiencias profesionales más relevantes?

Formar parte de un equipo interdisciplinario, en que existen muchos aspectos esenciales en la toma de decisiones: compatibilizar una idea con los requerimientos comerciales por ejemplo. También ser parte de un equipo creativo, trabajar en conjunto, llegar a acuerdos y apuntar hacia un mismo objetivo el cual significa darle en el gusto a miles de personas que requieren de bolsos y equipaje para sus quehaceres cotidianos y a veces no tan cotidianos. Lidar con una expectativa sobre cuál va ser la apreciación del usuario respecto al diseño que proponemos y una constante inquietud sobre si se están haciendo las cosas bien.

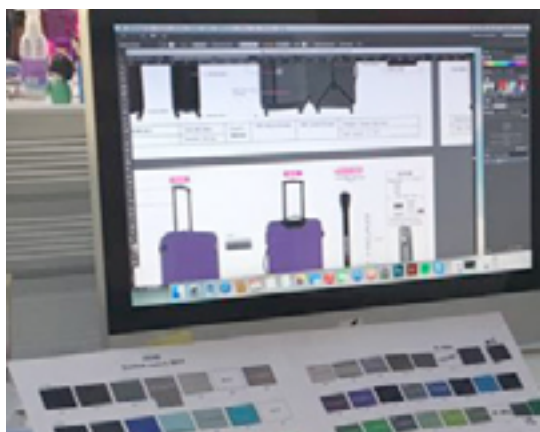
¿Cuál es tu percepción sobre el desarrollo del diseño?

En mi entorno más próximo puedo apreciar dos grandes tipos de desarrollo de diseño: el primero es el que está sobre el diseño, es decir que se realiza con un fin de mantenerse fuerte en el mercado, cuyo objetivo principal es vender productos, pensado para ciclos cortos, rápida obsolescencia, pero con una clara función de suplir una necesidad. Y el segundo es el que tiene un sentido que lo respalda, hay un real estudio de un usuario y potencial cliente, se piensa tanto en el producto y en la experiencia asociada a éste; el diseñador con una visión de vanguardia y a la vez con un toque de artesano, de memoria, es un diseño más romántico. Sin embargo ambos son válidos, aceptados en nuestra sociedad y se adaptan de una y otra manera a los requerimientos de un mundo diverso, rápido, ecléctico y consumista.

estatus, marca. ¿Arregla lo feo? Raro. Yo sigo pensando que el diseño debe tener una razón de educación, de enseñar a la gente, acercar los objetos a ese usuario que lo necesita, más que al que lo tiene por snob.

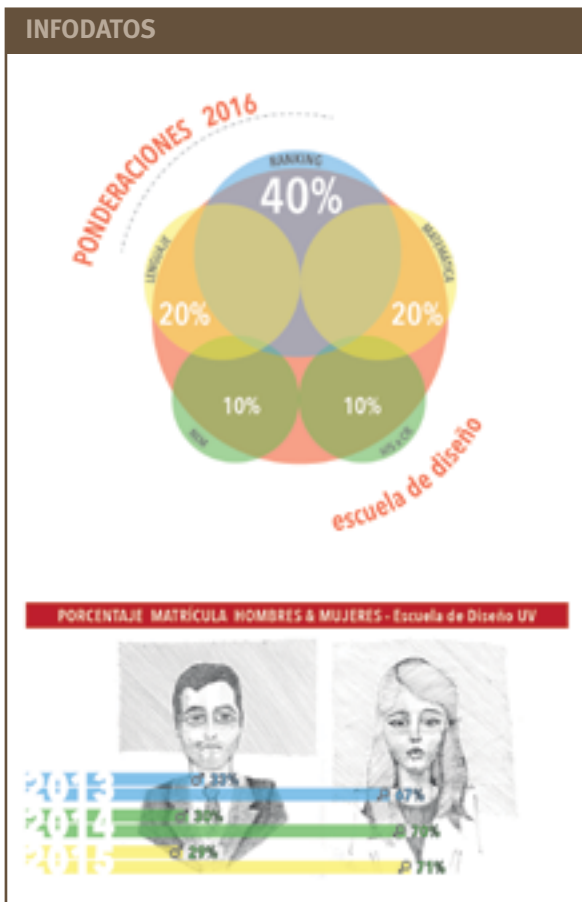
¿Cómo recuerdas tus años en la Escuela de Diseño UV?

Recuerdos? ...muchos. Desde las anécdotas a lo esencial. Soy de la época en que la Escuela de Diseño eran salas plásticas, soy de la época del Maestro Rojas, de sus tazas con un líquido caliente. De la época en que usábamos Letraset, nada de 'cortar y pegar'. De teléfono fijo y movernos a casa de los compañeros en micro. Profesores con menos doctorados, pero con muchas ganas de enseñar. Época de dictadura y conflictos internos, incluso entre compañeros, pero que ahora siguen siendo amigos y estimados. Aprendí en esos años cosas que son pilares en mi vida y todo gracias a la Universidad. El jazz, la Bauhaus, Cortázar (el Cacho López...) y creo saber mirar, perdón, observar. 🍷



¿Cómo recuerdas tus años en la Escuela de Diseño UV?

Fueron buenos tiempos, diseñando constantemente, pensando y sintiendo el diseño, mucha exigencia en los talleres y gratos momentos en los laboratorios pudiendo experimentar, disfrutar y compatibilizar las exigencias propias de la asignatura con los intereses más personales. Es una Escuela con carácter, con varios puntos de vista y con una atmósfera de compañerismo y de acogida por parte de los profesores. Mis mejores recuerdos fueron en la época de título, en que se tiene la oportunidad de hacer el proyecto que uno quiere, con los tiempos que uno determina y muchas libertades para llevarlo a cabo, es una etapa más madura y se enfrenta de manera más consciente. La dinámica de conversar en grupos más reducidos e íntimos genera una atmósfera enriquecedora creando feedback tanto por parte de las profesoras como de las compañeras. 🍷



Dieter Rams, diseñador alemán y señor del renacimiento del diseño funcionalista alemán en los años 50 y 60, acuñó 10 principios de buen diseño, bajo su lema de *less is better*.

Incidencia de los utensilios utilizados en la actividad de alimentación en la postura del adulto mayor con deterioro físico a nivel de extremidad superior

E Francisco Javier Aguilar Valderrama
P Omar Acevedo Pérez – Álvaro Huirimilla Thiznau

El alcance del diseño con relación a la medicina personalizada

E Jorge Nicolás Barahona Venegas
P Omar Acevedo Pérez, Álvaro Huirimilla Thiznau

Sistemas expositivos y su relevancia en el exponer museográfico

E Francisca Andrea Boccher Bustamante
P Marinella Bustamante Morales, Ángela Herrera Paredes

Retrospectiva de proyectos de Título para determinar el potencial de innovación en la Escuela de Diseño de la UV

E Camila Isidora Bravo Fierro
P Omar Acevedo Pérez, Álvaro Huirimilla Thiznau

La incidencia del Diseño en el vestuario para el adulto mayor anquilosado en Chile

E Lorena Francisca Bustamante Castro
P Rossana Bastías Castillo, Laura Günther Buitano

Código gráfico del cartel urbano 1970 - 1973

E Constanza Paz Carrasco Veas
P Marinella Bustamante Morales, Ángela Herrera Paredes

Carencia de Diseño en la oferta de retail para mujeres con sobrepeso y obesidad en Valparaíso

E Denisse Andrea Díaz Carrasco
P Laura Günther Buitano, Rossana Bastías Castillo

Impacto del Proyecto Mecesus UVA 0709 en el proceso de sistematización de las competencias del diseñador profesional universitario

E Danitza Francisca Díaz Zamora
P Álvaro Huirimilla Thiznau, Omar Acevedo Pérez

Morfología de los altavoces como agentes determinantes en la calidad del sonido

E Gonzalo Francisco Navarro Alonso
P Laura Günther Buitano, Marinella Bustamante Morales

Sucesos históricos del siglo XX en Chile, el caso de "Reparadora de Calzado Nino" Viña del Mar

E Constanza Paulina Reynuaba Fajardo
P Rossana Bastías Castillo, Laura Günther Buitano

Pret-a-couture, término nuevo en el sistema de Moda Chileno o verdadera cara de la Alta Costura en Chile

E Natalie Elizabeth Vásquez Paredes
P Rossana Bastías Castillo, Laura Günther Buitano

La caricatura como herramienta de representación de una identidad colectiva: capacidad del método para rescatar las características propias de una ciudad, y con ello representar su cultura

E Camilo Alfonso Fredz Bahamondes
P Rodrigo Vargas Callegari

Nota 6.5

En la presente investigación se aborda el tema de la caricatura y su capacidad de representación de la realidad de una comunidad y de su identidad social y cultural, situándose en la ciudad de Valparaíso como objeto de estudio.

Para llevar a cabo este trabajo es necesario en primera instancia aunar criterios acerca de los conceptos de cultura e identidad que serán la base teórica de esta investigación para lo cual se consulta a connotados referentes estudiosos del tema que llegan a clarificar el qué es y el cómo se construyen ambas ideas para enmarcar este estudio.

Ahora, sobre todo por las características exploratorias del tema, se utilizarán variados instrumentos de recolección, de análisis y de interpretación que ayudarán a que esta investigación sea lo más concluyente e inclusiva posible de aquellos factores que tengan que ver con el tema. Con estos instrumentos será posible recoger además las percepciones de quienes practican la caricatura, de quienes son sus espectadores y también de quienes se mueven en otras disciplinas que en algún grado tienen relación con la técnica de la caricaturización. El trabajo de observación y comparación de imágenes y obras será también fundamental para este estudio, y así captar aquellos elementos que determinan la fidelidad del dibujo con la realidad que se quiso interpretar.

Finalmente la idea es cerrar la investigación con la idea más concluyente que se pueda tener acerca de la caricatura y su capacidad de representar realidades con el fin de ser un aporte para nuevos estudios de éste y otros temas.

Una nueva rama del diseño editorial: Análisis de revista interactivas digitales y su viabilidad en el mercado chileno

E Evelyn Patricia Oyarce Pizarro
P Rossana Bastías Castillo, Laura Günther Buitano

Nota 6.0

Investigación realizada con la finalidad de conocer la viabilidad que pudieran tener en un futuro las revistas interactivas digitales en Chile analizando cuatro revistas digitales, entre ellas una nacional y tres extranjeras para así conocer el nivel de interactividad presente en cada una de ellas. Mediante entrevistas realizadas a sus desarrolladores se pudo visualizar la implementación de estos modelos extranjeros en el mercado nacional.

E Estudiante
P Profesor(es) Guía(s)

El color magenta recibió su nombre en honor a la batalla de Magenta, Italia, el 4 de junio de 1859; en esta se enfrentaron tropas austriacas contra el ejército italo-francés de Napoleón III.

Incidencia del sonido en la percepción de un producto por parte de un consumidor, considerando la interpretación de éste y su determinación en la compra

E Carla Julieta Pizarro López

P Omar Acevedo Pérez, Álvaro Huirimilla Thiznau

Nota 7.0

Al momento de preferir un producto se motivan asociaciones inconscientes que motivan a la elección, en concreto, llevan a una decisión de compra. Según Martin Lindstrom, asesor de marketing, los compradores toman más del 50% de todas sus decisiones de compra espontáneamente, esto es por medio del cerebro. En fracciones de segundo recibe una información que es decodificada e interpretada a través de los sentidos. El sentido de la audición es un tipo de evaluador. El sonido es una cualidad intrínseca a la materia, por lo cual la información que entrega al consumidor corresponde a las características físicas de un producto y es aceptado o rechazado en relación a las expectativas de las funciones del producto.

A partir de las habilidades del cerebro y oído surge la oportunidad de investigar el comportamiento del consumidor frente a la presencia del sonido en productos de consumo cotidiano, para conocer la retroalimentación en el uso y cómo el sonido, mediante sus características, entrega valores de las funciones de un producto y su significado. El sonido aporta información sobre la función y calidad de productos y servicios, nos mantiene en estado de alerta.

Se presenta a través de esta investigación, un registro de los parámetros para determinar el comportamiento que tiene el consumidor frente a la información que entrega un producto y cómo factores externos e internos desarrollan una construcción mental a través de la percepción, comprendiendo de esta manera el sonido como una estrategia comunicacional.

Morfología de productos asociados a la horticultura culinaria urbana

E Lesly Bettina Miranda Morales

P Ángela Herrera Paredes, Marinella Bustamante Morales

Nota 5.5

La actual crisis ambiental y la tendencia al desarrollo sostenible, son una constante preocupación del diseño, por lo que, entre las múltiples actividades del diseño industrial, se encuentra la reflexión por el impacto medioambiental que generan los productos, por lo que la decisión sobre procesos a utilizar se ha vuelto determinante.

En nuestro país, dentro de las prácticas que contribuyen al desarrollo sostenible, se encuentra la preservación y conservación de la biodiversidad de especies que además se presenta como una tendencia en las ciudades como lo es la horticultura urbana. Esta tendencia, en el reducido espacio residencial, se hace cada vez más difícil, por lo que para favorecer esta práctica sostenible el diseño presenta variadas soluciones en el mercado que, muchas veces, no son producidas de acuerdo a los principios o factores sostenibles, sino con sólo algunas propiedades del diseño sostenible.

Durante la investigación, el estudio de campo y el análisis de los indicadores de sostenibilidad presentes en la forma y proceso productivo de los productos orientados a la horticultura urbana, muestran la existencia de determinadas características y prácticas sostenibles, tales como reciclaje, comercialización nacional, materiales y acabados de bajo impacto, entre otras, que son avaladas por las normativas medioambientales. Sin embargo, a la vez se presentan una serie de prácticas y características no sostenibles como la importación de productos o algunos componentes, el uso de energías no renovables en el proceso productivo y materiales sintéticos, entre otras. Aun así, se evidencia la incipiente preocupación de empresas comerciales nacionales por la elección de materiales respetuosos con el medioambiente en el diseño de estos productos.

noticias

VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Universidad de Palermo

Buenos Aires, Argentina, 25 al 29 de julio 2016

La formación en Diseño dentro del modelo de economía neoliberal

Profesores Rodrigo Vargas, Juan Carlos Rodríguez

Los profesores presentaron la ponencia de su autoría el día 26 de julio en el contexto de las actividades del encuentro anual organizado por la Universidad de Palermo, evento que reúne 500 ponencias internacionales en torno a diversos aspectos profesionales, académicos y formativos sobre el Diseño.

Estadía en Wharton Bussines School de Filadelfia

Pennsylvania, septiembre – octubre 2016

Profesor Rodrigo Vargas

En el marco de becas de pasantías para estudiantes de posgrado de la Universidad Alberto Hurtado, el profesor Rodrigo Vargas, quien cursa el programa de Doctorado en Sociología en dicha institución, se adjudicó una estadía para trabajar con el profesor Mauro Guillén sobre el tema de su tesis doctoral. En dicho trabajo, el profesor Vargas pretende describir cómo se producen los cambios en la formación profesional de los programas de estudio en diseño, dentro de un contexto país profundamente regulado por las leyes de mercado más que por la planificación de una agenda estratégica de desarrollo nacional. Tomando como referencia un programa de profesionalización de cinco etapas, presentada por Guillén en sus publicaciones, pretende identificar en qué momento se encontraría el diseño en sus intentos por profesionalización a la luz de los antecedentes relevados durante el trabajo de investigación.

proyectos de título

Proyectos de Título rendidos
correspondientes al 2º semestre 2015

Colección de Vestuario de Baño a partir del cuerpo de la joven Chilena

E Paloma del Pilar Anguila Cisternas
P Laura Patricia Günther Buitano

Sistema de estimulación digestiva

E Carla Adila Canales Hernández
P Álvaro Huirimilla Thiznau

Creación de instancia verdes en ambientes interiores con relatos visuales-táctiles con flora y fauna chilena

E Solange Rebeca Yasmín Flores Gómez
P Andrea Aspee Zamora

Sistema gráfico infantil para incrementar el aprendizaje de la biodiversidad marina Chilena

E Constanza Javiera Gálvez Páez
P Andrea Aspee Zamora

Dispositivo de ayuda técnica como corrector postural para estado sedente en personas con movilidad reducida

E Paloma Yolanda González Vásquez
P Álvaro Huirimilla Thiznau

Desenterrados. Colección de estampados Diaguítas

E Sofía Danae Hidalgo Hidalgo
P Rossana Bastías Castillo

El cuento porteño 1895 – Proyecto para la creación de una experiencia lúdica de interpretación de roles ambientada en Valparaíso en el período entre 1850 y 1910

E Ignacio Andrés Jara Marín
P Rossana Bastías Castillo

Joyería contemporánea para el lazo recíproco entre el hombre y la naturaleza

E Constanza Fernanda Latud Valenzuela
P Mariena Rumié Bertoni

Línea de productos de cuidado paliativo para el tratamiento de la Periodontitis

E Claudia Valeska Moncada Allende
P Álvaro Céspedes Escobar

Conus, línea de amplificadores de sonido inspirados en las morfología de las caracolas de mar

E Richard Alfonso Morales Ramírez
P Rossana Bastías Castillo

Colección de indumentaria mediante utilización de técnicas gráficas y de composición, a partir del rescate de elementos Graffiti de Valparaíso

E Katherine Alexandra Silva Alvadiz
P Andrea Aspee Zamora

Interfaz para sensor de presión en el calzado

E Claudia Isabel Tapia Rojas
P Omar Acevedo Pérez

Sistema de la difusión del relato local, a través del juego de rol

E Francisca Nicole Verdugo Cuellar
P Laura Patricia Günther Buitano

Sistema gráfico que valoriza a los personajes populares que forman parte del patrimonio cultural y humano de Valparaíso

E Sebastián Andrés Yáñez Díaz
P Laura Patricia Günther Buitano

Soporte braquial para asistencia del trabajo odontológico

E Katherine Natalia González Flores
P Omar Acevedo Pérez, Alvaro Huirimilla Thiznau

Nota 7.0

Trata sobre el desarrollo de un producto que se enmarca en el área de salud ocupacional, centrándose en el bienestar del profesional al ejercer su labor.

El producto soporta el sector braquial del odontólogo durante la atención al paciente, permitiendo reducir la tensión muscular mientras se realizan trabajos que requieren motricidad fina en periodos prolongados de tiempo, que generan micro lesiones imperceptibles, pero que se incrementan con el paso del tiempo, afectando la labor del profesional. Se plantea como un accesorio para sillones dentales.

Junto a su desarrollo, se realiza un exhaustivo análisis sobre el estado de la técnica mediante la evaluación de patentes similares, así como el planteamiento de redacción de la propia.



Análisis postural del odontólogo interactuando con el paciente



El Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York dispone de un Power Mac G4 como parte de su colección de obras de arte.

Sistema guía de información táctil para el desarrollo espacial de niñas y niños con discapacidad visual. Caso Instituto Antonio Vicente Mosquete, Viña del Mar

E Camila Andrea Pérez Ramírez

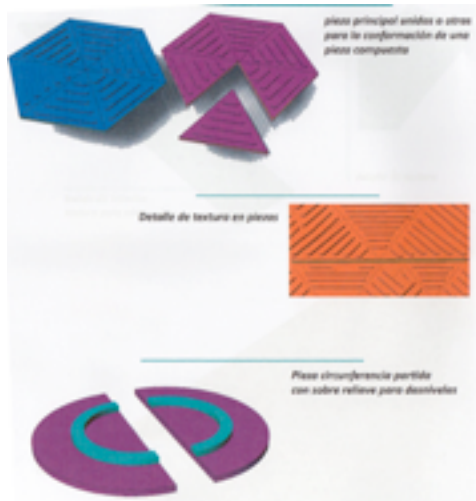
P Mariena Rumié Bertoni, Rossana Bastías Castillo

Nota 7.0

Caminitos. Kit para movilidad y orientación.

La vinculación con un entorno siempre irá de la mano con la manera en que éste se presenta ante nosotros, los estímulos existentes, su conformación y el diálogo que se genera entre el espacio y la persona harán de la estadía una experiencia. Si este diálogo es poco claro, confuso o es interrumpido, la percepción y vinculación con el espacio se ve opacada generando rechazos y pérdida de interés. Bajo las variables estudiadas, el proyecto se plantea la manera de vivir un entorno en el caso de niñas y niños en situación de discapacidad visual, y cómo de esta forma puedan ir generando vínculos que les ayuden en su desarrollo espacial y sensorial a través de diálogos claros y amistosos con sus espacios de cotidianidad. El proyecto se emplaza en la realidad cotidiana del Instituto Vicente Mosquete, recinto educacional dirigido a niñas, niños, adolescentes y adultos en situación de discapacidad visual en la ciudad de Viña del Mar.

El producto consta de un conjunto de piezas geométricas flexibles y modulares, realizadas en caucho de silicona líquida y silicona platino, que mediante acoplamiento permiten la creación de rutas o pequeños recorridos dentro de un espacio físico delimitado a nivel de suelo y/o muralla, codificadas con texturas que definen puntos de alerta, zonas de seguridad, obstáculos y rutas de flujo.



Componentes básicos del kit para movilidad y orientación

Emprendimiento local, Vibra Chiloé: diseño y decoración de ilustraciones inspiradas en el territorio

E Fernanda Camila Rojas Piña

P Andrea Aspee Zamora, Patricia Günther Buitano

Nota 7.0

A partir de la identificación de cómo los cambios globales han afectado los mercados locales con la pérdida de representatividad del territorio, entre otros, provocando una escasez de nuevos productos con identidad, se plantea el desarrollo de un emprendimiento local en Chiloé que mediante una colección de productos para el hogar evoquen las características particulares y los valores locales en un lenguaje de autor auténtico y contemporáneo.

Vibra Chiloé. Diseño & Decoración, ofrece una primera colección de estampados en telas y papel para la confección de mobiliario y accesorios, desde la propuesta de conformación de una unidad productiva y de comercialización en la ciudad de Castro, haciendo énfasis en los valores de diferenciación de sus productos con relación a la actual oferta existente.



Aplicaciones de estampados en mobiliario y accesorios. Muestra de un rapport y sus alternativas de color propuesto para la colección.



El ejercicio aborda contenidos relacionados con Tipografía Básica, como elemento de expresión gráfica y comunicacional del diseño, y luego aspectos técnicos y materiales que impulsan al alumno a enfrentarse a procesos productivos básicos de nuestra disciplina; oficio y materialidad en conjunto. En relación a la metodología del Taller de Diseño, se establece un ejercicio donde el alumno se sitúa en un contexto en el que pueden observar, para luego conceptualizar y finalmente formalizar aquello que se ha planteado. El Taller nos induce a la desarticulación de las estructuras convencionales que nos conducen sobre el pensamiento lógico para dar paso a una forma de pensar distinta, con mayor profundidad y atención sobre aspectos que muchas veces parecen obvios; nos invita a encontrar la esencia de las cosas, y elaborar criterios; fundamentar un escenario donde vemos oportunidades, y donde por sobre todo, podemos dejar llevar nuestra imaginación al límite para construir el pensamiento creativo, el impulso al encuentro de un concepto y su forma.



Alumnos de Taller DUV 171, sección 1, Begonia Domínguez y Enzo Pizarro trabajando con soldadura y metal. José Vivanco con su letra de alambre. Grupo de trabajo.



En el contexto de las actividades desarrolladas por el Taller de Diseño 171 sección 2, y consecuente con lineamientos de formación basado en aprendizajes significativos, durante el mes de mayo 2016 los alumnos realizaron la presentación de los resultados del primer ejercicio desarrollado. En esta instancia los objetivos centraron interés en evaluar conceptos referidos a principios de autorregulación, trabajo en equipo, habilidades técnicas y comunicacionales básicas. El tema central abordado, concentró interés en la obra del diseñador Cristián Rodríguez Godoy y en su libro *Diseño Plástico* que sirvió de referencia e inspiración para desarrollar una serie de poleras alusivas.



TALLER
271 JAVIER LÓPEZ

El programa del curso se centra en la concepción del *producto* como alternativa de solución a una serie de problemáticas surgidas de un convenio de vinculación con el medio, con la administración del centro de actividades culturales *Cine Condell* de la ciudad de Valparaíso.

La propuesta metodológica contempla vincular también al alumno con un proceso productivo de reproducción sencillo y la concepción de serie asociado al producto. Para ello parte de la asignatura se realiza al interior del taller de grabado.

La metodología en el taller propone instalar en el alumno la comprensión de las soluciones propuestas por el diseño, como tributo a una serie de acciones que transitan en un proceso recursivo, tanto teórico como práctico, con el propósito de responder a uno o más objetivos con un sentido coherente a necesidades reales y en serie. La propuesta de este ejercicio contempla entonces la discusión (*In Situ*) conceptual de los posibles proyectos y una primera aproximación al mundo del impreso.

La Técnica. Los estudiantes revisando las copias impresas a dos colores en el taller de grabado, intentando comunicar una idea a través de sólo texto. En este caso el encargo solicitaba: un formato pliego 110 x 77 cm, impresión a dos colores con tipografía normalizada.



Alumna Luna Villegas junto al resultado del proceso de impresión. En este caso impresión sobrerrelieve con matriz de linóleo sobre papel. Se puede apreciar la propuesta de contenido conceptual y su relación con la composición y las formas impresas.



TALLER
372 MARIENA RUMIÉ

Inspirados en Yi-Fu Tuan y su libro *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*, que señala que existen lazos afectivos entre personas, lugares o ambientes circundantes, los alumnos del Taller DUV 372, a través de sus oficinas de diseño independiente, han querido difundir las particularidades de sus barrios contribuyendo de ésta manera a conservar la memoria colectiva de dichos espacios urbanos.



Entrega 2º Proyecto "mi barrio". Comprometida con el comercio ambulante, que desde los años '60, se encuentra en las esquinas de la Población Vergara Poniente. La oficina de diseño NUA, Sofía Núñez, propuso un sistema de delantales cuyos estampados estaban inspirados en el quehacer de tres locales de este sector.



Entrega 2º Proyecto "mi barrio". Comprometido con la memoria colectiva del barrio Miraflores Alto, la oficina de diseño ARGUS, Humberto Villalobos, propuso una historieta ilustrada, tipo comic, sobre cuatro integrantes de su comunidad que son individualizados por sus especiales personalidades.



Daniela Ortiz. La estudiante se declara como una comunicadora gráfico-textil, con interés en la exploración en las áreas de serigrafía y tintorería, y la mixtura de ellas, incorporando a lo anterior sus habilidades en el área digital.



Javiera Verdejo. Observa su quehacer centrado en la metodología de Diseño, la identificación de una problemática y como herramientas de su interés, las técnicas textiles.



Francisca Hermosilla. En sus proyecciones a futuro, se observa desarrollando un emprendimiento, creando productos para el hogar con un sello propio. Independiente de ello, posee una visión integral del Diseño, considerando los diversos escenarios ante cada proyecto.

Dentro de la metodología del Taller de Nivel 471-472, se considera la realización de experiencias educativas individuales, para dar a conocer el sello personal y tendencias del estudiante, y experiencias de trabajo colaborativas. El presente ejercicio corresponde al ámbito de las experiencias individuales. Éste consistió en comunicar sintética y visualmente el ámbito de interés como diseñador(a), *su pasión y motor en el Diseño* a través de los siguientes campos: 1. Sus referentes en el Diseño, 2. Proyectos, productos y experimentaciones en su ámbito de desarrollo y 3. En coherencia con los puntos anteriores, dónde aspiran situarse profesionalmente en el futuro.

Una vez desarrollada la propuesta de cada estudiante, se exponen en sala de manera que cada uno de ellos observe los intereses, habilidades y la obra concreta de los compañeros y futuros colegas. Un efecto que surge a partir de este tipo de ejercicios, es que permite abrir el diálogo entre ellos y con los académicos frente a una declaración enfocada al campo profesional, sustentada además de lo material (la lámina) en la reflexión realizada para dar respuesta al tema planteado.

noticias

Relatos entre Redes. Centro Interpretación Sindicato de Pescadores Artesanales Caleta Diego Portales de Valparaíso.

Ángela Herrera, Responsable del proyecto. Co diseño sistema expositivo, Rossana Bastías, Diseñadora material comunicacional y sistema expositivo y Flavia Michell, Articulación y coordinación del Centro documentación Sindicato de Pescadores. Registro fotográfico.

Centro de Estudios y Conservación Patrimonio Cultural, Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso, Sindicato de Trabajadores Independientes Pescadores Artesanales Caleta Diego Portales (STIPA).

Proyecto Fondart Nacional, Línea Fomento del Diseño, Región de Valparaíso Convocatoria 2016.

El proyecto Relatos entre Redes, emerge de identificar la necesidad de fortalecer y potenciar a organizaciones locales, que producto de varias décadas de existencia han construido un conocimiento que los identifica como colectivo y los sitúa como Instituciones con una identidad de gran riqueza inmaterial y material. El Sindicato de Pescadores Artesanales de Caleta Diego Portales, reúne a personas que ejercen el oficio en torno

a la actividad productiva de la pesca artesanal en la costa de la comuna de Valparaíso. Complementan las labores de los pescadores, los oficios desarrollados por encarnadores(as), reparadores(as) de redes, limpiadores(as) de pescados y reparadores de botes, entre otros. En todos estos oficios se reconoce la tradición y el aprendizaje en el hacer, donde los trabajadores se identifican con su quehacer y quieren comunicarlo al resto de la comunidad para ser reconocidos y valorados. Es así que se identifica la necesidad de propiciar el fortalecimiento de la organización a través de la propuesta de un centro de interpretación de difusión del quehacer y el desarrollo de un sistema expositivo que comunique a los visitantes de la caleta el acervo inmaterial y material de la organización. Este proyecto posiciona al Diseño como articulador de dinámicas socializadoras de prácticas y manifestaciones culturales productivas mediante la propuesta de instancias de visibilización a la comunidad que reconoce condiciones excepcionales de un territorio, desarrollando una propuesta coherente e innovadora desde el diseño.



Álvaro Huirimilla

Mi peor obsesión es el proceso de ideación de un producto

Profesor de la Escuela de Diseño desde el año 2000, actualmente dirige Taller de Proyectos, Tesina y Proyecto de Título.

¿Cuál es su visión sobre la actividad del diseño?

Mi visión del diseño se acerca a la idea de una actividad cuyo fin es el mejoramiento del entorno más próximo del ser humano, que crea y materializa condiciones en que las personas, por ejemplo, se pueden comunicar, interactuar o resolver tareas cotidianas y esto gracias al desarrollo de objetos, utensilios, herramientas, vestuario y un sinnúmero de tecnologías pensadas y elaboradas para este fin. Es una actividad que requiere del saber de otros, que mezcla inherentemente creatividad e innovación. Hoy en nuestro país el diseño ha comenzado a ser re-valorado como una profesión que puede ser un actor relevante en su desarrollo, observado especialmente en las áreas de las industrias creativas y aquellas que se asocian a emprendimientos innovadores en lo social o tecnológico, en resumen, en las tareas de generar productos innovadores con valor.

¿Practica alguna actividad no profesional amateur o hobby o colecciona? ¿Qué lo motiva?

Durante años coleccioné música en CDs y vinilos, antes de esta onda renovada del vinilo, en la que uno puede encontrar más tiendas especializadas. Tengo más de 30 vinilos de música de los 90' en adelante. Muchos de los CDs, se han prestado y no vuelven, también los libros. He comprado uno por mes, de literatura, índole científico o de la propia disciplina. Mi hobbie es dibujar, pero es algo que he ido perdiendo.

¿Qué viaje o lugar visitado ha sido una experiencia memorable?

Hay dos que son memorables. Uno que hicimos con la Escuela, cuando era profesor ayudante, con Javier López y Pablo Venegas, fuimos al Cusco, con alumnos de gráfica. Pasamos una semana, visitamos Machu Picchu y el Valle Sagrado. Fue un viaje muy significativo, porque el lugar tiene una carga emotiva y energética súper interesante, además de ser muy bellos lugares, sobre todo por su arquitectura. Hubo muchas cosas que nos impactaron positivamente, no solo a los profesores, sino básicamente a los alumnos. Hicimos un proyecto de un paradero de mosaico y los alumnos llegaron a hacer el prototipo para mejorar el paradero frente a la Escuela Naval. El otro viaje, que fue más bien personal, aunque también académico, fue el 2007 cuando viajé a Carnegie Mellon, Pittsburgh, a conocer el mundo de diseño, una escuela de renombre en EEUU, donde tuve la oportunidad de conocer a Richard Bucaram, editor de Desing Issues, quien me invitó a sus clases del doctorado y al máster. Fue significativo porque uno rápidamente puede hacer un estado del arte y ponerse en la actualidad de lo que está pasando en el hemisferio norte acerca de diseño.



Con Terry Irwin, Directora de la Escuela de Diseño de Carnegie Mellon, octubre de 2011.

¿Qué producto de diseño o diseñador es para usted un buen referente de diseño?

Me gusta mucho Apple, creo que a través de ellos está lo que ha desarrollado Jonathan Ive, en toda la línea del Iphone, el Mac Book Pro, todos los equipos que conocemos. El otro que es súper interesante, es Ezio Mancini, quien abre toda un área que puede ser novedosa en este país, pero ya tiene sus años, que es la sustentabilidad en los procesos de diseño.

¿Cuál es su peor obsesión como diseñador?

En la escuela tenemos el proceso de conceptualizar, que es la parte previa a desarrollar el producto formalmente, modelamos conceptos y mi obsesión está en eso. Soy muy reflexivo y el tiempo que empleo en conceptualizar, en darle vuelta a una idea es más extenso, podría ser esa parte de perfeccionar



Estudiantes y profesores frente a la Catedral del Cusco, Perú, en viaje de estudios el año 2003.

los conceptos que llevan un proyecto, el proceso de ideación de un producto. Creo que esa es mi peor obsesión, ver ese tipo de detalles. Lo otro es que ojalá las cosas se hagan en los tiempos debidos, cumplir los plazos y transmitir a los estudiantes que es muy relevante y especialmente para poder visualizar lo que estás haciendo, verlo con distancia, si hay tiempo de terminar un proyecto, un producto, un escrito, teniendo tiempo uno puede decantar y observarlo mejor.



Reconocimiento a los Profesores innovadores que participaron en el proyecto PMI *Los estudiantes Primero*. Proyecto de Innovación en el Aula, mayo de 2016.

¿Qué está leyendo?

Ahora estoy terminando un artículo y estoy leyendo más que lo usual. Por ejemplo el libro "La historia del libro en Chile", de Bernardo Subercaseaux; algunos artículos de Roger Chartier, historiador francés que estudia al libro como objeto; algo de Bruno Latour, de la referencia circulante; también Raúl Allard, rector de la PUCV, en la reforma universitaria el 67, donde hay varias ideas interesantes, que parecen actuales, pero que ya se estaban hablando desde hace 40 años, como la Triestamentalidad o la democratización de la Universidad. Junto a Ariel Dorfman o Patricio Manns, que están recorriendo el espacio del artículo. Además Ken Robinson, con su libro "El elemento", que habla un poco del proceso de formación de un creativo y sus libertades.

¿Posee algún objeto en su ámbito personal que aprecie o le gustaría tener?

Hay uno que me gusta mucho que son las guitarras, tengo dos una eléctrica y una de palo. Hace poco a mi hijastro le regalaron una guitarra eléctrica y hemos estado jugando un poco. Lo que me gustaría tener es un piano o un sintetizador, donde me pudiera expandir en el lenguaje de la guitarra. No soy un experto, toco como hobby.

¿Con qué escribes?


La verdad es que no me obsesiono con algún tipo de lápiz. Pero uno de los que más me gusta es el lápiz Bic, cuyo sistema permite dosificar la línea, en algunos casos es un negro profundo, a veces grises. El otro es un carboncillo, hay algunas barras que son completas, sin el cuerpo de madera y permiten hacer un trazo, las uso de lado, cuando trabajo en grandes formatos, que es dibujar con el largo dispuesto como el grosor de la punta. 



Ilustración digital del Profesor Hurimilla



En Nueva York el año 2011.



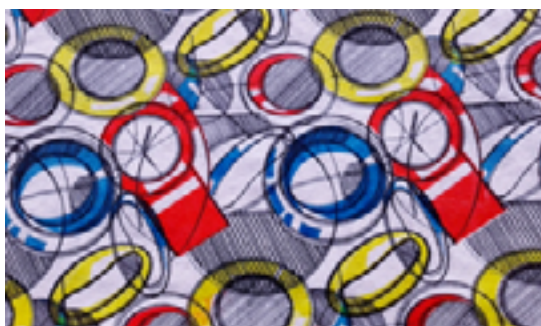
Josiah Wedgwood fue un famoso alfarero y diseñador inglés en el siglo XVIII que fundó en 1759 una fábrica de cerámica que funciona hasta hoy y que en 1769 crea la primera fábrica que instala una máquina de vapor para la fabricación de piezas cerámicas con ayuda de moldes

La colección de telas estampadas Sketch Book y Urbania tiene como objetivo fundamental conocer y experimentar procesos de coloración total y parcial de la superficie a través de estampado de rapport de repetición sobre telas planas.

Considera inicialmente la realización de un moodboard para el rescate de imágenes en torno a la temáticas del croquis y cuadernos de bocetos y de los mapas y tramas urbanas, identificando el código visual de las imágenes analizadas y la paleta cromática.

La propuesta de diseño se inicia con el rapport o módulo de repetición de la imagen para el logro de composiciones adecuadas para la estampación de telas por metraje, en este caso, con cuatro colores. Se trabaja con el concepto de colección de telas estampadas desarrollando varias propuestas para definir un conjunto de diseños con sus respectivas alternativas de color.

La información de procesos y etapas de trabajo se materializa en una bitácora que permite la reproducción de las propuestas así como el análisis de procesos y resultados.



Evelyn Laoun. Colección Sketch Book. Origen de la fibra: mezcla de poliéster y algodón. Color sustrato base: Crudo



Guido Reyes. Colección Urbania. Origen de la fibra: Mezcla poliéster y algodón. Color sustrato base: Crudo. Proceso de intervención: Diseño inspirado en mapas y tramas urbanas. Estampado en 3 colores con superposición para la generación de matices entre ellos; con fondo 100% estampado y rapport de repetición de la imagen a medio paso.

La colección de telas Textura & Color tiene como objetivo fundamental conocer y experimentar procesos de coloración en sustrato base sintético, polyester. Considera inicialmente la realización de un moodboard que rescate texturas del entorno natural, identificando una paleta cromática a partir de éste. Los estudiantes experimentan con la reproducción de color de acuerdo a la paleta definida, a partir de los colorantes y procesos de coloración de fibra sintética. Realizan mezclas cromáticas, controlan saturaciones para el logro de los colores proyectados e incorporan en el contexto experimental diversas técnicas que permiten reproducir y reinterpretar las texturas seleccionadas. Adicionalmente se trabaja con el concepto de colección, como el conjunto de productos que poseen características formales y visuales que los unen, y a la vez los diferencian para el logro de variedad.

La información de procesos y etapas de trabajo se materializa en un documento denominado Ficha Técnica, que permite la reproducción de las propuestas así como el análisis de procesos y resultados.



Sebastián Bustamante. Moodboard y Colección de Telas



Andrea Zavala. Moodboard y resultados

El objetivo de este ejercicio es diseñar una agenda universitaria de semana a la vista. Los textos son otorgados y deben ser usados en su totalidad, enfrentándose el alumno a los problemas editoriales. El alumno debe proponer un layout, paleta cromática, paleta tipográfica y códigos de imágenes para diseñar las diferentes secciones que incluye una agenda. El alumno debe lograr una propuesta gráfica reflejada en una maqueta a tamaño real y completa, impresa, anillada y con terminaciones cercanas a la realidad, considerando las materialidades correspondientes sin descuidar la creatividad que pueden aportar en este producto.



Trabajo de maqueta de Camila Bravo



Trabajo de layout de Felipe Torres

El ejercicio centra el foco en situar al estudiante en un ambiente donde los autores deberán saber controlar la técnica frente a contextos precisamente de poco control de las condiciones de la escena; se pondrán en ejercicio las experiencias adquiridas en torno al manejo de las principales herramientas y comandos de las cámaras digitales actuales. Se enfatiza que trabajan bajo conceptos que se sostienen en el momento inesperado, la foto irreplicable o la candidez del momento, tal lo acuñara Cartier-Bresson, lo que agrega valor a la búsqueda de dicho control en torno al resultado imaginario.

Este ejercicio se plantea sobre una estética reconocible y medianamente estándar, fundamentalmente desde la perspectiva de entender que el barrido de la imagen debe saber exhibir también un punto de foco que logre armar el efecto. Esto condiciona el esfuerzo para que la exploración, experimentación y práctica tenga siempre un norte distinguible y mínimamente acotado.

Los resultados finalmente les permite además contar con una obra terminada que perfectamente puede ser exhibida o utilizada para diversos objetivos.



Fotografía de la alumna Johanna Herrera.



Fotografía de la alumna Daniela Fernández.

Desarrollo de Productos y gestión tecnológica de Prototipos. El estudiante a lo largo del semestre debe aplicar la guía técnica, comprobar los conocimientos y contenidos teóricos entregados para generar sus propuestas mediante la elaboración de productos y prototipos con distintos niveles de complejidad asistido por tecnologías avanzadas sistema —CAD-CAM— y manufactura aditiva .

El estudiante que asiste al laboratorio debe mostrar competencia tecnológica en el desarrollo del producto y del prototipo industrial mostrando dominio de los contenidos guía en la gestión tecnológica de sus propuestas.

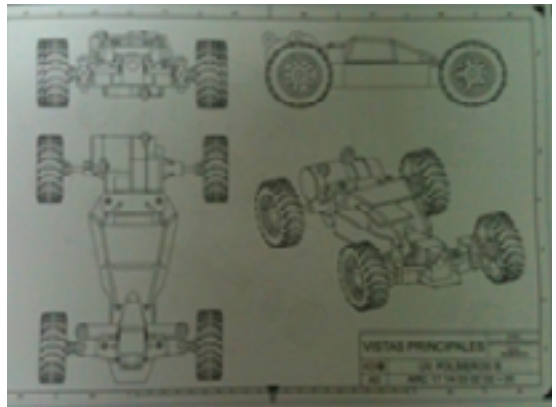


Imagen de ejercicio realizado por la alumna Sofía Núñez. Corresponde al primer ejercicio del laboratorio de tejeduría, que relaciona el entrecruzamiento de la urdimbre con la trama en un ligamento simple y de evolución regular (Tafetán) con la combinatoria de diferentes patrones de color para ambos. En este ejercicio se introducen y practican los conceptos que permiten proyectar un resultado en un dibujo técnico o Papel Padrón, con el fin de experimentar y corregir los patrones antes de su construcción en el telar.

Posteriormente se realiza el montaje de la urdimbre en el telar de pedales para ser tejido a partir de lo proyectado en el Papel Padrón.

Las etapas del proceso en este ejercicio son:

- Proyectar en un papel padrón un diseño de ligamento tela con combinación de rapport color para urdimbre y trama.

- Montaje y tejido de lo proyectado en un telar de pedales.
- Construcción de ficha técnica para la producción y formalización del tejido.

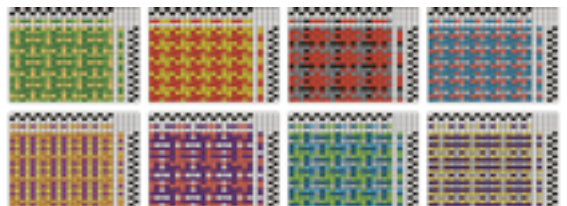


Imagen de ejercicio de Papel padrón o dibujo técnico de diferentes diseños de patrones de color. Camila Ibacache.

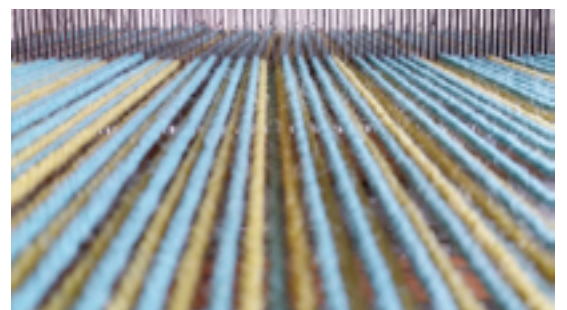


Imagen de la urdimbre con una disposición de patrón de color determinado, ya montado en el telar y previo a ser tejido.



Modelando cabezas y manos con la técnica de bloque: el ejercicio consiste en hacer un bloque de yeso para trabajar con vaciado (arcilla líquida). Cada alumno elige una etnia modelando su trabajo, que se proyecta posteriormente en una marioneta. Posteriormente se construye el esqueleto y trajes propios de su cultura.

Trabajo en proceso corresponden a los alumnos Scarlett Rioseco, Constanza Díaz y Sebastián Ganchala.

La impresión y la ilustración

El ejercicio consiste en que a través de un impreso a 3 colores, con 3 matrices xilográficas diferenciadas y sobreimpresas se puede generar tono.

El objetivo es lograr destacar una escena clave dentro de una narración y rescatarla a través de la imagen y la intención de color.

Sebastián Briceño



Felipe Candia (Fragmento)



Karin Cambor



Huertos Orgánicos, la aventura sustentable del Taller de Proyectos de Cuarto Año

Dirigidos por los profesores Ana María Iglesias y Oscar Acuña, los estudiantes realizaron proyectos para cuatro escuelas públicas de Valparaíso que serán financiados por EPV.

el cuidado por el medioambiente y la sustentabilidad son los dos conceptos que trabajaron los estudiantes de Taller de Cuarto Año de la Escuela de Diseño UV, como parte del proyecto Polo Verde, el cual busca entregar los mejores huertos orgánicos y cíclicos a cuatro escuelas básicas municipalizadas de la ciudad, que serán implementados con financiamiento de la Empresa Portuaria Valparaíso, EPV.

Las escuelas beneficiadas serán Juan Wacquez, del Cerro Ramaditas; República del Paraguay, del Cerro Los Placeres y Montedónico de Playa Ancha, junto al jardín infantil, Porteñitos por la Paz, cuyos directores y profesores ya analizan las propuestas con sus respectivas comunidades escolares para elegir la que mejor se adapte a sus necesidades.

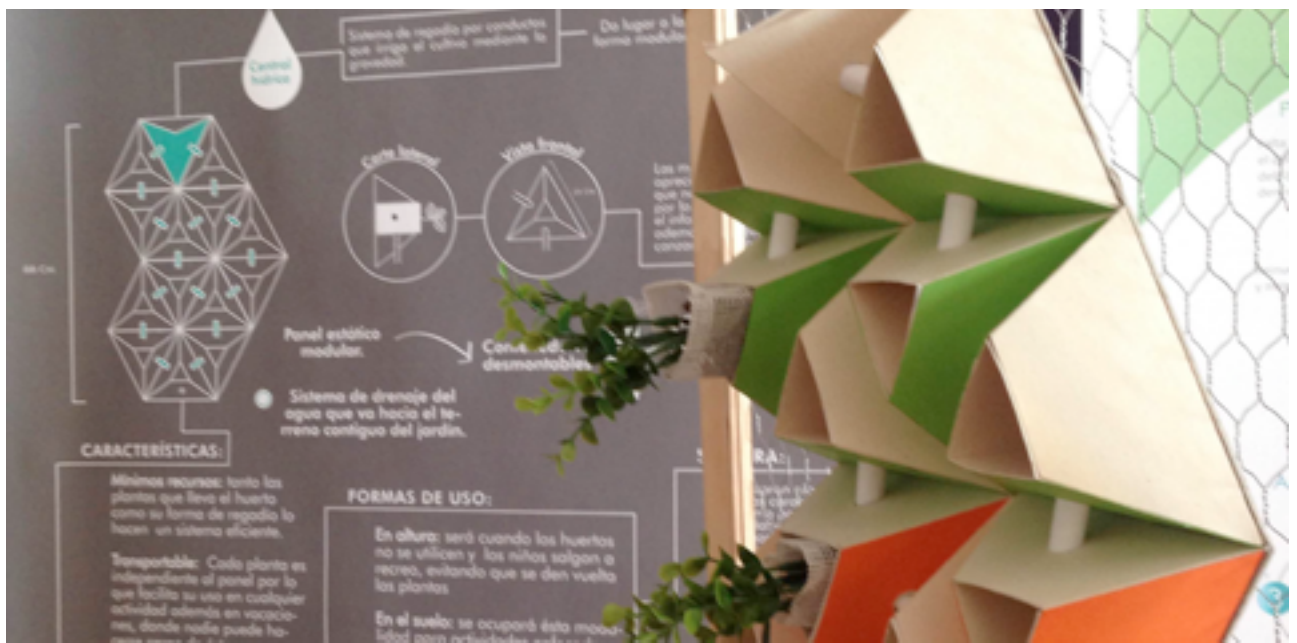
Polo Verde

Oscar Acuña, profesor del taller, explica que la actividad se origina en un taller de segundo año que elabora un encargo muy puntual de la escuela Juan Wacquez, del Cerro Ramaditas. A partir de eso EPV se acercó a nosotros en el marco de un programa

que tienen de cooperación con la ciudad, pensando la Escuela de Diseño UV para desarrollar una actividad en la cual nosotros pudiéramos aportar desde nuestro ámbito de estudio.

En tanto, la profesora Ana María Iglesias añade que EPV ya tenía definida las cuatro escuelas, las cuales tienen necesidades, requerimientos, realidades, emplazamientos físicos y condiciones distintas. Fue un desafío importante en términos de vincular a nuestros estudiantes y futuros profesionales con el medio externo, fundamentalmente por las características sociales de estas escuelas consideradas vulnerables. Como es de interés de nuestros propios estudiantes acercarse a quienes no tienen acceso usualmente al diseño, fue una experiencia muy interesante. Les permitió ir, ver las necesidades en terreno, acotarse a una cantidad de recursos y dar una respuesta que fue muy bien recibida por aquellos que fueron beneficiados, porque es una instancia que se va a construir y va a tener una dimensión real.

Los estudiantes visitaron las escuelas, donde estaba esta necesidad de instalar el concepto de lo verde



en cada una de ellas. El Taller de Cuarto desde hace más de 12 años viene haciendo un trabajo sostenido de workshop, vinculándose al medio y a la empresa. Por eso era interesante esta mirada, porque esta vez estamos vinculados a una mirada ciudad, de ahí que el taller asume este desafío, porque ya tiene una metodología de trabajo, de gestión que está validada, asegura Acuña.

La experiencia de uso

La organización del taller se basó en la formación de 14 oficinas de diseño, cuyos integrantes se enfocaron en proponer diversas soluciones para las escuelas. Según Ana María Iglesias temas como ciudad, territorio, huertos orgánicos, polos verdes y alimentación saludable están muy en el tapete, eso permite a los alumnos proyectarse en el discurso actual, ya sea público o privado. La mirada común en las temáticas es el proyecto, las oficinas no desarrollaron necesariamente un producto o un objeto, sino que tienen la mirada de proyecto. A partir de un ámbito temático, ellos trabajaron en los fundamentos, levantaron antecedentes y todas las etapas necesarias para llegar a proponer. Nosotros nos ocupamos de los proyectos, de los sistemas, de la experiencia, porque visualizamos la experiencia de uso de todos los elementos que nos rodean. El huerto nos da una excelente excusa para trabajar la experiencia, porque ofrece un tiempo para vivenciarlo e interactuar.

Sobre el desarrollo del taller Acuña indica que comenzamos muy temprano en el primer semestre, invirtiendo la figura tradicional que tienen los talleres. Partimos con la aplicación, entregando los contenidos de la misma asignatura enlazados con lo que ellos estaban desarrollando. Los estudiantes terminaron la primera semana de junio las propuestas, en julio vinieron los directores,

donde entregamos un documento con todos los proyectos. En este minuto nos encontramos en la etapa de selección de las iniciativas, que será una por escuela, vamos a llamar a quienes han mostrado interés de participar en la licitación, tenemos cerca de cinco oficinas de exalumnos y alumnos que se muestran interesados en hacer esta implementación. En este sentido, ambos profesores señalan la importancia de que las propuestas seleccionadas sean implementadas por profesionales titulados de la propia Escuela de Diseño UV. Desde el punto de vista académico, nuestro rol funciona hasta la propuesta y concretar la maqueta, pero luego para implementarla hacen falta especialistas de otras áreas. Las propuestas se van ajustar, era algo que sabíamos, pero lo importante es que mantengan su sello característico.



Académicos Escuela de Diseño, Ana María Iglesias y Óscar Acuña, quienes dirigen el Taller de Proyectos de Cuarto Año.

MONO

El rasguillo superior de la letra ñ se denomina virgulilla.



Alumnos del Taller de Proyectos de Cuarto año en trabajo *in situ*.

Incluso desde el ámbito legal es necesario externalizar ciertos servicios. La idea es que se puedan mantener ciertos principios propuestos por los estudiantes, puede que los proyectos sufran ciertas modificaciones, pero la idea es acompañarlos en este proceso, sobre todo en relación a decisiones de diseño. Queremos hacer un nexo entre la parte académica y profesional, llamamos a la licitación oficinas de exalumnos UV, porque comprenden lo que significa este trabajo y permitirá tener mayor fidelidad a esta mirada, agrega Acuña.

Generar el descubrimiento

Respecto de lo que esperan sobre este proceso el profesor Oscar Acuña señala que *hoy en las escuelas de Diseño se habla mucho de innovación, principalmente ligada a la tecnología; nosotros creemos que es un área importante, pero nos interesa más hablar de la innovación con sentido, cuando eso se da, los beneficios no son sólo la perspectiva económica, sino que también sociales. Nos parece que este proyecto cumple con eso, como Taller de Cuarto Año era un desafío involucrarnos en*

esta iniciativa desde la innovación social, además con el concepto de la sustentabilidad real y no solo desde el papel, acá la sustentabilidad está presente, porque está dirigida a los escolares. Si nosotros somos capaces de dejar instalado algún conocimiento en los niños de primero a octavo básico de estas escuelas, tenemos claro que los resultados de lo que están haciendo nuestros alumnos hoy, se verán en 10 años.

Mientras que Ana María Iglesias asegura que *es importante destacar el compromiso de los estudiantes que trabajaron de forma muy consciente para lograr resultados importantes, con entera satisfacción de los directivos de las escuelas y de EPV. Muchas veces cuando llegan empresas a nuestra Escuela tienen una visión limitada de lo que podemos hacer y de lo que realmente hacemos. Esto demuestra una mirada mucho más amplia, la cual no está dirigida al objeto, sino al proyecto, a las maneras de enfrentarlo, a las estrategias, al diagnóstico de las situaciones, para desde ahí generar la el descubrimiento del quehacer del diseñador.*



Algunas de las propuestas para la finalización del Taller.



El logo de twitter fue comprado en iStockphoto, un banco de imágenes, por 15 dólares.

yo recomiendo...



mini Rio. 100 miniaturas da cidade do Rio de Janeiro Fabio Lopez, 2016

A propósito de los Juegos Olímpicos Río 2016, este diseñador carioca elabora una colección de pictogramas sobre el patrimonio cultural de su ciudad. En la página citada, expone el proceso de desarrollo de la colección y de la tipografía especialmente diseñada siguiendo los parámetros gráficos definidos para los íconos. Es un excelente ejemplo de simpleza visual, que sintetiza variables complejas presentes en un sistema icónico como variedad de las representaciones, control de la abstracción para el adecuado reconocimiento, dominio de la gramática visual y legibilidad del sistema. Al mismo tiempo explora sobre posibilidades de aplicaciones gráficas: el ícono como imagen única, tratamiento de superficies, medios impresos y digitales, entre otros. También propone la colección en aplicaciones de productos, en este caso merchandising, dando cuenta que un sistema icónico, además de funcional, puede extenderse a otros usos de comunicación. ¡Hermoso ejercicio de comunicación visual que vale la pena visitar!

www.minirio.com.br

Asociación Alcuino

La Asociación Alcuino, con sede en España, agrupa a cultores dedicado/as al arte de la caligrafía, que significa escritura bella. Principalmente promociona la realización de cursos y actividades, pero integra la obra caligráfica de sus integrantes y otros sitios relacionados. La muestra invita a observar sobre la forma de los signos, la expresión visual de las palabras y las cualidades funcionales del texto, desde un recorrido histórico sobre la evolución de la invención del alfabeto y el desarrollo de la escritura. La práctica de la caligrafía nos permite reconocer el poder semántico de la palabra escrita y comprender perceptualmente la importancia del texto, especialmente en cuanto a optimizar el recorrido ocular para la lectura.

www.asociacionalcuino.com



Luz Núñez. Diseñadora. Académica Escuela de Diseño



Publicación *Colores nativos para diseñar. Teñido natural con flora nativa de la región de Valparaíso.*

I Concurso para Publicaciones de académicos de la Universidad de Valparaíso, Sello Editorial UV 2016. Co- autores: Ana María Iglesias Daveggio, Marinella Bustamante Morales, Mónica Cornejo Lacroix (ex – académica de la Escuela de Diseño). Estudiantes que participaron en el proyecto (actualmente ex – alumnos): Rocío Peña, María José Álvarez, Carla Iturrieta, Paulina Opazo, Katherine del Pino, Registro fotográfico: Manuel Opazo, Pablo Venegas, Paulina Opazo, Katherine del Pino.

La presente publicación surge del proyecto de investigación denominado *Rescate Valórico del Teñido Natural de la V Región, Chile, para fibra proteica lana* (DIPUV-REG N° 11/2005), financiado por la Dirección de Investigación de la Universidad de Valparaíso, realizado por las autoras en el Laboratorio Textil de la Escuela de Diseño durante los años 2005 al 2009.

Colores Nativos para Diseñar aborda la importancia de la técnica ancestral del teñido natural como rasgo identitario

local, a partir de la obtención de colores representativos según las zonas de las cuales se extrae el material vegetal. Como contrapartida a los aspectos de uniformidad y pérdida de identidad que han surgido a partir de la globalización, la recuperación de tradiciones se ha transformado hoy en día en un tema relevante. Por ello, se plantea revalorizar, potenciar y difundir el uso de los colorantes naturales, tomando en consideración la extracción de tintes vegetales de manera sustentable, con la finalidad de conservar un oficio de antigua data como es el de los tintoreros, así como proyectar nuevos alcances cromáticos para el diseño. La posible fecha de publicación se espera para el primer semestre 2017.



Proceso de coloración. Aplicación de resultados en ejercicios para Laboratorio de Tintorería. Diseño: Valezka Carreño. Fotografía: Catherine del Pino.

¿Qué les gusta de nuestra Escuela?



Javiera Poduje Pacheco Año de ingreso 2015



Héctor Barraza Retamales Año de ingreso 2015