



Organizan



Colaboran



GRUPO IMÁSI

**CREEMOS QUE
EL DISEÑO
ES EL FUTURO
DE CHILE**

CONTENIDOS

PALABRAS DE LOS ORGANIZADORES
8-11

JURADO 2016
12-13

PREMIO IMPACTO AL DISEÑO NACIONAL
14-15

PREMIO INNOVACIÓN EN DISEÑO
16-17

PREMIO A LA TRAYECTORIA
18-19

01 IDENTIDAD VISUAL Y DISEÑO DE MARCAS.
BRANDING
21-26

02 DISEÑO GRÁFICO, EDITORIAL E IMPRESOS
27-32

03 DISEÑO DE PACKAGING
33-38

04 DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
39-44

05 DISEÑO INDUSTRIAL Y DE PRODUCTOS
45-50

06 DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS
PARA LA INDUSTRIA, CIENCIA Y SECTORES
PRODUCTIVOS
51-56

07 DISEÑO DE AMBIENTES Y ESPACIOS
57-62

08 MUSEOGRAFÍA Y EXHIBICIONES DISEÑO
63-68

09 DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL Y
MULTIMEDIA
69-74

10 DISEÑO DE INDUMENTARIA Y MODA
75-80

11 DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOCIAL
81-86

12 DISEÑO DE SERVICIOS Y EXPERIENCIAS
87-92

13 DISEÑO DE PROYECTOS INTEGRALES
93-97

PREMIO MEJOR DE LOS MEJORES
98-101

Palabras de Bienvenida

Celebramos al Diseño.

Celebramos la unión de la Bienal de Diseño de Santiago y Chile Diseño para reconocer el trabajo de nuestros diseñadores otorgando estos premios.

Esta unión ha permitido sumar fuerzas para regalarte una mayor visibilidad al diseño nacional y a todos los profesionales que trabajan y contribuyen a su desarrollo.

Es importante que se comprenda mejor el valor del diseño, especialmente si la real oportunidad está en la incorporación de este en los procesos productivos del país, en establecer mecanismos para que podamos introducirlo a nuestras materias primas y para el desarrollo de capital humano. Estoy segura de que se podrían generar grandes cambios y más desarrollo para Chile a partir de ello.

Por esta razón, a lo largo de los últimos años, desde la Facultad de Diseño UDD, hemos trabajado para enriquecer la disciplina mediante la difusión, la reflexión y la discusión, más allá de los límites disciplinares, promoviendo su enorme capacidad transformadora entre quienes diseñan e implementan estrategias de desarrollo para el sector público y privado. Por otro lado, buscamos estrechar y comprender mejor el mundo del diseño y el de la innovación y su creciente convergencia.

La posibilidad entonces, de crear este espacio de encuentro y premiación, donde concurren diversas actividades vinculadas o atraídas por el diseño: los negocios, la creatividad, la innovación, la investigación y la educación, entre muchas otras, contribuye a comprender mejor el alcance de la disciplina, a que surjan nuevas oportunidades y nuevas miradas que nos permitan seguir soñando y proyectándonos al futuro.

Alejandra Amenábar

**Decano Facultad de Diseño
Universidad del Desarrollo**





Roberto Concha Pierry
Presidente Chile Diseño

Palabras del Presidente

Un premio para Chile

Han transcurrido 11 años desde la creación del primer Premio Chile Diseño. Fue el año 2005, nuestra asociación se llamaba "QVID" y todas las instituciones, como tanto hemos debatido, tenían un rol muy diferente al que hoy se les exige. Cualquiera sea el ámbito, hoy nuestra sociedad demanda causas genuinas, representativas y relevantes. Nuestra asociación cumple 22 años promoviendo el valor del Diseño y el de sus asociados y, por cierto, liderando esa lucha incansable por relevar lo estratégico por sobre lo estético. Y aunque esa "cruzada" aún está lejos de terminar, hoy también nos exigimos ir un paso más lejos y empezamos a conectar nuestra industria con los desafíos de Chile.

Hoy se consolida una nueva etapa de la asociación, crece su alcance, su relevancia y su conexión con el entorno. Por eso hoy nos hacemos llamar "Chile Diseño", porque estamos convencidos de que si miramos un poco más allá de nuestras oficinas, podremos articular mejor a nuestra industria con las temáticas de la sociedad, con la necesaria reflexión de la academia y, por primera vez, con el Estado a través de la primera política pública para el Diseño. Sabemos que juntos, solo con una mirada integradora, el Diseño podrá tener un rol protagónico en el desarrollo del país. Por eso hoy, más que nunca, junto a la convicción de que el Diseño agrega valor en cualquier industria, también empezamos a entender cómo puede cambiar la forma en que pensamos y enfrentamos los retos de la sociedad, la economía y la cultura.

Así es como en este nuevo contexto y con esta nueva mirada, Chile Diseño participa de forma especial en la 6ª Bienal de Diseño, colaborando en la unión de nuestro Premio Chile Diseño con la Selección Profesional de la Bienal, conformando una inédita instancia de reconocimiento. Desde hoy hablamos del "Premio Bienal + Chile Diseño", un Premio más amplio y representativo de Chile, que al mejorar su cobertura y aumentar su relevancia, logra acercarnos más a nuestra renovada visión de industria y país.

Por eso la 6ª edición del Premio Chile Diseño, que incluso coincide con la 6ª versión de la Bienal de Diseño, dará muestra del estado de madurez de esta ya no tan joven disciplina. Veremos un mayor acercamiento del Diseño a las problemáticas sociales, a proyectos más integrados con la tecnología, con la innovación, con los modelos de negocio y de servicios de la más amplia variedad de empresas e instituciones. De esta forma, vamos construyendo una nueva realidad, donde el Diseño tiene la capacidad tanto de transformar industrias así como de mejorar la calidad de vida de las personas.

Quiero aprovechar de agradecer a las universidades que hicieron posible esta Bienal y esta versión conjunta del "Premio Bienal + Chile Diseño" y de mantener siempre un espíritu integrador y colaborativo a través de sus dos decanos: Alejandra Amenábar, Decano de la Facultad de Diseño UDD, y Mario Ubilla, Decano de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos UC.

A nombre de todo el Directorio de Chile Diseño, esperamos que este Premio logre representar lo mejor de nuestra industria y nos ayude a acercarnos a nuestro ambicioso propósito: hacer del Diseño un factor clave en el desarrollo económico y social de Chile.

Miembros del Jurado



MARIO UBILLA
Decano Facultad
Arquitectura, Diseño y
Estudios Urbanos UC



SERGIO VALDERRAMA
Diseñador UCV
Fundador MV Diseño



CLAUDIA BETANCOURT
Directora Walka y We Walka



VERÓNICA RIVAS
Socia Directora de Puerto



MARCELO ROJAS
Director Creativo General
de FutureBrand



LEONOR TAPIA
Directora de proyectos



ELOISA SILVA
Conectora de Oportunidades B,
en Birus (mercadobirus.com)



JUAN CARLOS JELDES
Profesor de la Escuela
de Arquitectura y Diseño,
Pontificia Universidad
Católica de Valparaíso



ERIK CIRAVEGNA
Académico del Departamento de
Diseño, Facultad de Arquitectura
y Urbanismo, Universidad de Chile



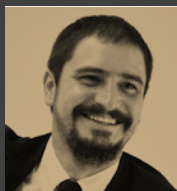
PROF. DR. FRANCESCO GALLI
Phd in Design Leadership
Innovative Design Network
Management - Politecnico Milano.
Executive Director Master in "Design
x Luxury Market". De.Lux. in
collaboration with Tsinghua
University Beijing



NATALIA YÁÑEZ
Diseñadora Industrial y
Secretaria de Estudios,
Escuela de Diseño UDP



ANDREA CUCHACOVICH
Socia Fundadora
& Directora de Proyectos
en Draft Diseño Ltda.



SEBASTIAN AMARAL
Socio, Director Idemax



VICTORIA MARTÍNEZ
Fundadora y Gerenta
de ventas de Bicla



JENNIFER KING
Socia Directora Confin
ediciones, Académica UDP



FABIOLA LÓPEZ
Fundadora y Directora LOCAL



HERNÁN CONEJEROS
Gerente Lab & Técnico
3M Chile



PAOLA MORENO
Diseñadora, Artista Textil
Escuela de Diseño UC

PREMIO IMPACTO AL DISEÑO NACIONAL

ÁREA DE DISEÑO DE CNCA

El Área de Diseño del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), creada el año 2011, está orientada a contribuir en el fomento y promoción del diseño, mediante la implementación de acciones en las distintas etapas de la cadena de valor de la disciplina, las cuales permitan disminuir la brecha de competencias, visibilización y oportunidades en sus distintas modalidades.

Dentro de sus funciones, está la de coordinar la relación del CNCA con asociaciones y representantes de la disciplina del Diseño, con el fin de identificar necesidades, diseñar e implementar políticas, programas y acciones propias, además de articular a los actores del sector con los fondos y programas del CNCA, así como el resto de las reparticiones del Estado pertinentes al desarrollo del Área de Diseño.

Componentes que abordan la estrategia del Área de Diseño:

1. Profesionalización: Fomentar la transferencia de conocimiento entre diseñadores, académicos, empresarios y profesionales afines a la disciplina con nuevas tecnologías, oficios tradicionales, estrategias de mercado, entre otras, con el objetivo de aumentar el nivel del capital cultural del sector diseño y formación de capital humano.
2. Internacionalización: Fomentar y reforzar la presencia del diseño chileno en los circuitos internacionales y promover el abastecimiento de ofertas de muestras internacionales de diseño en Chile.
3. Difusión: Relevar el rol y la importancia del diseño en los diferentes ámbitos de la vida humana, a través de la difusión en la sociedad, y posicionándola así, como una expresión cultural (económica, productiva, simbólica, técnica, identitaria, urbana, instrumental, etc.) del conocimiento. Contribuir al aumento de la cobertura en el acceso a la cultura del diseño en Chile.

El primer componente está enfocado en la profesionalización de los agentes del sector, con énfasis regional, dada la escasez de acciones ligadas a la transferencia de herramientas para el fomento del proceso creativo en regiones distintas a la Metropolitana. Realización de acciones que promuevan el traspaso de conocimiento de oficios populares informales, como caligrafía, y lettering, entre otras.

El segundo componente se concentra en fortalecer la presencia del diseño chileno en instancias internacionales, a través del apoyo a diseñadores que han sido invitados, individual o colectivamente, a Ferias o Bienales internacionales, como la invitación a la feria Design Miami. La instauración de una mesa de internacionalización, radicada en el CNCA, la cual estará compuesta por los miembros del comité asesor del Área de Diseño, más representantes de DIRAC y ProChile. Acciones vinculadas con la gestión para la ampliación de ofertas de muestras internacionales de diseño en Chile.

El tercer componente está enfocado en la difusión y puesta en valor del diseño, nacional e internacional, a lo largo del territorio nacional, a través de acciones que atiendan el enfoque de valor público, ya que deben satisfacer, no solo necesidades propias del sector diseño, sino las necesidades de la ciudadanía, en torno a la definición de cultura como un derecho social.



25 años de
Modernización
e Innovaciones



PREMIO INNOVACIÓN EN DISEÑO

LABORATORIO DE GOBIERNO

El Laboratorio de Gobierno es una iniciativa creada por la Presidenta Bachelet, compuesta por un equipo multidisciplinario (diseñadores, antropólogos, científicos políticos y sociales, economistas, desarrolladores, publicistas e ingenieros), con un Directorio interministerial y de la sociedad civil, mandatado a desarrollar, facilitar y promover procesos de innovación en las instituciones del Estado.

El desafío del Laboratorio de Gobierno es innovar en la gestión pública y así entregar mejores servicios a las personas, que estén realmente conectados con sus necesidades.

En ese contexto, el Laboratorio de Gobierno incorpora cuatro principios del Diseño para teñir con un nuevo contenido las lógicas de gestión pública: poner el foco en las personas; desarrollar prácticas de cocreación; promover miradas sistémicas; y fomentar un sesgo hacia la experimentación y el prototipado.

Actualmente, el Laboratorio de Gobierno trabaja en una serie de programas y proyectos que buscan explorar y solucionar problemáticas públicas y entrenar y movilizar distintos actores, con el fin potenciar un Estado innovador y crear una nueva relación entre el Estado y la ciudadanía.

PREMIO A LA TRAYECTORIA

XIMENA ULIBARRI

La diseñadora Ximena Ulibarri se ha destacado durante toda su carrera, tanto en su desempeño profesional como en el plano académico, manteniendo una fuerte vinculación con la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde se ha desempeñado como docente de la Escuela de Diseño, principalmente en los cursos de Taller y la guiatira de alumnos de Seminario y Título.

Licenciada en Estética y Magíster en Comunicación y Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile y la Universidad Autónoma de Barcelona, Ulibarri ejerció durante más de 30 años la dirección de Publicidad Universitaria UC, donde lideró diversos proyectos vinculados al desarrollo institucional de la Universidad; entre ellos, el diseño de su escudo y manual de normas gráficas, encargos de señalética, publicaciones como la Revista Universitaria y Humanitas, y proyectos de educación y redes de extensión vinculados al conocimiento.

Continuamente ligado a la cultura y el patrimonio, su trabajo ha transitado por diversos desafíos, como por ejemplo, la colección V Centenario de la Cámara Chilena del Libro para Sevilla y el homenaje al poeta Gonzalo Rojas, organizado por el Ministerio de Relaciones Exteriores, y las publicaciones Brocha siglo XXI, El hombre y el mineral, La fiesta y la muerte, Isla de Pascua, Newen, Museo de Arte Decorativo casas de Lo Matta, La Belle Époque (Santiago Sur Poniente 1870-1925), Iglesias rurales de Chile, Arrasadas de Luz y Tesoros arquitectónicos de Santiago, entre otras. Asimismo, ha participado en el diseño escenográfico, diseño museográfico y generación de material interactivo para iniciativas destinadas a poner en valor la imagen de Chile en el concierto internacional.

Ximena Ulibarri también ha gestionado proyectos para empresas y agentes privados, como Avina, Pizarreño, Banco Estado, Banco Santander, Chilectra, Chilgener, Cuprum, Embonor, Embotelladora Andina, Enersis, Quiñenco, Saval, Shell y Viña Concha y Toro, principalmente en el área del diseño editorial y las comunicaciones corporativas.

Sin duda alguna, Ximena ha sido una figura relevante del diseño nacional, no solo desde el plano profesional, sino también como un agente cultural siempre activo y, a la vez, formadora de nuevas generaciones de diseñadores, llamados a hacer un aporte al país. Por lo mismo, su trayectoria es reconocida por alumnos, académicos, diseñadores y también profesionales provenientes de otras áreas del conocimiento.



01

IDENTIDAD VISUAL Y
DISEÑO DE MARCAS.
BRANDING

GANADOR
LOGOTIPO EXPO MILÁN

PROYECTOS NOMINADOS
ICONOSUR
ISABEL CROXATTO, GALERÍA



GANADOR

Identidad visual y diseño de marca. Branding

PROYECTO LOGOTIPO EXPO MILÁN **OFICINA** PORTA4 **DISEÑADORES** MÓNICA MENJÍBAR Y CRISTIÁN SANHUEZA **COLABORADORES** FERNANDA PALAZUELOS, MICHELLE BOBADILLA Y MAGDALENA VELASCO **EMPRESA MANDANTE** EL OTRO LADO, EUGENIO GARCÍA **AÑO** 2014

En el marco de la Expo Milán, representamos la particular geografía y lo diverso de Chile a través de un logotipo que refleja nuestra tierra, de norte a sur y de mar a cordillera; una forma única en la cual el espectador puede leer Chile y al mismo tiempo entender lo complejo de nuestro territorio (lectura horizontal y vertical). La caligrafía y forma no solamente representa un aspecto geográfico, sino además el trabajo de la gente del campo, lo hecho a mano, lo simple y lo natural de nuestra tierra.



NOMINADO

Identidad visual y diseño de marca. Branding

PROYECTO ICONOSUR **OFICINA** DEO **DISEÑADORES** JOSEFINA BUNSTER E ISMAEL PRIETO **COLABORADORES** CAMILO HUINCA (ILUSTRACIONES), MARÍA JOSÉ MANZUR, MAXIMILIANO MELO Y PILAR MOLINA **EMPRESA MANDANTE** ICONOSUR **AÑO** 2014

Iconosur es una imprenta boutique. Para el desarrollo de su marca y sistema de identidad, nos basamos en la premisa de que, más que ser una imprenta, es un espacio para materializar las buenas ideas. Por esto, diseñamos una marca versátil y con humor, con un sistema gráfico que deja espacios y permite que el usuario personalice y juegue con las aplicaciones. Al mismo tiempo, el sistema posibilita a la imprenta experimentar con materiales y formas diversas.



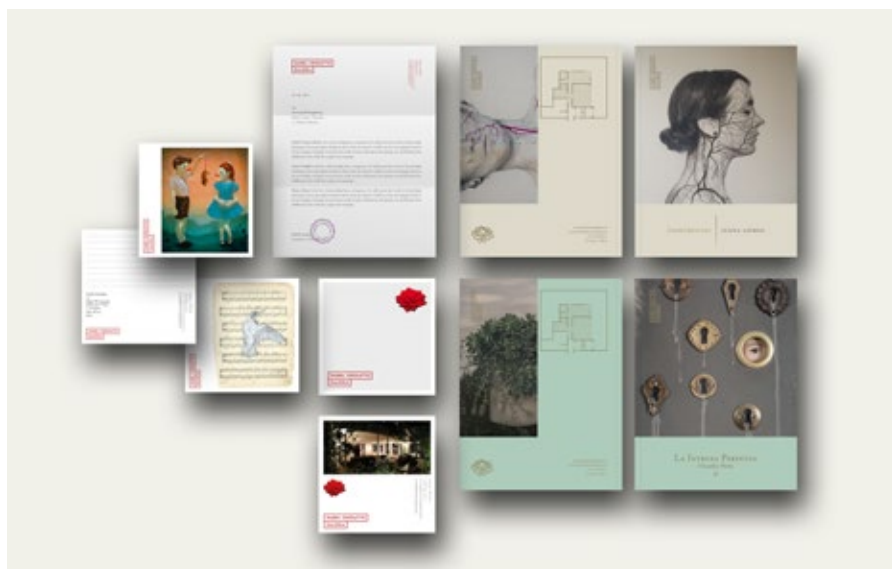
NOMINADO

Identidad visual y diseño de marca. Branding

PROYECTO ISABEL CROXATTO GALERÍA **OFICINA** ESTUDIO CINCO, PATRICIO VALLEJOS **DISEÑADOR**
PATRICIO VALLEJOS **EMPRESA MANDANTE** ISABEL CROXATTO **AÑO** 2015

Isabel Croxatto Galería nace el año 2012, de la mano de su fundadora, la destacada coreógrafa chilena Isabel Croxatto, quien tras 35 años de experiencia en circuitos nacionales e internacionales, quiso aportar con una nueva mirada en la escena de las artes visuales chilenas, generando un espacio de arte contemporáneo de excelencia, enfocado a artistas emergentes y de mediana trayectoria con una distinguida carrera nacional e internacional. Para ello instaló la galería en un departamento habitado en el barrio El Golf (Santiago), desde donde incentiva la difusión, circulación y coleccionismo de arte contemporáneo a través de una rigurosa curaduría de

artistas y la participación en proyectos internacionales. El proyecto de Identidad Visual tomó en consideración el modelo de negocio de la galería, asociado a la venta y curatoría personalizada, en un departamento habitado. Desde allí rescató como concepto la planta arquitectónica (abstracción) como referente visual para la representación gráfica de la marca, sus elementos y el desarrollo de la comunicación de marca y sus piezas gráficas complementarias, tanto de comunicación interna y externa, con el fin de generar coherencia formal al momento de presentar su propuesta visual, trayectoria y portafolio de artistas nacionales e internacionales.



GANADOR
CHILOÉ, MÚSICA Y AGUA

PROYECTOS NOMINADOS
EL PAN EN CHILE
THE ATLAS OF ECONOMIC COMPLEXITY VOL. 2



GANADOR

Diseño gráfico, editorial e impresos

PROYECTO CHILOÉ, MÚSICA Y AGUA **OFICINA** SIMPLELAB **DISEÑADORES** SIMPLELAB
EMPRESA MANDANTE FACULTAD DE ARQUITECTURA, UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO **AÑO** 2014

Corresponde al registro del concierto "Música y Agua", realizado por un grupo de profesores y alumnos de la Facultad de Arquitectura de la Universidad del Desarrollo en ocho iglesias jesuitas que se encuentran en la Isla Grande de Chiloé. Se desarrolló la fotografía del viaje y la propuesta editorial, cuyo desafío estuvo en unificar el resultado de ocho autores distintos, junto con la incorporación de un CD del registro audiovisual. Para esto se propuso una pieza compuesta por desplegados independientes, unidos por las tapas y cuya portada es el CD, como forma de darle valor y evitar su pérdida.



NOMINADO

Diseño gráfico, editorial e impresos

PROYECTO EL PAN EN CHILE **OFICINA** MEMORIA CREATIVA **DISEÑADORA** CLAUDIA CAVIEDES
COLABORADORA CATALINA CARRASCO **EMPRESA MANDANTE** PANADERÍA SAN CAMILO **AÑO** 2016



"El Pan en Chile, su historia, sus protagonistas, sus panaderías, su nobleza" abarca una investigación acerca de la historia de este alimento desde mediados del s. XIX en adelante. Incluye más de 120 entrevistas, más de 90 panaderías recorridas y 30 personajes retratados.

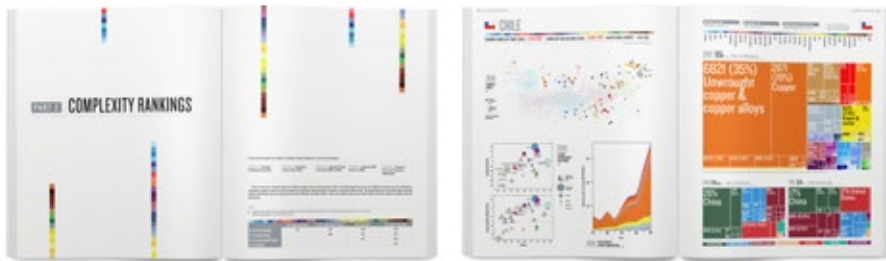


NOMINADO

Diseño gráfico, editorial e impresos

PROYECTO THE ATLAS OF ECONOMIC COMPLEXITY VOL. 2 **OFICINA** DRAFT DISEÑO **DISEÑADORES** EQUIPO DRAFT DISEÑO **EMPRESA MANDANTE** HARVARD CENTER FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT, MIT MEDIA LAB **AÑO** 2013

Dirección de arte, diseño y diagramación de la segunda edición de libro sobre el conocimiento productivo de la población mundial mediante el proceso de "Economic Complexity" aplicado en un ranking de 128 países (incluido Chile). Todas estas mediciones se llevan a datos, que después se traducen en infografías y gráficos conocidos como "tree maps" y "product spaces". Esta metodología fue creada por los chilenos César Hidalgo, Ricardo Hausmann & equipo del MIT Media Lab. Para esta segunda edición se nos pidió incorporar nuevos contenidos, distintos del primer volumen (diseñado también por Draft Diseño en 2011), así como actualizar el diseño de los "tree maps" y "product spaces". Este trabajo fue realizado a distancia y en conjunto con el MIT Media Lab Boston y Harvard Center for International Development durante el año 2013. Se imprimió en Boston, USA.



03 DISEÑO DE PACKAGING

GANADOR

PACKAGING ORIGAMI CASTILLO DE MOLINA

PROYECTOS NOMINADOS

LÍNEA CATERING CELEBRA
NANAI



GANADOR

Diseño de packaging

PROYECTO PACKAGING ORIGAMI CASTILLO DE MOLINA **OFICINA** NON, ESTUDIO DE DISEÑO **DISEÑADOR** TOMÁS VELÁSQUEZ **COLABORADORAS** CAMILA GÓMEZ Y CINTHIA MORABITO (EQUIPO DE DISEÑO VSP) **EMPRESA MANDANTE** VIÑA SAN PEDRO **AÑO** 2015

El brief inicial era diseñar un nuevo packaging que destacara e innovara tanto a nivel industrial como gráfico para marcar presencia en el mercado vitivinícola de Finlandia para Navidad. Nuestro objetivo fue desarrollar una pieza que, sin dejar de lado sus aspectos funcionales (proteger, comunicar y facilitar la manipulación), cumpliera un rol emocional persuasivo importante. Para esto, nos colgamos del concepto de hapticidad y desarrollamos propuestas que generaran sorpresa visual y deseos de manipulación, con el fin gatillar el factor emocional del diseño. Hasta esa fecha, ningún estuche fabricado en Chile carecía de pliegues verticales, dado que

estos son necesarios para el proceso de pegado industrial de los packaging; sin embargo, encontramos la forma de prescindir de este proceso: un ensamble que se autobloquea escondido en los pliegues diagonales del envase. Solución simple que hace que la producción vaya directamente desde el troquel al armado final del envase. Gráficamente, la propuesta recoge los aspectos simbólicos del cobre como representante de Chile y lo mezcla con una abstracción geométrica de nieve que se posa en la base del envase, intentando engarzar elegantemente con los códigos propios de la Navidad.

**NOMINADO**

Diseño de packaging

PROYECTO LÍNEA CATERING CELEBRA **OFICINA** CELEBRA **DISEÑADORES** CAROLINA GARRIDO KUSANOVICH Y CAROLINA MAYER-RECHNITZ **EMPRESA MANDANTE** CELEBRA **AÑO** 2014



Línea Catering Celebra, conjunto de platos armables, desechables y ecoamigable con un alto nivel de diseño, ideal para eventos de celebración como cóctel, inauguraciones, etc. Cuidan la medida de un bocado. Son fabricados en papel de piedra, papel libre de árbol, fotodegradable y sin emisiones tóxicas.



NOMINADO

Diseño de packaging

PROYECTO NANAI **OFICINA** MAGÍSTER EN DISEÑO AVANZADO **DISEÑADORA** CAMILA GONZÁLEZ

COLABORADORA PAULA PHILLIPS **EMPRESA MANDANTE** TESIS MAGÍSTER EN DISEÑO AVANZADO **AÑO** 2016



Nanai es un producto que cambia la experiencia de consumo de hierbas medicinales, llevándolas a un formato portable. Ello, a través del diseño de una tapa antiderrame contenedora de hierbas y una app explicativa y educativa del consumo de hierbas medicinales.



04 DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

GANADOR

SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN PARA MALL PARQUE ARAUCO

PROYECTOS NOMINADOS

SEÑALÉTICA NUESTROS PARQUES
QUO, NÚMEROS DOMICILIARIOS



GANADOR

Diseño de sistemas de información

PROYECTO SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN PARA MALL PARQUE ARAUCO **OFICINA** WAYFINDING CONSULTORES **DISEÑADORES** WAYFINDING CONSULTORES **COLABORADORES** JOSÉ MANUEL ALLARD, VALENTINA CONTRERAS, TOMÁS DE IRUARRIZAGA, CAMILA GONZÁLEZ, WEICHI HE, RODRIGO MORA, PAMELA STHANDIER Y CAROLA ZUROB **EMPRESA MANDANTE** PARQUE ARAUCO **AÑO** 2011

El sistema de señalización diseñado para el mall Parque Arauco persiguió generar un lenguaje gráfico aplicable a los distintos espacios que conforman el complejo comercial. La propuesta buscó limpiar visualmente el mall, asociando la señalización a soportes arquitectónicos, como pilares, muros, escaleras o mamparas. Se optó por una paleta monocromática, discreta y elegante. En estacionamientos, por el contrario, se incorporó una codificación que asocia color-animal, para diferenciar los 16 niveles que lo componen. Se incluyeron franjas de circulación para peatones, señales direccionales y se evidenciaron los distintos núcleos de accesos al mall, facilitando la navegación de los usuarios.



NOMINADO

Diseño de sistemas de información

PROYECTO SEÑALÉTICA NUESTROS PARQUES **OFICINA** GRUPO OXÍGENO **DISEÑADORES** RODRIGO STIERLING, TOMÁS GOTTLIEB Y JOSE LUIS BAYER **COLABORADORES** CARLOS BROCCO Y CARLA DELGADO **EMPRESA MANDANTE** GRUPO NUESTROS PARQUES **AÑO** 2015



Proyecto premiado en el concurso iberoamericano de diseño CLAP con el primer lugar (Platinum) en la categoría Señalética. Grupo Nuestros Parques nos pide solucionar la orientación de los visitantes del Cementerio Parque Santiago. Como en Grupo Oxígeno nos gustan los desafíos e innovar con lo que hacemos, nos propusimos ir más allá de una simple guía visual de orientación y decidimos crear un sistema para encontrar las sepulturas de los seres queridos que descansan en el cementerio. Solución: Creamos un sistema comunicacional basado en un código entregado en la entrada (el

código de cada sepulcro) mediante el cual el visitante se orientará fácilmente a través de los sectores y zonas para encontrar la tumba que busca. El sistema es eficiente, funcional, perdurable y amigable con el entorno. Para la orientación visual ideamos un sistema basado en el uso del color, con la iconización de hitos internos y mapas colocados en 4 categorías distintas de soportes: directorios, direccionales, nominativos e hitos.

NOMINADO

Diseño de sistemas de información

PROYECTO QUO, NÚMEROS DOMICILIARIOS **OFICINA** QUO **DISEÑADORES** DANIEL PERALTA Y RENÉ MEDEL

EMPRESA MANDANTE EMPRESAS CONSTRUCTORAS, INMOBILIARIAS Y DE ARQUITECTURA **AÑO** 2016

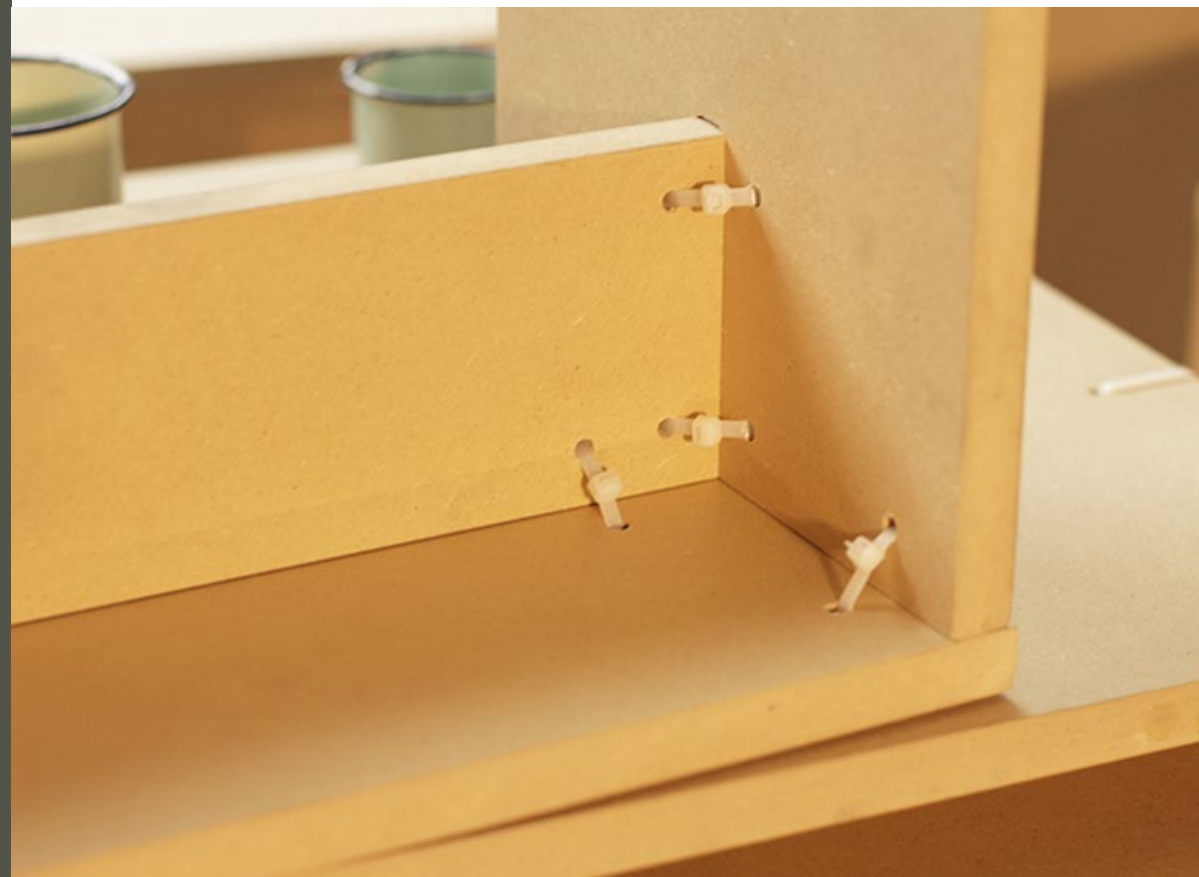


Quo propone alternativas de numeración domiciliaria, valorando la tipografía diseñada en Chile, a través de una placa de numeración volumétrica, que se integra a distintos estilos arquitectónicos, con procesos productivos tecnológicos y uso de materiales actuales.

05 DISEÑO INDUSTRIAL Y DE PRODUCTOS

GANADOR
PLATTENMÖBEL

PROYECTOS NOMINADOS
LOOKID
SULI



GANADOR

Diseño industrial y de productos

PROYECTO PLATTENMÖBEL **DISEÑADOR** CARLOS SFEIR VOTTERO **EMPRESA MANDANTE** CONCURSO PARA ESTUDIANTES MASISA **AÑO** 2014



En respuesta a las repetidas situaciones de emergencia post catástrofes naturales en Chile, nace la serie de muebles "PlatttenMöbel". El diseño está inspirado en los Plattenbau (Platten=placa / Bau=edificio, construcción), edificios prefabricados a partir de paneles de hormigón que han levantado ciudades en distintas partes del mundo. Así como las viviendas de emergencia, se proponen muebles que respondan a esta misma imperiosidad. El sistema está compuesto a partir de módulos prefabricados de madera aglomerada, con mínimas intervenciones y una máxima optimización en el uso de materiales y procesos de producción. Estos permiten un (des)montaje

fácil a través de amarracables regulables, sin necesidad de usar herramientas (concepto RDA; Ready to Assembly). Se desarrolla un mueble de emergencia, pensando en su uso y guardado en espacios mínimos. La línea de muebles se adapta a distintos lugares y situaciones, gracias a su optimización en formato y concepción. La serie PlattenMöbel crea una solución sustentable e inteligente no solo en su eficacia productiva y material. La propuesta toma en cuenta también una posible transformación de la materia prima/ mueble en otro elemento por parte de los usuarios, sin dejar de lado las cualidades estéticas y funcionales del objeto.

NOMINADO

Diseño industrial y de productos

PROYECTO LOOKID **OFICINA** KARICH DESIGN **DISEÑADOR** JUAN CRISTÓBAL KARICH **COLABORADORES** ANDREA CABELLO, VÍCTOR MORALES, JOSÉ MARÍA ALONSO, MAURICIO CARRASCO, CARMINA SÁNCHEZ Y ADOLFO UGARTE **EMPRESA MANDANTE** CELULOSA ARAUCO S.A. **AÑO** 2016

Lookid es un proyecto de innovación de Arauco, que busca utilizar recursos sustentables de Chile para transformarlos en una experiencia global de aprendizaje para los niños. Lookid es una comunidad en torno a un sistema constructivo donde los niños se divierten y aprenden jugando, desarrollando el sentido de logro, la creatividad y la colaboración. Lookid promueve la construcción y el trabajo colaborativo en las creaciones para que sirvan de inspiración a los miembros de la comunidad con espacios físicos que invitan a quienes quieran conocer y cocrear y plantear desafíos, dinámicas y propuestas, generando participación en el mundo real y virtual.



NOMINADO

Diseño industrial y de productos

PROYECTO SULLI OFICINA SULLILAB DISEÑADORES XIMENA MUÑOZ, MACARENA POLA, SEBASTIÁN ANDRADE Y CRISTIÁN O'RYAN **EMPRESA MANDANTE** SULLILAB **AÑO** 2014

SULLI es el primer módulo multifuncional de luz, que se carga con el sol y que puede enroscarse en cualquier tipo de aplicación mediante sus dos enganches (la botella PET y a su enganche lateral tipo rosca). Estos acoples permiten a los usuarios cocrear nuevas soluciones y usos de iluminación, mediante un modelo Open Source. Algunos soportes están diseñados por el equipo SULLI e impresos en 3D, pero existen múltiples posibilidades de creación con materiales y técnicas simples, como la madera o el metal. SULLI es una forma de acercar las energías renovables a las personas y sus propias necesidades, fomentando la creatividad y el ingenio.

Está pensada para ser usada en forma portátil en actividades al aire libre y también integrada a la arquitectura de forma fija.

SULLI es tecnología y diseño chileno para el mundo.



06 DISEÑO DE PRODUCTOS ESPECIALIZADOS PARA LA INDUSTRIA, CIENCIA Y SECTORES PRODUCTIVOS

GANADOR

MAKE CARE, LÍNEA DE OBJETOS DE PREVENCIÓN Y USO COTIDIANO PARA ADOLESCENTES QUE SUFREN DE EPIDERMÓLISIS BULOSA (PIEL DE CRISTAL)

PROYECTOS NOMINADOS

TIERRA DE COBRE, NUEVOS PRODUCTOS CON VALOR AGREGADO EN COBRE
PIÑÓN 50, KURRUF



GANADOR

Diseño de productos especializados para la industria, ciencia y sectores productivos

PROYECTO MAKE CARE, LÍNEA DE OBJETOS DE PREVENCIÓN Y USO COTIDIANO PARA ADOLESCENTES QUE SUFREN DE EPIDERMÓLISIS BULOSA (PIEL DE CRISTAL) **OFICINA** ARTEFACTOS ROSAS **DISEÑADOR** JOAQUÍN ROSAS **COLABORADORES** RODRIGO CUBILLOS, MATÍAS ORELLANA Y JOAQUÍN MORALES **EMPRESA MANDANTE** FUNDACIÓN DEBRA **AÑO** 2015

Línea de objetos de prevención y uso cotidiano para adolescentes que sufren de Epidermólisis Bulosa (piel de cristal) que se encuentran en distintos niveles de desarrollo de sindactilia. La idea fundamental es mejorar la autonomía funcional de los jóvenes con piel de cristal, desarrollar la capacidad de esfuerzo y voluntad, fomentar la disciplina y control del niño en sus acciones cotidianas, además de liberar en cierto grado al cuidador, quien está en constante dependencia de las acciones del joven. Los objetos son fabricados por impresoras 3D, donde los archivos digitales se pueden descargar de internet y fabricar en cualquier parte del mundo donde se disponga de una impresora 3D.

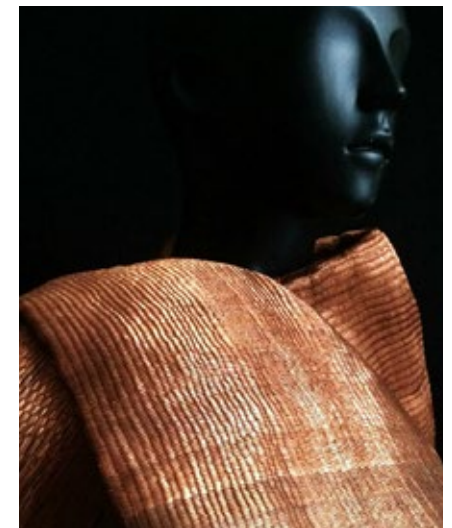


NOMINADO

Diseño de productos especializados para la industria, ciencia y sectores productivos

PROYECTO TIERRA DE COBRE **OFICINA** HERNÁN REYES **DISEÑADOR** HERNÁN REYES **EMPRESA MANDANTE** CNCA, CONSEJO DE LA CULTURA Y LAS ARTES, CHILE **AÑO** 2016

Tierra de Cobre es un proyecto que responde a la necesidad de desarrollar y producir nuevos productos con valor agregado en cobre. El cobre posee cualidades técnicas que lo hacen un material esencial para el diseño y la innovación. Maleable y distintivo estéticamente, tiene el potencial de ser adecuado para la creación de tejidos metálicos. El potencial del cobre y su versatilidad para crear indumentaria desde el marco de los oficios, da lugar a economías más humanas, éticas y responsables con el medio ambiente. Un 50% de materia prima del proyecto proviene de la reutilización de residuos eléctricos.



NOMINADO

Diseño de productos especializados para la industria, ciencia y sectores productivos

PROYECTO PIÑÓN 50, KURRUF **OFICINA** PIÑÓN **DISEÑADOR** MOTOCICLETAS PIÑÓN **COLABORADORES** FELIPE CRUZ, ENRIQUE MÉNDEZ, ADOLFO LÓPEZ, TOMÁS VILLANOVOA, ISRAEL ROA Y JAVIER LÓPEZ
EMPRESA MANDANTE JUAN PABLO MORA **AÑO** 2016

LA N50 surge como una celebración de la moto número 50 producida por Taller Piñón. emprendimiento que busca revitalizar la industria chilena. Tomamos como base una motocicleta de serie y la reinterpretamos como un objeto de diseño. El concepto de esta motocicleta busca solucionar la íntima relación que existe entre el estilo, propio de este tipo de vehículos y la movilidad urbana, teniendo en cuenta que es un objeto vivo, que debe responder a esfuerzos estáticos y dinámicos en condiciones variables, poniendo en perfil las virtudes de la maniobrabilidad, eficiencia y sustentabilidad urbana.



07 DISEÑO DE AMBIENTES Y ESPACIOS

Ganador
IGORESVIERNES

PROYECTOS NOMINADOS
ENGIE FACTORY, HABILITACIÓN DE LAS OFICINAS PARA EMPRESA
ADIDAS SANTIAGO



GANADOR

Diseño de ambientes y espacios

PROYECTO IGORESVIERNES **DISEÑADOR** MARCELO ROJAS **COLABORADORES** SEBASTIÁN CORRA, JOSEFINA COX Y CRISTIAN OYHARCABAL **EMPRESA MANDANTE** MARCELO ROJAS ARRIAGADA **AÑO** 2016



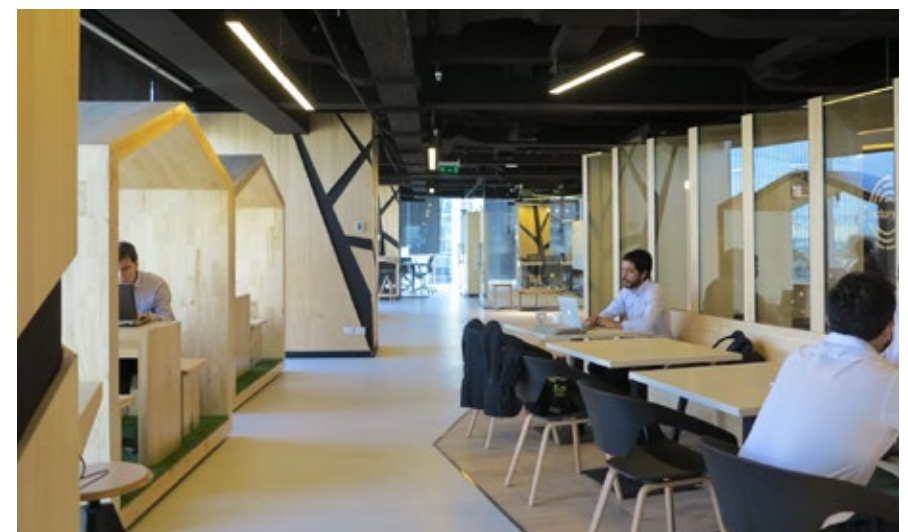
Este proyecto busca ser un aporte concreto a una necesidad existente que tienen hoy los dueños de mascotas en departamentos. La problemática es que las viviendas son más pequeñas, no obstante la gente tiene más mascotas. Estas llegan con camas y accesorios que además tienen códigos visuales infantiles, por lo tanto, no son combinables estéticamente con el entorno del hogar. Igoresviernes se presenta como una oportunidad de un habitar conjunto para la mascota y su dueño, fomentando la convivencia de ambos, reduciendo espacio en la vivienda y haciendo que estéticamente el diseño sea armónico entre ambos con el espacio.

NOMINADO

Diseño de ambientes y espacios

PROYECTO ENGIE FACTORY, HABILITACIÓN DE LAS OFICINAS PARA LA EMPRESA **OFICINA** HÁBITO SUSTENTABLE **DISEÑADORAS** MARIANA TORREALBA Y MACARENA BECAS **COLABORADOR** ÁLVARO NAULÍN **EMPRESA MANDANTE** ENGIE FACTORY CHILE SPA **AÑO** 2016

Engie Factory consiste en la habilitación de las oficinas de una empresa francesa homónima, dedicada al desarrollo de iniciativas relacionadas con la energía y la sustentabilidad, incubadora de proyectos de innovación energética. Espacios libres, desmontables y flexibles, con una base sustentable en cuanto a la elección de los materiales. Este fue el encargo recibido por Becas y Torrealba, quienes solo tuvieron tres meses para concretar la obra que fue inaugurada en mayo pasado. El espacio erigido casi en su totalidad en madera, además, sirve de showroom para los productos y servicios Engie Factory, que a su vez instaló sistemas de domótica para monitorear los consumos de la oficina en pos de la sustentabilidad y el ahorro energético.



NOMINADO

Diseño de ambientes y espacios

PROYECTO ADIDAS SANTIAGO **OFICINA** OARQUITECTOS **DISEÑADOR** PABLO REDONDO SCHMITT

COLABORADORES IGOR BELOSAPKIN, PABLO PINO Y NIA JORQUERA **EMPRESA MANDANTE** ADIDAS GROUP

AÑO 2016

Adidas crea su nuevo Home Base en Santiago, Chile. Como empresa líder en el área del deporte, la salud de sus empleados es uno de los pilares fundamentales en su política corporativa. Un ambiente propicio, sustentable (LEED Gold), colaborativo, con su propio gimnasio y comedor de comida sana son parte de los elementos ambientales de este proyecto. El nuevo concepto de la compañía, que la atraviesa en todos sus aspectos, es "Create the New". Para este proyecto se traduce en un diseño a medida basado en la

multiplicidad de espacios colaborativos. El espacio y su mobiliario entregan la posibilidad de colaboración a través de todo el lugar. Conceptos como Speed, Key City, Open Source y Collaboration, son pilares de la empresa y se nos solicitó introducirlos en el diseño. Aquí es donde el diseño de la alfombra y la iluminación juegan un rol fundamental. Cada sala de reuniones tiene su propio concepto, como Football, Running, Key City, Originals, Outdoor, entre otros.



08 MUSEOGRAFÍA Y EXHIBICIONES

GANADOR
ROSTROS DEL NORTE GRANDE

PROYECTOS NOMINADOS
LAS MUJERES DE MONVOISIN
ESCENOGRAFÍA OBRA "ENEMIGO" DE TEATRO LA PESTE VALPARAÍSO



Ganador

Museografía y exhibiciones

PROYECTO ROSTROS DEL NORTE GRANDE **DISEÑADOR** RODRIGO TISI **COLABORADORES** PEDRO SILVA, SIMÓN GALLARDO, CLAUDIO MERCADO, CECILIA URIBE Y PABLO VILLALOBOS **EMPRESA MANDANTE** MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO **AÑO** 2016

El Museo de Arte Precolombino encarga el diseño de la museografía para exponer los "rostros" de los pueblos originarios del norte de Chile, que el ilustrador José Pérez de Arce realizó durante los años 1983 y 1997. En el encargo se nos pidió utilizar medios audiovisuales. Así es como se decidió "animar" estos dibujos utilizando el mismo material original para, a través de un trabajo de selección y edición minucioso, activarlos, con objeto de relacionarlos a la historia contingente de los habitantes del norte grande de Chile. Este material museográfico se compone de una serie de entrevistas, en videos especialmente, organizados para narrar una historia que mira desde hoy hacia el pasado de nuestros orígenes. Se incorporan sonidos típicos de la zona del norte (viento y desierto, fauna y vegetación típicas de la zona) con objeto de traer al espacio de la exhibición los detalles de la presencia de este vasto territorio donde habitan los "rostros" del norte grande de Chile, casi como fantasmas e imágenes de un pasado que no debiésemos olvidar.

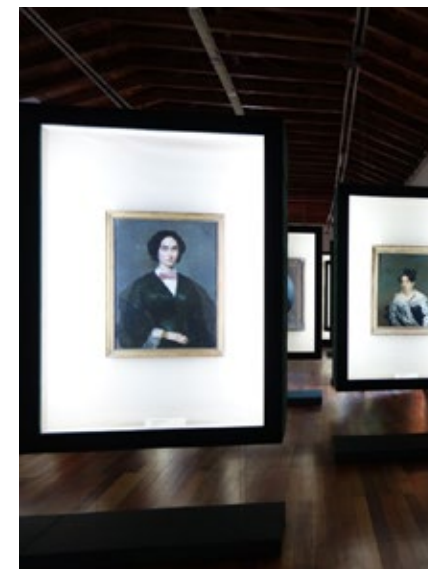


Nominado

Museografía y exhibiciones

PROYECTO LAS MUJERES DE MONVOISIN **OFICINA** SUMO **DISEÑADORES** LUIS SEBASTIÁN MORO Y PABLO ROMERO **COLABORADORES** JOSEFINA BASCOPÉ Y JOSÉ FIGUEROA **EMPRESA MANDANTE** CORPORACIÓN CULTURAL DE VITACURA **AÑO** 2015

Diseño y producción de exposición temporal sobre la obra del pintor Raymond Monvoisin en Chile. Los tres pilares del guion museográfico de Las mujeres de Monvoisin son las mujeres, la reunión y el diálogo, pretendiendo personificar las obras, de manera de acercarlas al espectador no solo como una obra de arte, sino como una persona real. De este modo, la muestra pretende reflejar a las mujeres acomodadas del Chile del siglo XIX. Los retratos se exhiben en grandes cajas de luz, forradas con terciopelo y suspendidas en el aire, formando pequeños círculos, aludiendo a una tertulia y generando un diálogo entre ellos.



Nominado

Museografía y exhibiciones

PROYECTO ESCENOGRAFÍA OBRA "ENEMIGO" DE TEATRO LA PESTE VALPARAÍSO **OFICINA** CENTRO DE INVESTIGACIÓN TEATRO LA PESTE **DISEÑADORES** LUIS GONZÁLEZ Y MIGUEL ALVAYAY **COLABORADOR** JORGE ESPINOZA **EMPRESA MANDANTE** LUIS FELIPE GONZÁLEZ AVILÉS, DISEÑADOR INDUSTRIAL - MIGUEL ALAVAYAY JIMÉNEZ, ARTISTA VISUAL **AÑO** 2016



Creamos una escenografía basada en la reinterpretación del clásico de Henrik Ibsen, "Un enemigo del pueblo". Esta interpretación centra su trama en el problema del agotamiento del recurso natural, su contaminación, pero por sobre todo, en el abuso del poder y la corrupción para poder obtenerla. Creamos un espacio en perspectiva, simulando un acopio gigante que dio vida a la obsesión de los protagonistas por conseguir agua, terminando todo en una opiosa lluvia artificial que desató el desenlace de la propuesta.

09 DISEÑO DE INTERACCIÓN DIGITAL Y MULTIMEDIA

GANADOR
GATONEGRO, 9 LIVES + 9 LIVES

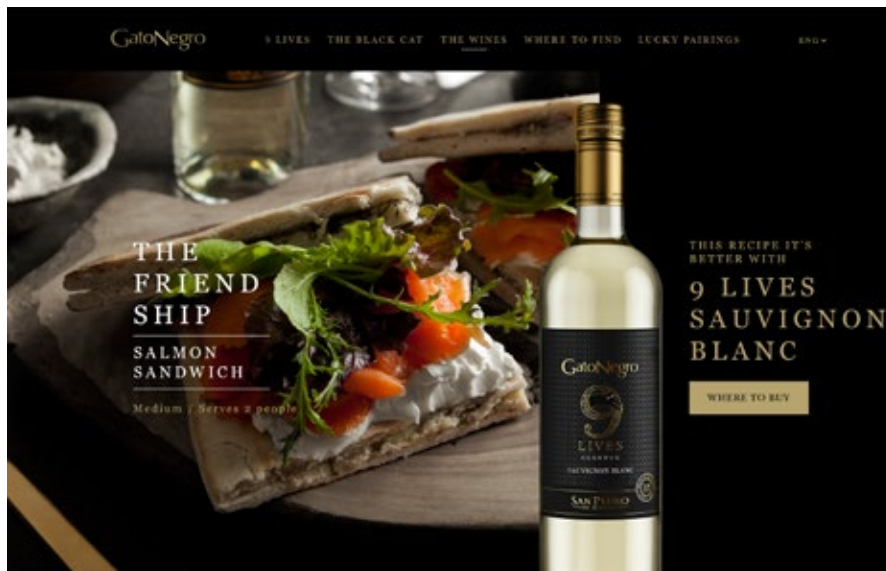
PROYECTOS NOMINADOS
BOLLINGER, LIFE CAN BE PERFECT
SPINCOMMERCE



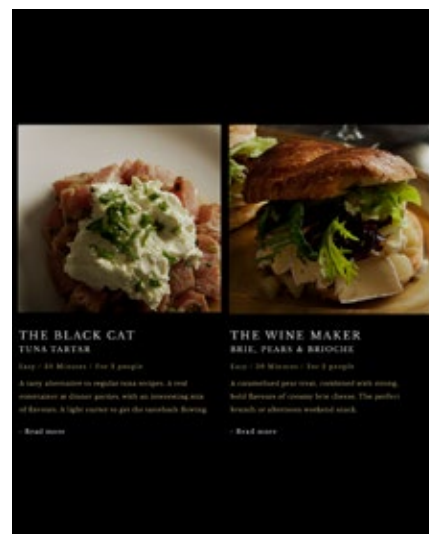
GANADOR

Diseño de interacción digital y multimedia

PROYECTO GATONEGRO, 9 LIVES **OFICINA** DAF **DISEÑADORES** NICOLÁS ARIZTÍA, GUILLERMO GÓMEZ, DANIEL PASSOS, FELIPE DACARET Y JAIME LOOR **COLABORADORES** TOMÁS VERGARA, CARLOS LAMA, IGOR LEDERMANN, NARANJO EN FLOR Y VICENTE REYES **EMPRESA MANDANTE** VIÑA SAN PEDRO **AÑO** 2016



Creamos el storytelling, sitio web y brand video para 9 Lives, destacando la calidad de este nuevo producto de GatoNegro, parte del portafolio de Viña San Pedro. El arte y el texto acentúan los aspectos fantásticos del storytelling.



Nominado

Diseño de interacción digital y multimedia

PROYECTO PROYECTO: BOLLINGER, LIFE CAN BE PERFECT. **OFICINA** DAF **DISEÑADOR** FELIPE DACARET **COLABORADORES** CRISTIAN PASCIANI, SEBASTIÁN INFANTE E IGOR LEDERMANN **EMPRESA MANDANTE** CHAMPAGNE BOLLINGER **AÑO** 2015

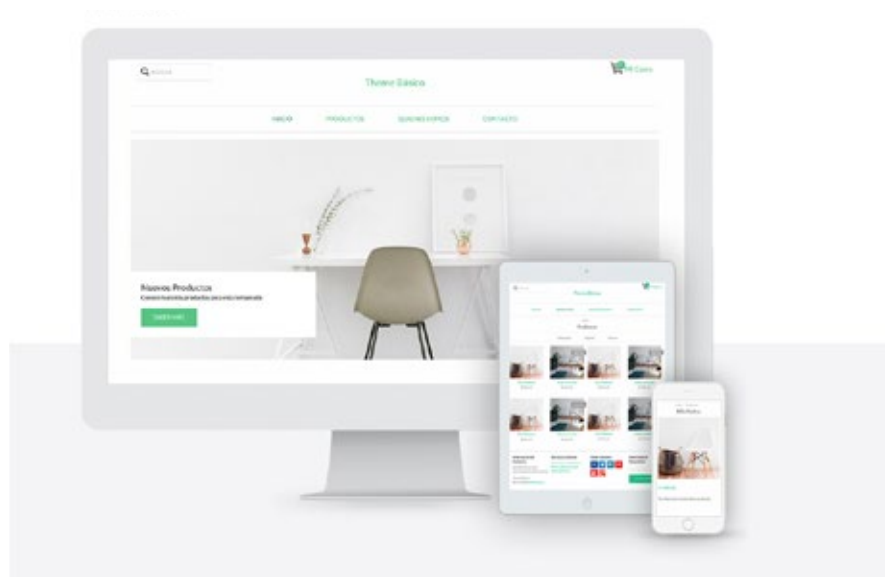


En DAF se hizo la producción de una serie de cuatro films para Champagne Bollinger; una saga conceptual que caracteriza la elegancia y complejidad de cada variedad de este champagne francés. Desde el concepto, al diseño de burbujas en diferentes materialidades, la animación 3D y música; se logró crear un estilo unificador para esta marca global, la cual ha sido parte de la imagen de James Bond.

Nominado

Diseño de interacción digital y multimedia

PROYECTO SPINCOMMERCE **OFICINA** SPINCOMMERCE, CORPSPIN **DISEÑADORA** FLORENCIA ROSENFELD DE LA TORRE **COLABORADORES** MARÍA PAZ GARCÍA VALDÉS, PABLO ORELLANA, FRANCO CRAVERO, FRANCISCA GARRIDO Y FRANCISCA DOMÍNGUEZ **EMPRESA MANDANTE** SPINCOMMERCE **AÑO** 2016



SpinCommerce es un servicio SaaS para la creación de tiendas online, que permite fácilmente vender cualquier producto. Nace de la necesidad de tener una plataforma diseñada para pymes de Latinoamérica, que les de la posibilidad de crecer con su negocio. Nuestro objetivo es que cada tarea sea simple y fácil de realizar tanto para los dueños de tiendas como para sus clientes. Además, que permita entregar flexibilidad a otros diseñadores y programadores para diseñar nuevas experiencias.

www.spincommerce.com

10
DISEÑO DE
INDUMENTARIA
Y MODA

GANADOR
HUESO SANTO

PROYECTOS NOMINADOS
ANDES
HUED HUED: AL RESCATE DEL PATRIMONIO NATURAL DE CHILE



GANADOR

Diseño de indumentaria y moda

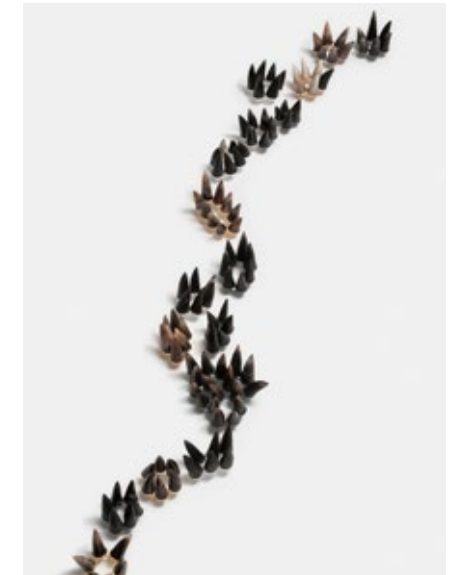
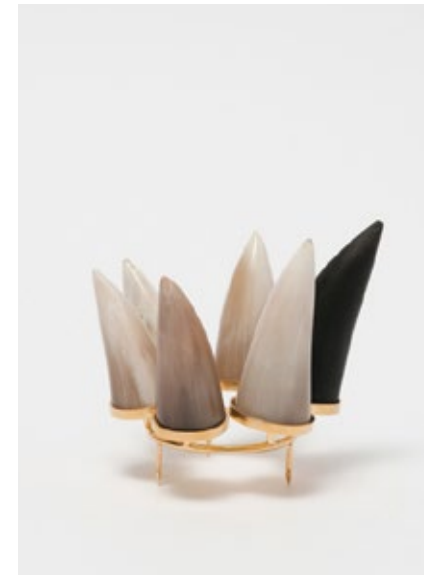
PROYECTO HUESO SANTO **OFICINA** CLARISA MENTEGUIAGA **DISEÑADORA** CLARISA MENTEGUIAGA **EMPRESA**
MANDANTE AUTOENCARGO **AÑO** 2016

Esta serie de piezas fueron creadas con huesos de animales que habitualmente consumimos (pollo y res), además de semillas, troncos y piedras. Todos amarrados, oprimidos e indefensos. Una representación de la dualidad de la supervivencia humana y el dolor provocado a otras especies, lo bueno y lo malo de ser humanos, lo bueno y lo malo de estar aquí. Piezas: Broches y colgantes
 Materiales: Hueso, madera, hilo, cobre, semillas y piedras.

**NOMINADO**

Diseño de indumentaria y moda

PROYECTO ANDES **OFICINA** WALKA **DISEÑADORES** CLAUDIA BETANCOURT Y NANO PULGAR **EMPRESA**
MANDANTE WALKA **AÑO** 2015



Necesidad: reafirmar lo identitario desde lo gregario (sociedad/colectivo), lidiar con lo telúrico. Enfoque: el valor simbólico de la ornamentación corporal en la construcción simbólica de lo comunitario. Cada persona y cada lugar es un isla... Pero juntos podemos ser un archipiélago. Estamos colgando de los Andes, mirando al Pacífico. Estamos constituidos por esta fuerza telúrica que remece y renueva. Juntos somos más fuertes. Somos la Cordillera de los Andes, bañada por el Pacífico. Materiales: cacho de buey, plata reciclada y oro 18k reciclado. El cacho de buey se ha constituido como ícono identitario en el diseño de accesorios chileno (joyas) con proyección sostenible y globalizada. La plata

recoge la tradición platera de los pueblos originarios. Las bases de estos broches están realizadas en oro 18k, ya que lo más precioso, lo más valioso que tenemos, son nuestras raíces-comunidad.

Producción: 100% a mano en los talleres de Walka, con materiales sostenibles y reciclados. Los desechos son reutilizados (metales) y usados como fertilizante (polvo de cacho) en la huerta del taller de producción. El proyecto ha sido exhibido y presentado en: Gallery Four (Suecia), Central Saint Martins (Londres, UK), Schmuck 2016 (Munich, Alemania), Salon Revelation 2015 (París, Francia).

NOMINADO

Diseño de indumentaria y moda

PROYECTO HUED HUED: AL RESCATE DEL PATRIMONIO NATURAL DE CHILE **OFICINA** HUED HUED

DISEÑADORES JAVIERA LARRAÍN Y GONZALO BALMACEDA **EMPRESA MANDANTE** BALMACEDA LARRAÍN SPA

AÑO 2013

Queremos rescatar el patrimonio natural chileno mediante artículos de diseño e introducirlo al uso cotidiano de las personas. Desarrollamos diseños únicos con una fuerte identidad, recopilados de elementos que representen a Chile en materia de flora y fauna, mediante fotografías propias e investigación digital. Trabajamos en el desarrollo de las diferentes colecciones mediante Patterns Ilustrados hechos a mano con pincel y tinta china, para luego digitalizarlos y dejarlos aptos para el estampado en serigrafía. Finalmente los diseños son termofijados con calor. Trabajamos con productos nacionales, que tejen el algodón para convertirlo en tela.



11
DISEÑO
PARA EL
DESARROLLO
SOCIAL

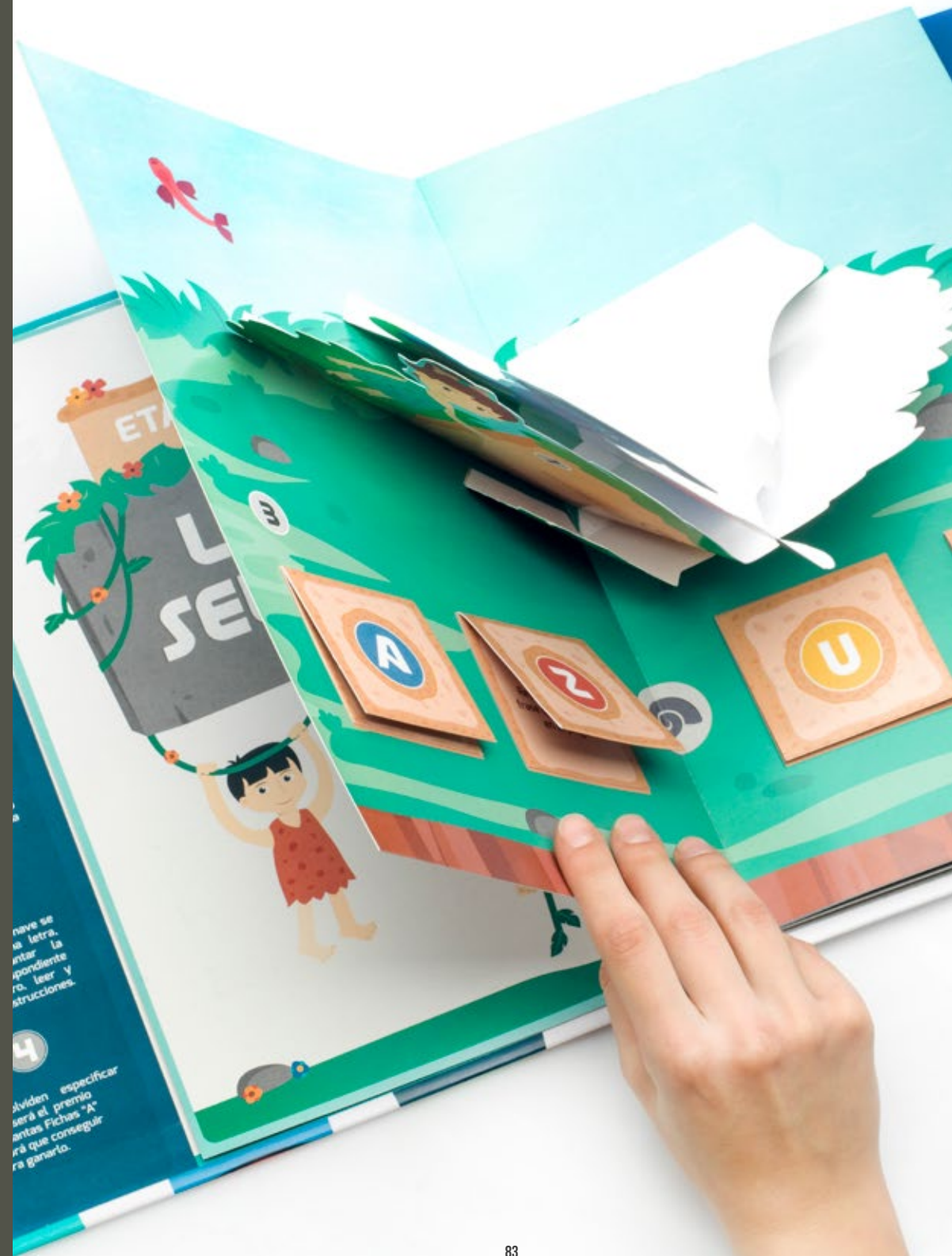
GANADOR

SECTOR AZUL, LA AVENTURA DEL LENGUAJE FIGURADO

PROYECTOS NOMINADOS

ANIMALEJO, GERMINADOR DE CERÁMICA

CRIN LIGHT, LUMINARIA TEJIDA A MANO



ave se
a letra.
ntar
pendiente
ro, leer y
strucciones.

4

olviden especificar
será el premio
antas Fichas "A"
rá que conseguir
ra ganarlo.

GANADOR

Diseño para el desarrollo social

PROYECTO SECTOR AZUL, LA AVENTURA DEL LENGUAJE FIGURADO **OFICINA** VANNIA KATRINA SPA
DISEÑADORA VANNIA VILLALBA FUICA **COLABORADORA** ESTEFANÍA VILLALBA FUICA **EMPRESA MANDANTE**
 VANNIA VILLALBA FUICA **AÑO** 2015

Es un juego pedagógico que busca resolver el déficit de herramientas para fomentar habilidades semántico pragmáticas del lenguaje. Se diseñó especialmente para niños con algún tipo de trastorno del espectro autista y trastornos específicos del lenguaje, quienes poseen un pensamiento lógico y literal. Les ayuda a entender el lenguaje figurado, que son las metáforas a las cuales nos vemos enfrentados todos los días como "Ponte las pilas" o "Vamos a tirar la casa por la ventana". Por medio de esto se espera que los padres y especialistas cuenten con un material de fácil aplicación, especializado para trabajar este tipo de trastornos en terapias y en el hogar.

**NOMINADO**

Diseño para el desarrollo social

PROYECTO ANIMALEJO-GERMINADOR DE CERÁMICA **OFICINA** TEJA VERDE ECODISEÑO **DISEÑADORA**
 CARLOTA DURÁN VIVANCO **COLABORADORES** MARÍA CRISTINA ULLOA Y LA AGRUPACIÓN DE ARTESANAS
 QUEBRADA DE LAS ULLOA **EMPRESA MANDANTE** TEJA VERDE ECODISEÑO **AÑO** 2013

Animalejo, germinador de cerámica, invita al aprendizaje de la germinación y sus cuidados y concientiza al cuidado de la vida y el brote como destello de energía vital. Sobre la propuesta de valor, este producto contribuye a la comunidad el trabajo tradicional en cerámica, revalorizando patrimonio y comunicando el valor de la vida sana a través de la función como germinador. Este sistema de germinación se debe al riego por capilaridad de la cerámica porosa y la adherencia de la semilla de chía o linaza, que se gelatiniza en contacto con el agua, permitiendo su adherencia al cuerpo estriado de cerámica.



NOMINADO

Diseño para el desarrollo social

PROYECTO CRIN LIGHT, LUMINARIA TEJIDA A MANO **DISEÑADORA** ISABEL LECAROS **COLABORADORAS**
AGRUPACIÓN DE ARTESANAS MAESTRA MADRE DE RARI **AÑO** 2016



Crin light es una luminaria de crin tejida a mano que pone en relieve la esencia de la artesanía tradicional de Rari en un objeto de diseño, y que apuesta a resignificar este oficio a través de nuevos formatos y usos. La luminaria se compone de estructura ensamblada de tres piezas de madera torneada sobre la cual se apoya sutilmente la pantalla de crin. Cada pieza es elaborada individualmente bajo un proceso artesanal.



12
DISEÑO DE
SERVICIOS Y
EXPERIENCIAS

GANADOR

INACAP: DIAGNÓSTICO Y DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DE EXPERIENCIA DE SERVICIO

PROYECTOS NOMINADOS

VOLVO

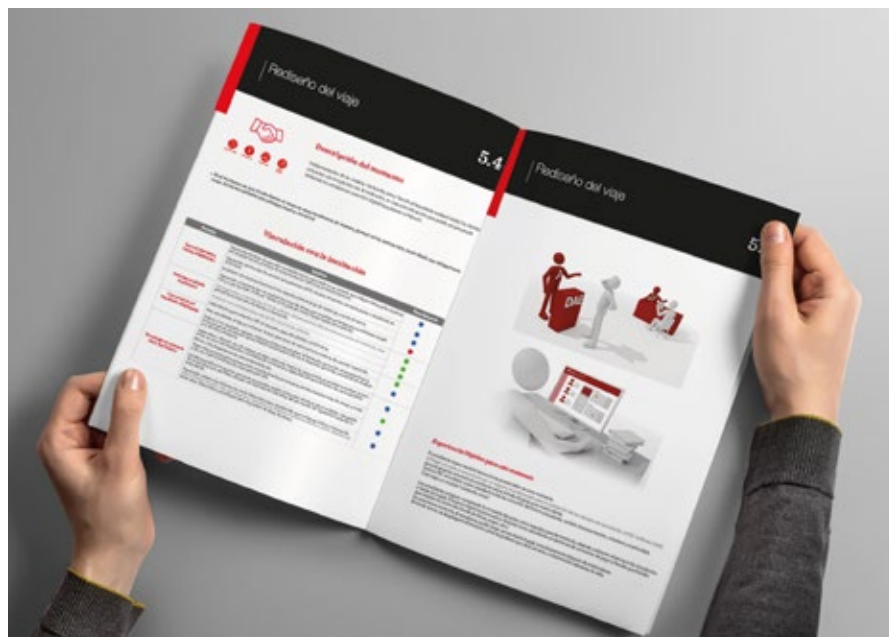
BOLSA DE COMERCIO: REDISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE SERVICIO EN LA INTERACCIÓN BÚSQUEDA DE AYUDA



GANADOR

Diseño de servicios y experiencias

PROYECTO INACAP: DIAGNÓSTICO Y DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DE EXPERIENCIA DE SERVICIO **OFICINA** PROCORP **DISEÑADOR** DIEGO LABARCA **COLABORADORES** CLAUDIA JAÑA, ANDREA RODRÍGUEZ, LORENA TORRES Y CRISTIAN ROJAS **EMPRESA MANDANTE** INACAP **AÑO** 2014 -2015



Frente al escenario de gratuidad en la educación chilena, Instituto Profesional Inacap se propuso integrar como pilar estratégico el servicio brindado a sus estudiantes. Ante esto, Procorp realizó inmersión en diferentes niveles institucionales y en la vivencia de sus estudiantes, visitando 8 sedes para entender diferencias que influyeran en el servicio. Luego se redefinió la experiencia integrándose todos los stakeholders, incluyendo estudiantes en el codiseño. Como resultado se obtuvo: viaje de cliente, experiencia objetivo, pilares de la estrategia y diferentes iniciativas agrupadas en 12 proyectos a ejecutar, según proveedor de experiencia, áreas involucradas y momentos del Customer Journey Map.

NOMINADO

Diseño de servicios y experiencias

PROYECTO VOLVO **OFICINA** MAGIALIQUID **DISEÑADORES** FELIPE MONTEGU Y CRISTIAN MONTEGU **COLABORADORES** ANDRÉS CORREA Y ROSARIO CONCHA **EMPRESA MANDANTE** VOLVO **AÑO** 2014

Con el fin de estandarizar el servicio y mejorar la experiencia del cliente, Volvo nos encargó el rediseño completo de su ecosistema de servicio, desde la experiencia en tiendas hasta los procesos internos de soporte, experiencia de posventa, entre otros. Desarrollamos un research exhaustivo con el cliente, actores internos proveedores, quienes serían el principal insight para el desarrollo de la etapa de cocreación del servicio. A través de talleres, a los cuales asistió gran parte de la organización, redefinimos un nuevo concepto de experiencia de servicio y rediseñamos cada interacción entre los audiencias y la marca. El principal resultado fue la implementación de una experiencia que genera relaciones significativas entre los audiencias y los valores de la marca.



NOMINADO

Diseño de servicios y experiencias

PROYECTO BOLSA DE COMERCIO: REDISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE SERVICIO EN LA INTERACCIÓN
BÚSQUEDA DE AYUDA **OFICINA** PROCORP **DISEÑADOR** DIEGO LABARCA **COLABORADORAS** CLAUDIA JAÑA
Y LORENA TORRES **EMPRESA MANDANTE** BOLSA DE COMERCIO **AÑO** 2014



Bolsa de Comercio de Santiago contactó a Procorp para rediseñar su atención a clientes desde una visión omnicanal. La problemática era que sus clientes son también socios, lo que planteaba problemas en la resolución de problemas, involucrando innecesariamente líneas ejecutivas o muchos procesos informales. Tras hacer inmersión en niveles estratégicos y operativos, y en clientes y usuarios del servicio, se codiseñó la nueva experiencia de búsqueda de ayuda, generándose un comité de experiencia e innovación, que implementará el servicio al interior de la organización, y una batería de proyectos (habilitantes y facilitadores) que tangibilizarán la nueva experiencia de servicio.



GANADOR
MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO

PROYECTO NOMINADO
ENCUENTRO LOCAL



INDICACIÓN
ANILAS, LAGRIMAS,
ECHERIQUE

ILUSTRAR
MUSEO PALACIO
DE SANTIAGO

Versión 21 - Julio 2016

Manual de estilo gráfico
Museo Chileno de Arte
Precolombino

El Museo Chileno de Arte Precolombino es un espacio de encuentro y diálogo entre el arte y la cultura. Su misión es promover y difundir el arte precolombino, así como el arte contemporáneo que se inspira en él. El museo es un lugar de aprendizaje y de reflexión, donde se puede apreciar la riqueza y diversidad del patrimonio cultural de Chile.

Comunicación
Diseño Gráfico



MUSEO CHILENO
DE ARTE
PRECOLOMBINO

Calle Alameda del Solar
Director

Bandera 303 Santiago de
Chile
+56 (2) 2266 9000



GANADOR

Diseño de proyectos integrales

PROYECTO MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO **OFICINA** GAGGEROWORKS **DISEÑADORA** CONSTANZA GAGGERO **COLABORADORES** GEOFFREY PICKUP Y JUAN PABLO RIOSECO **EMPRESA MANDANTE** MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO **AÑO** 2016



Diseño de identidad, sistema de señalización y museografía para el Museo Chileno de Arte Precolombino realizados durante los años 2013 -2016. Los proyectos se llevaron a cabo junto a distintos equipos de trabajo según especialidad, junto a Juan Pablo Rioseco en señalización y Geoffrey Pickup en museografía.

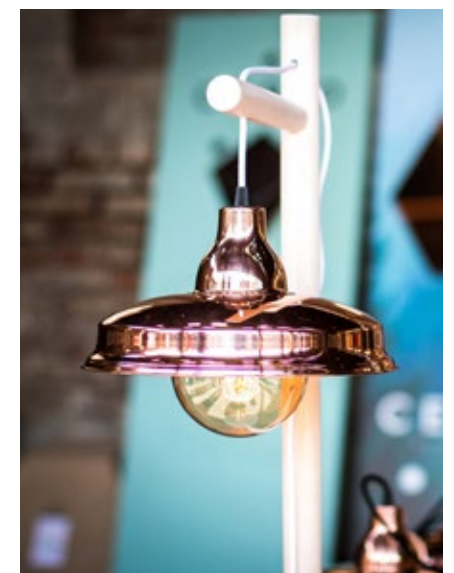
**NOMINADO**

Diseño de proyectos integrales

PROYECTO ENCUENTRO LOCAL **OFICINA** LOCAL **DISEÑADORES** FABIOLA LÓPEZ, JOAQUÍN BÉJARES **COLABORADORES** FLORENCIA ROJAS, ÁLVARO VENEGAS, JUAN PABLO ASTORGA, NATALIA YÁÑEZ, JAVIER CANCINO, JUANA DÍAZ, LEONIDAS LOYOLA, SOFÍA MACKENNEY, JULIO MOYA, JUAN PABLO TAPIA, MÓNICA INFANTE, NICOLÁS LEVY Y NICOLÁS VARGAS **EMPRESA MANDANTE** 45 MARCAS DE DISEÑO NACIONAL **AÑO** 2015



Encuentro Local es un evento cultural que pretende incitar el diálogo entre creadores, productores, audiencia y agentes de desarrollo entorno al área de diseño chileno. Este evento busca difundir a las marcas de diseño contemporáneo ante un audiencia diversa, buscando generar una plataforma donde el intercambio entre productor y cliente permita comunicar los valores existentes en el diseño y la manufactura nacional. Encuentro Local ocurre durante 2 días, ocupando 1.700 m² en un edificio de carácter patrimonial en el corazón de Recoleta. Atrae a cerca de 2.000 personas por día. Se realizan charlas, exposiciones, talleres y lanzamientos de documentales relacionados al diseño. Este extenso programa lo ha posicionado como uno de los eventos de diseño nacional más relevante de Chile.



PREMIO MEJOR DE LOS MEJORES

PROYECTO MAKE CARE, LÍNEA DE OBJETOS DE PREVENCIÓN Y USO COTIDIANO PARA ADOLESCENTES QUE SUFREN DE EPIDERMÓLISIS BULOSA (PIEL DE CRISTAL) **OFICINA** ARTEFACTOS ROSAS **DISEÑADOR** JOAQUÍN ROSAS **COLABORADORES** RODRIGO CUBILLOS, MATÍAS ORELLANA Y JOAQUÍN MORALES **EMPRESA** **MANDANTE** FUNDACIÓN DEBRA **AÑO** 2015





Línea de objetos de prevención y uso cotidiano para adolescentes que sufren de Epidermólisis Bulosa (piel de cristal) que se encuentran en distintos niveles de desarrollo de sindactilia. La idea fundamental es mejorar la autonomía funcional de los jóvenes con piel de cristal, desarrollar la capacidad de esfuerzo y voluntad, fomentar la disciplina y control del niño en sus acciones cotidianas, además de liberar en cierto grado al cuidador, quien está en constante dependencia de las acciones del joven. Los objetos son fabricados por impresoras 3D, donde los archivos digitales se pueden descargar de internet y fabricar en cualquier parte del mundo donde se disponga de una impresora 3D.



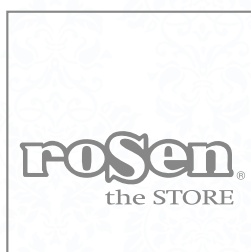


Bienvenidos a **Âme** el alma de Rosen en su dimensión de hotelería boutique.

Una colección exclusiva que traslada al hogar la esencia y conocimiento de la
marca en el mundo de los hoteles premium.

Una propuesta que se expresa en elegantes diseños europeos y suaves
texturas que garantizan un descanso placentero y perfecto.

El mismo que muchas personas han disfrutado durante sus viajes y vacaciones.



EXCLUSIVO EN TIENDAS ROSEN Y ROSEN.CL





DIRECTORIO CHILE DISEÑO 2016 / 2018

Identidad Premios Bienal + Chile Diseño Panda

Diseño Editorial Panda

Impresión Grupo Mas

2017



Rodrigo López Director · Dan Weitzman Director Comercial · Michelle Douglas Directora · Roberto Concha Presidente
Mónica Vargas Directora · Agustín Quiroga Vicepresidente.

