



## Proyecto complejo

Introducción al curso	03
Descripción .....	05
Concurso silla	07
Descripción .....	09
Imágenes .....	10
Feria de ideas: Mesa	11
Descripción .....	13
Imágenes .....	14
Feria de ideas: Imagen	15
Descripción .....	17
Imágenes .....	18
Afiche exposición	19
Descripción .....	21
Imágenes .....	22
Concurso	23
Descripción .....	25
Láminas .....	26
Proceso .....	29
Prototipo .....	38





El taller de proyecto complejo es una instancia en la cual se llega a un punto de inflexión en la formación como diseñador, en donde se pone a prueba la capacidad de usar las herramientas entregadas durante el proceso de aprendizaje de la carrera para desarrollar tanto de manera abstracta –a nivel de ideas- como aplicada -a nivel de prototipos- variadas maneras de problematizar diferentes situaciones o requerimientos en los cuales el diseño emerge para dar una respuesta creativa, innovadora y sobre todo pertinente.

Es en esta instancia en donde demandará la aplicación de todas las habilidades adquiridas en el transcurso de la carrera, tanto desde el punto de vista técnico como creativo, con tal de desarrollar una metodología que dé respuestas a problemas complejos desde el diseño. En este taller se busca que el alumno se enfrente por primera vez a un quehacer recurrente dentro de la práctica profesional, que está dado por la participación en concursos de diseño en el ámbito nacional y/o internacional. Instancia que requerirá que los alumnos adquieran una experticia en las temáticas solicitadas por el concurso, rigor en el material solicitado y eficiencia en los tiempos de entregas.

En el caso particular de este portafolio, se conformó un equipo de tres integrantes: Trinidad Yáñez F., Martín Zúñiga y Alejandro Cifuentes V. El concurso a desarrollar fue el de crear una interfaz que permitiera mezclar lo físico con lo digital, en donde se creó una mesa capaz de detectar objetos y que interactúen con un fondo de agua digital el cual es proyectada por un proyector.





8

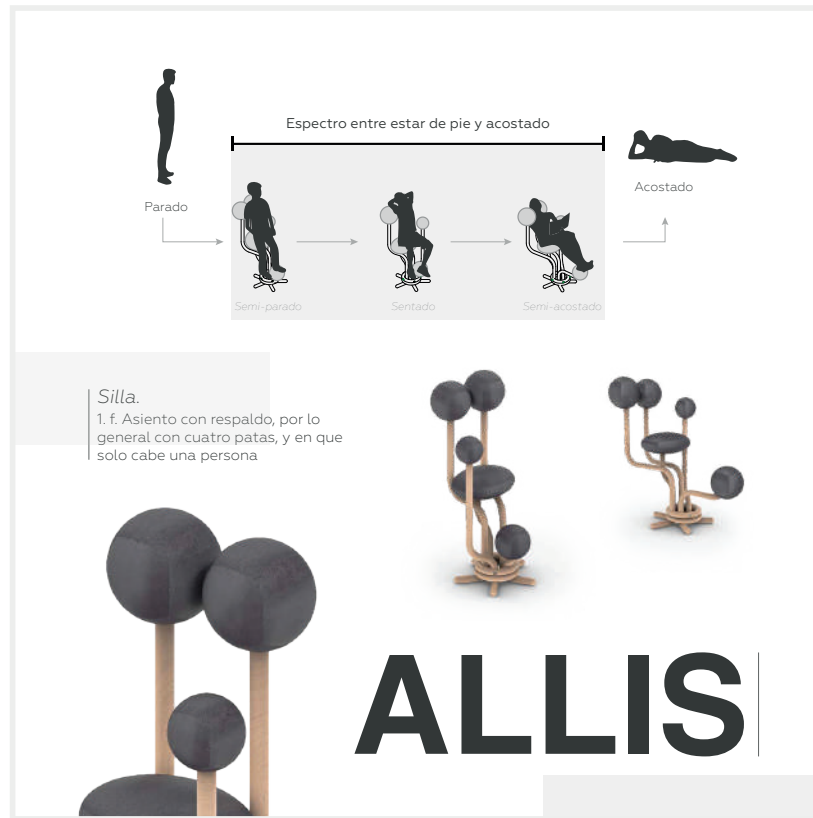


**Ejercicio 1**  
Concurso silla

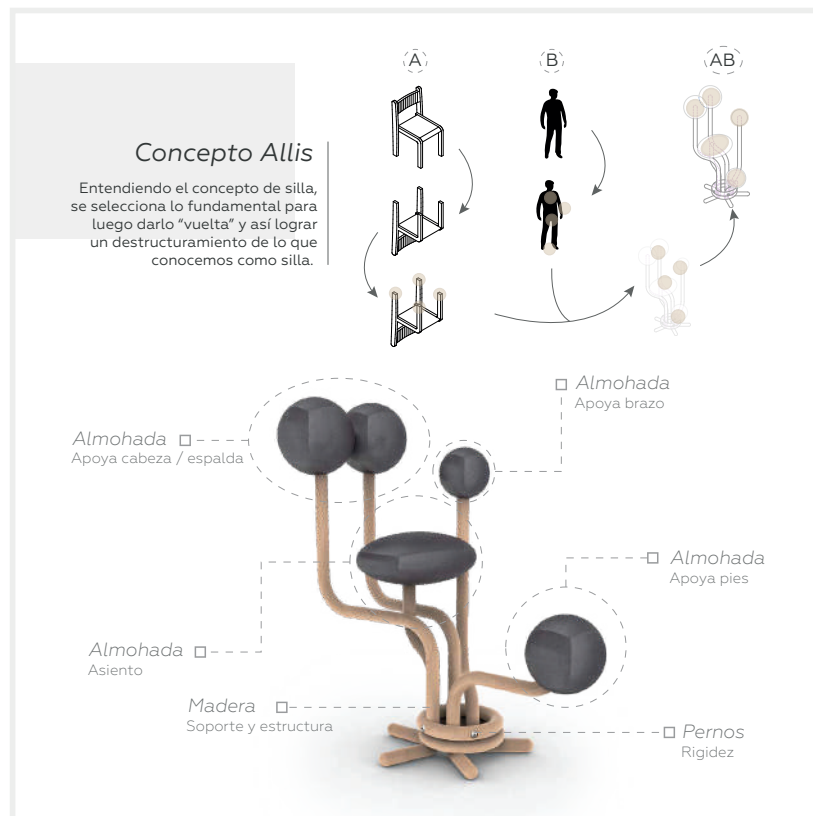


Como primer ejercicio para adaptarnos a los objetivos del curso se realizó una actividad la cual consistía en simular un concurso entre todos los estudiantes para ver quien representaba mejor su idea. Además, cada uno fue juez durante la examinación de las láminas.

El objetivo de esta actividad era el de introducir al mundo de los concursos y analizar la competencia desde el punto de vista de juez y de participante.



10





12



**Feria de ideas**  
Mesa con objetos

Esta actividad consiste en llevar objetos relacionados con la temática del concurso que uno eligió para analizar si reflejan esta idea. Los compañeros y profesores deben adivinar en base a estos objetos la temática.

13



14





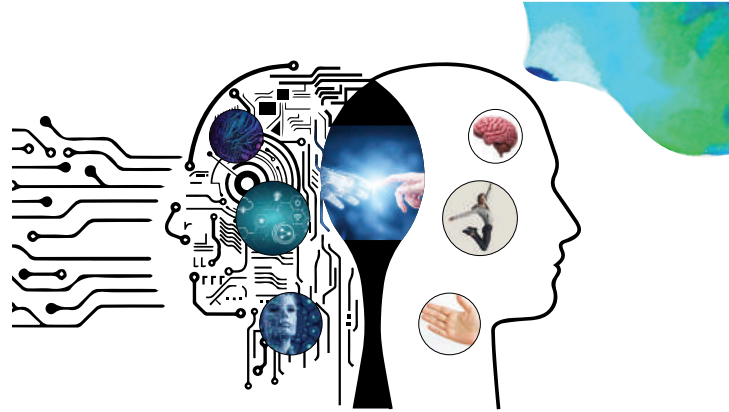


**Feria de ideas**  
Mesa con imágenes



Esta actividad consiste en llevar láminas con imágenes conceptuales relacionados con la temática del concurso que uno eligió para analizar si reflejan esta idea. Los compañeros y profesores deben adivinar en base a estas imágenes la temática.

Como grupo esogimos tres posibles temáticas a abordar, la unión entre lo físico y lo digital, la sinestecia y combinación de los setnidos, y la seguridad.







**Afiche exposición**  
Centro Cultural La Moneda

En esta ocasión tuvimos una salida a terreno en el Centro Cultural La Moneda en donde, en base a lo visto en clases y la experiencia de lo visualizado en el lugar, crearíamos un afiche para representar lo que se muestra en el museo a la vez de promocionarlo.

**MUSEO**  
CENTRO CULTURAL LA MONEDA

Plaza de la Ciudadanía 26, Santiago  
Región Metropolitana

Entrada general  
\$ 3.000

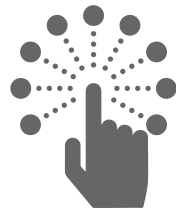
Entrada estudiantes  
y convenios  
\$ 1.000

PATRIMONIO  
CULTURA  
ARTES  
CREACIÓN  
REFLEXIÓN

CENTRO  
CULTURAL  
LA MONEDA

10:00 - 18:00 hrs.





**Concurso**  
Propuesta interfaz



Ya como trabajo final se participó en un concurso real: el Design Award & Competition, en la categoría de “Interfaz”.

Como propuesta se realizó una mesa interactiva que detecta los objetos que se colocan en esta a través de una cámara, simulando con proyecciones el agua moviéndose. El concurso pedía una imagen principal con fondo blanco y un máximo de 4 láminas extras.



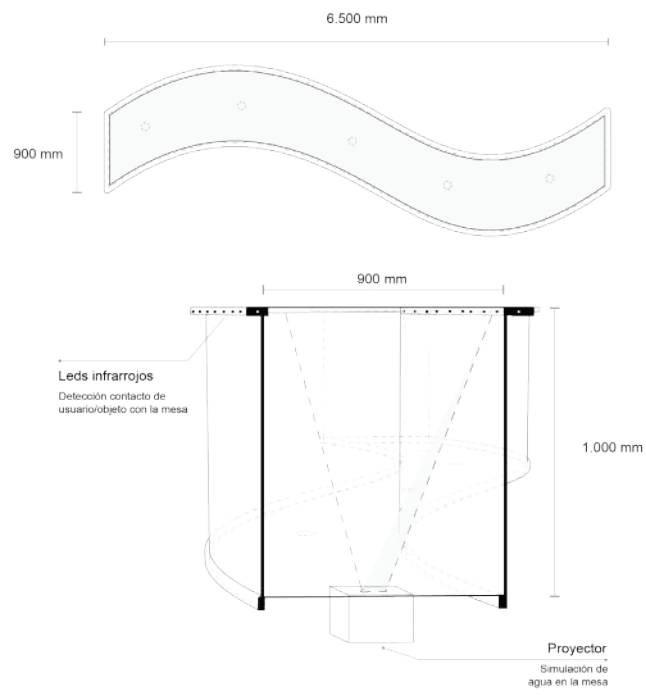


27





28

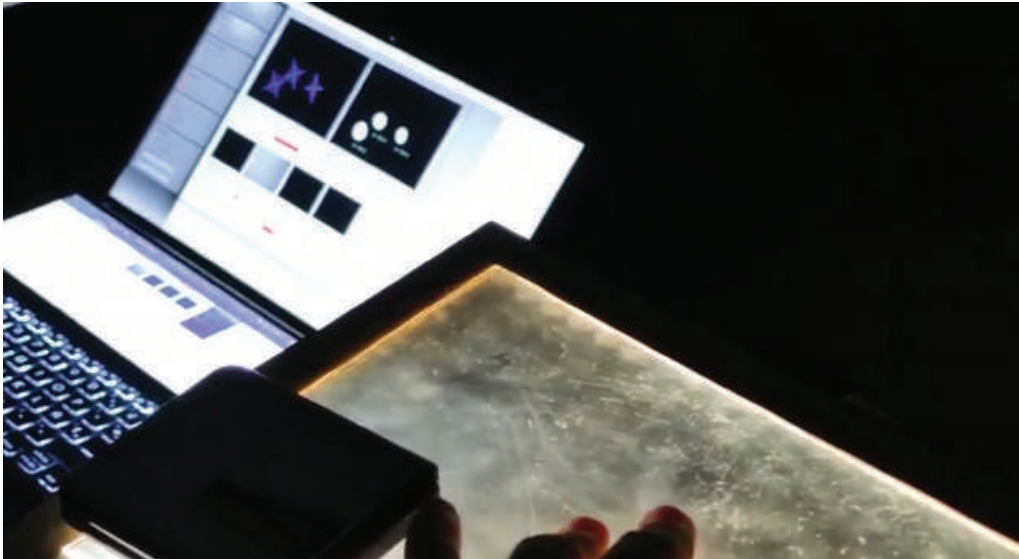


Láminas



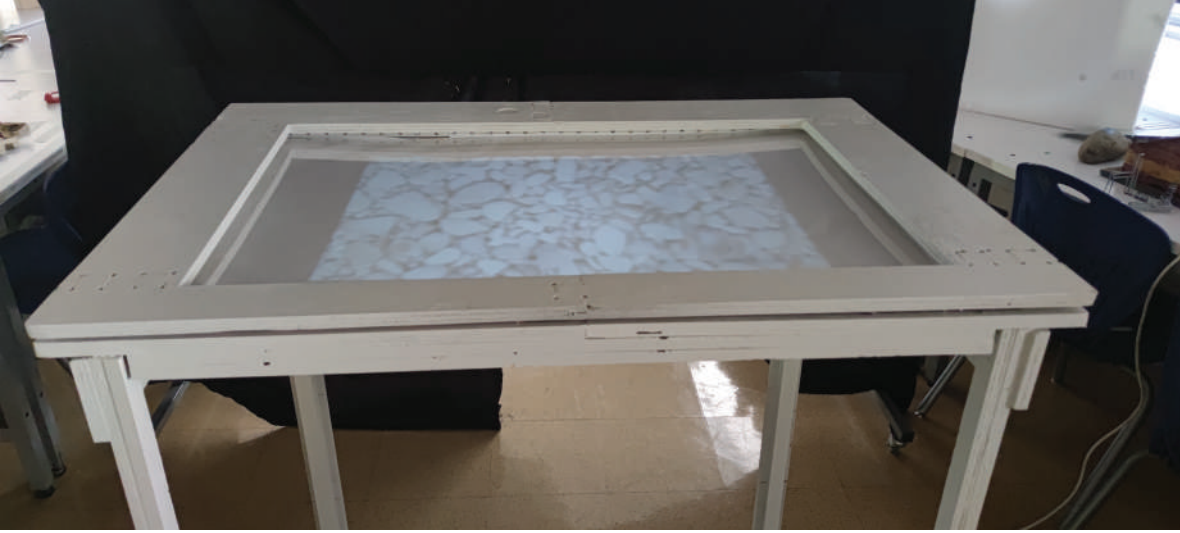


30

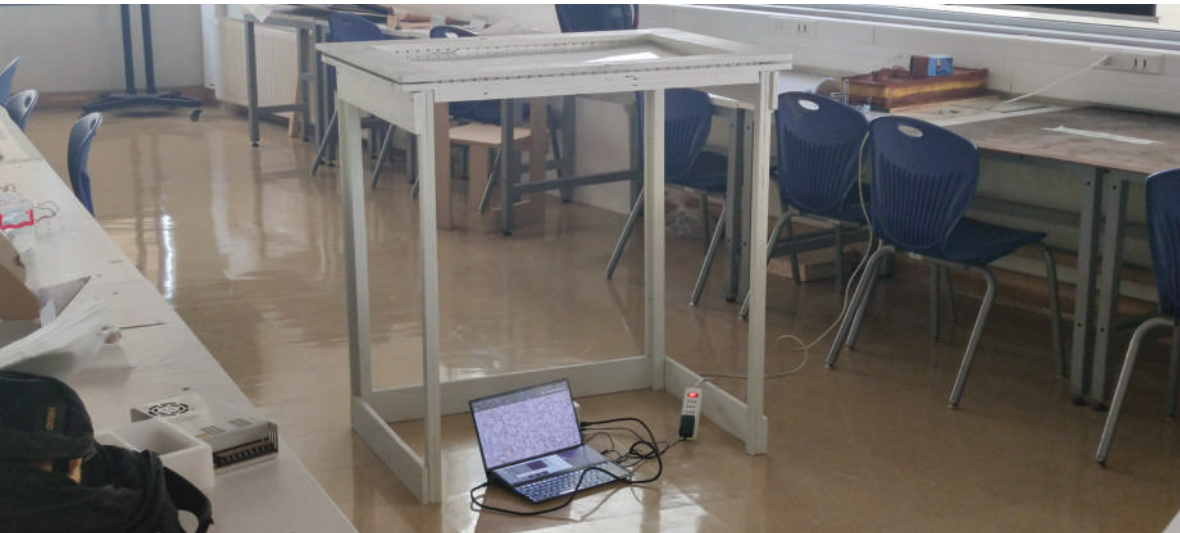








32



Prototipo

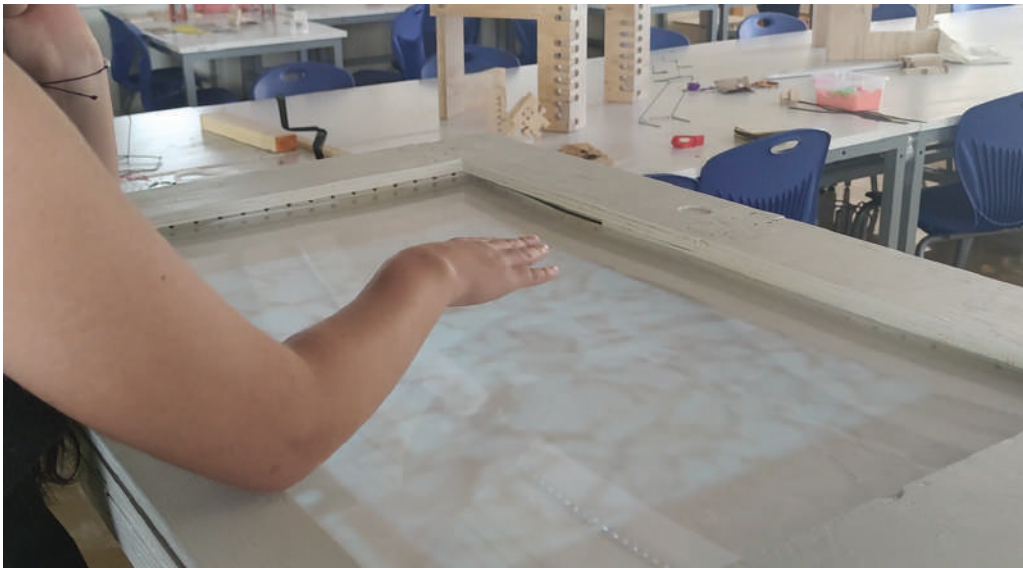




Link Youtube:

<https://youtu.be/XKj5p4Shumg>

34



Link Youtube:

<https://youtu.be/2xG9Ql7XEVM>