



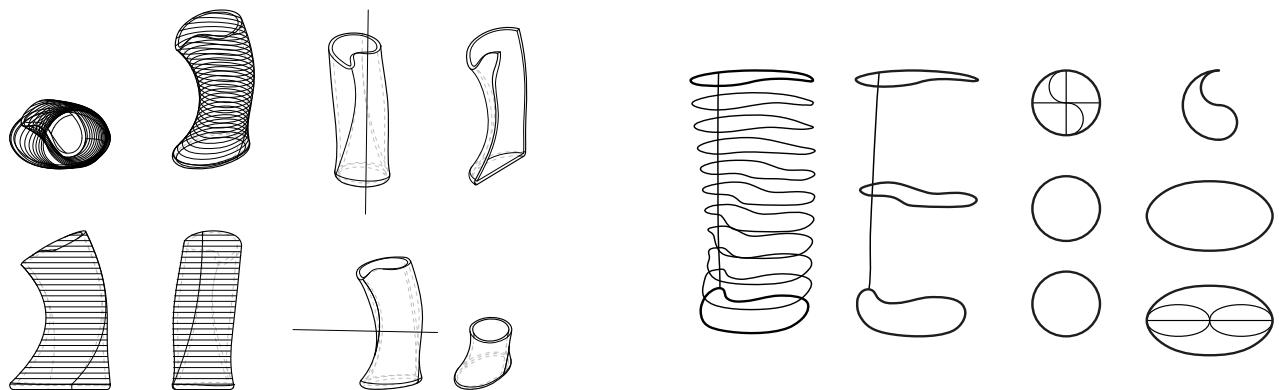
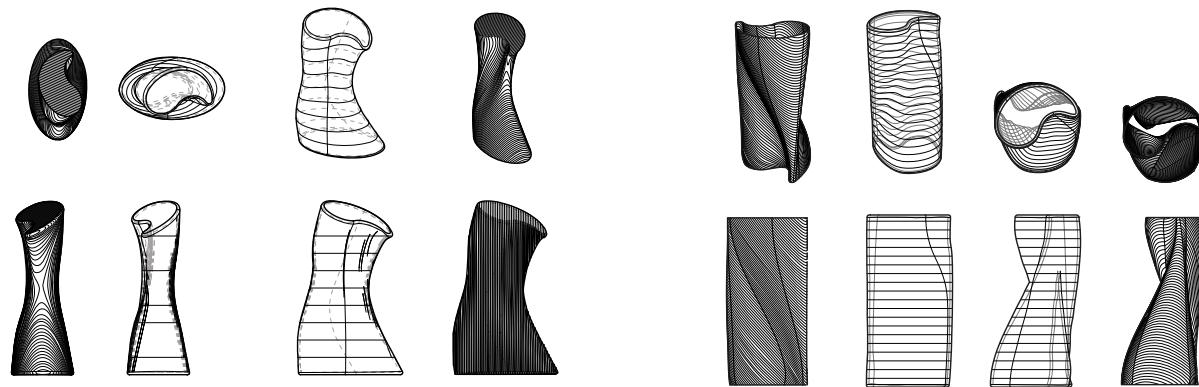
CB

Carolina Bustamante

Ceramicas

Modelos creados a través de uso de moldes negativos de sus modelos 3D im-presos en filamento ABS.

Fueron creados 3 modelos diferentes, un vaso, un lechero pequeño y un mode-lo a escala de jarrón.escribir y como le afecta la gravedad a este.



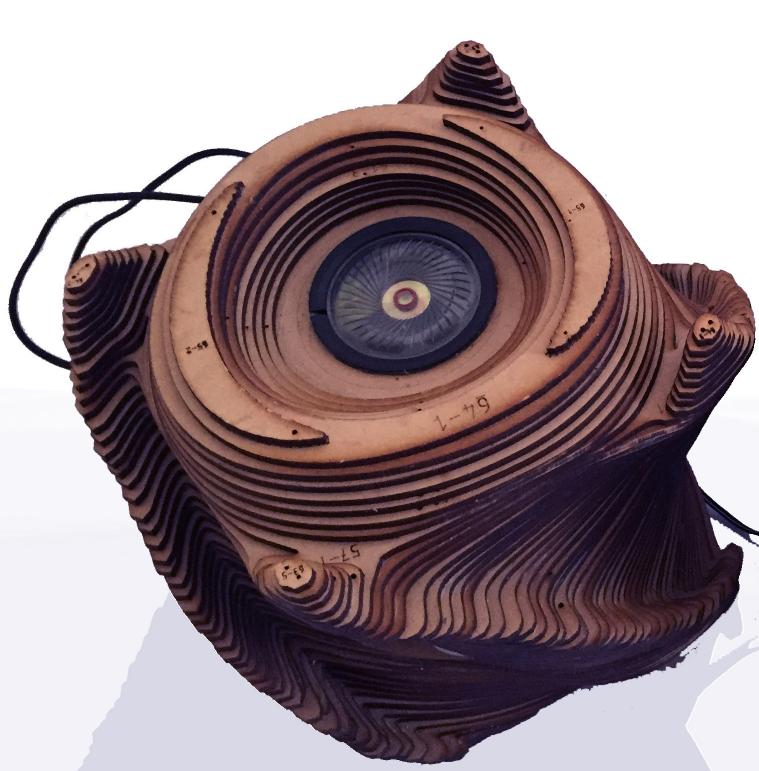
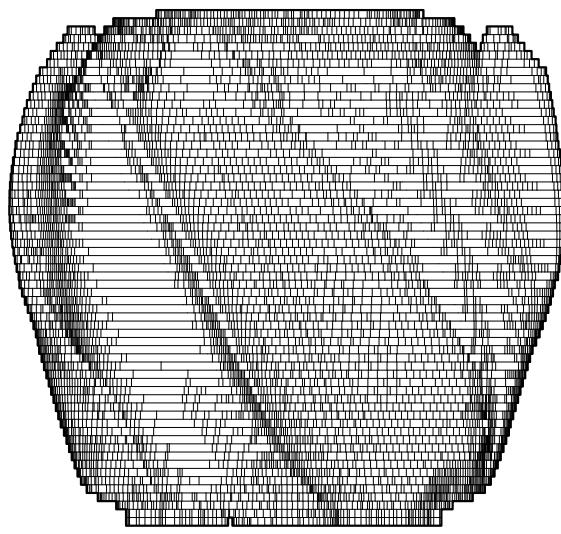
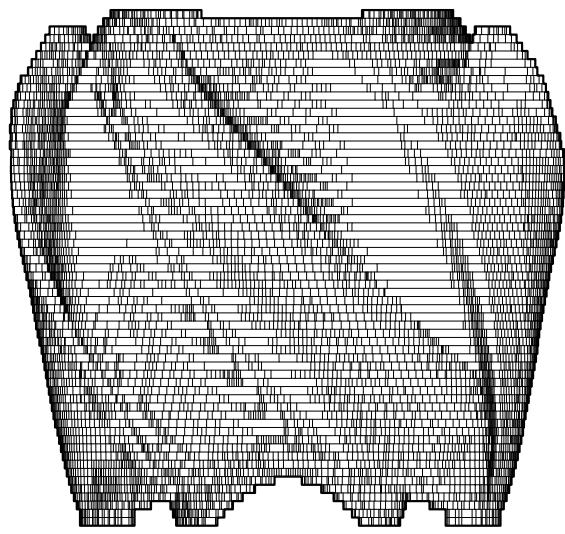
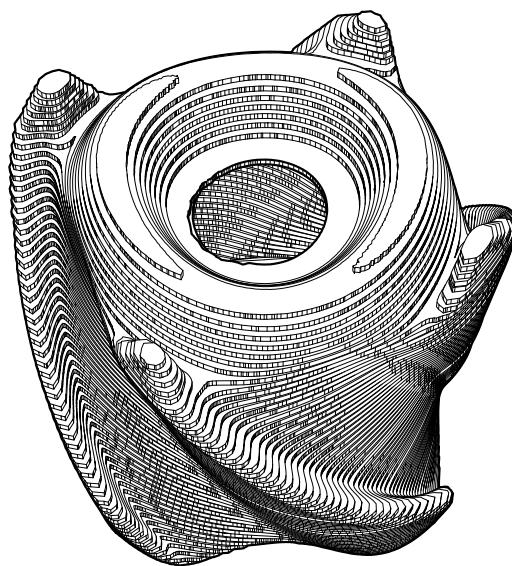
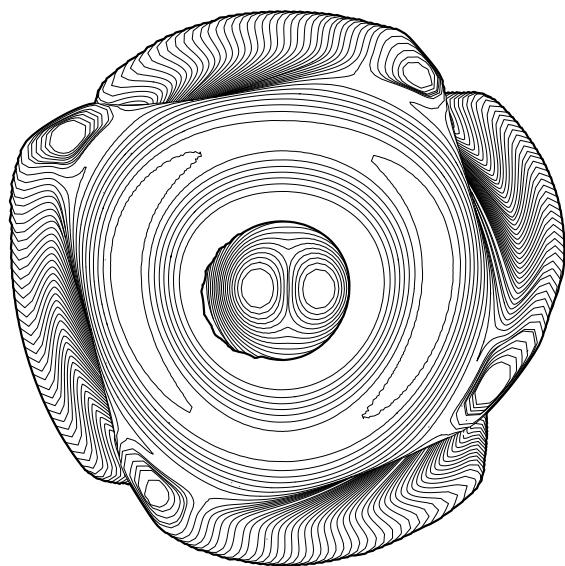


Parlante

Modelado en 3dmax usando el sonido de un trueno para comenzar a darle forma. Este fue modificándose hasta llegar a una forma parecida a una flor en la parte superior. Se armo mediante sectioning con mdf de 3mm.

Al ser hueco en su interior general la resonancia necesaria para oír con buena calidad la música reproducida a elección.

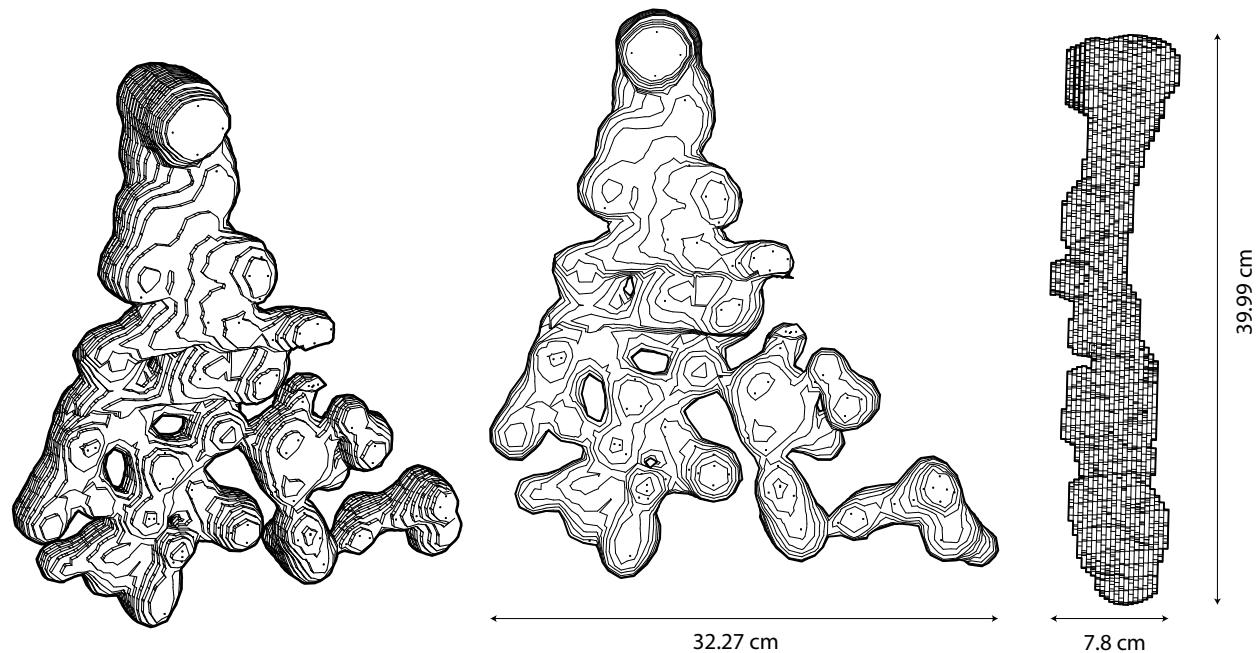




Colgador

Modelado en 3dmax usando la técnica de partículas simulando ser agua saliendo de una manguera y aglomerándose frente a una superficie plana.

Fue modificándose a y suavizado, se utilizó la técnica de sectioning con mdf de 3mm.

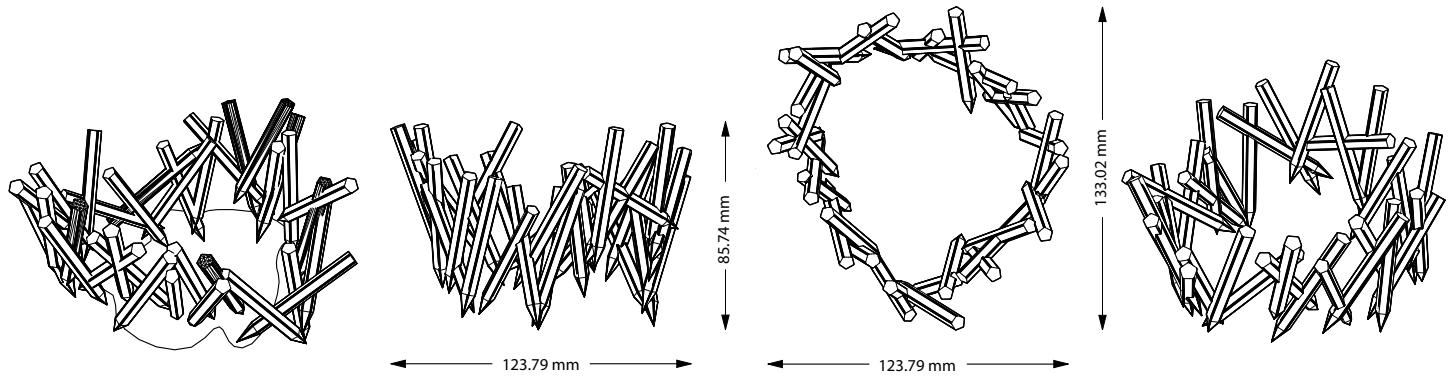


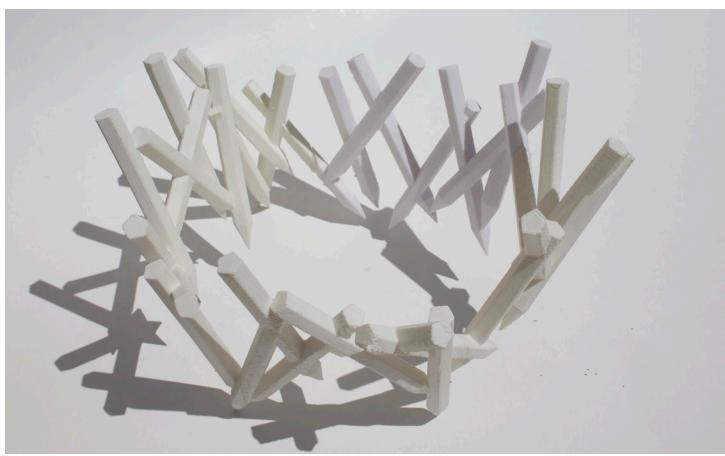
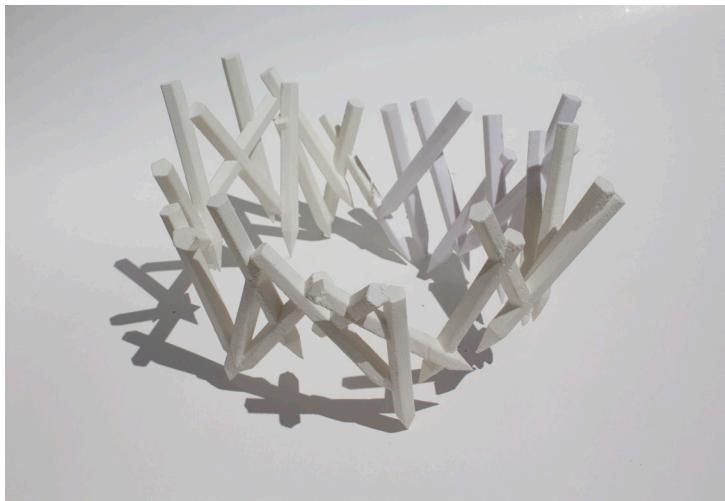


Frutero

Modelado desde la unidad mínima, el lápiz, un elemento común del día a día, en Rhinoceros. Distribuyendo el módulo de forma aleatoria pero que siguiera la forma de una curva definida con anterioridad para crear una forma cerrada que pudiera contener diversos elementos.

Se jugo un poco con el tema del traslado del lápiz al momento de escribir y como le afecta la gravedad a este.

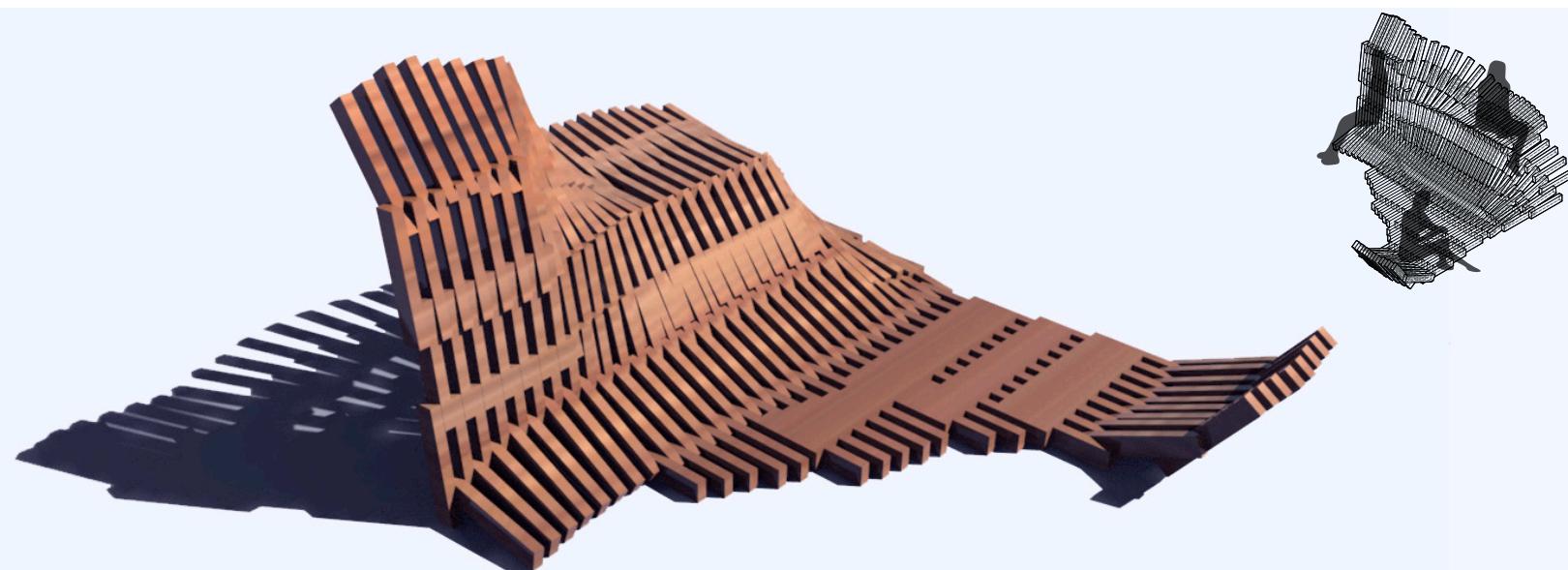
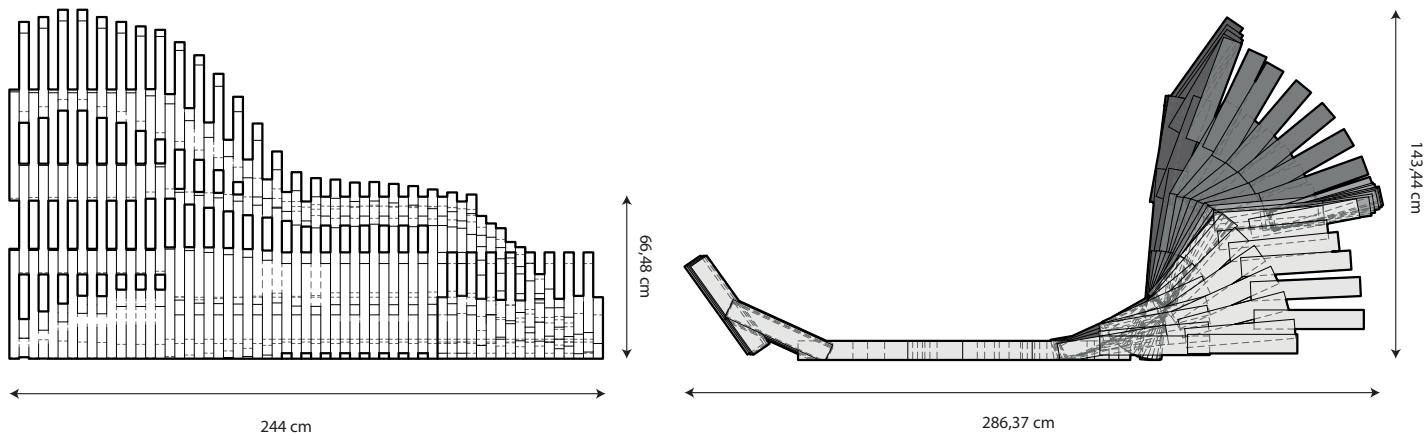


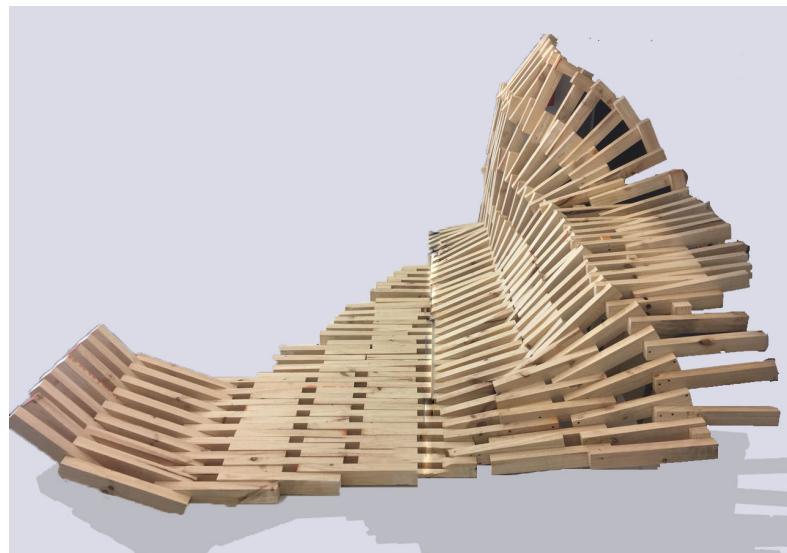


Wave Skin

Consiste en una estructura para poder sentarse, apoyarse o acostarse, la cual está construida con bloques de madera generando una especie de muralla de ladrillos que genera un abanico representativo en las posiciones desde sentado hasta acostado de una persona. El uso de este proyecto está dirigido a la playa, entre los kioscos o puestos de artesanías que normalmente se ubican en la costanera a lo largo de Chile. Permitiendo un momento de descanso, un mirador y un elemento destacado para el paisaje de la playa.

Se uso un proceso parametrizado que conlleva a la utilización de un brazo robótico "KUKA" para poder lograr una colocación precisa de cada bloque y así evitar defectos o errores que puedan ocurrir con su fabricación en forma manual.

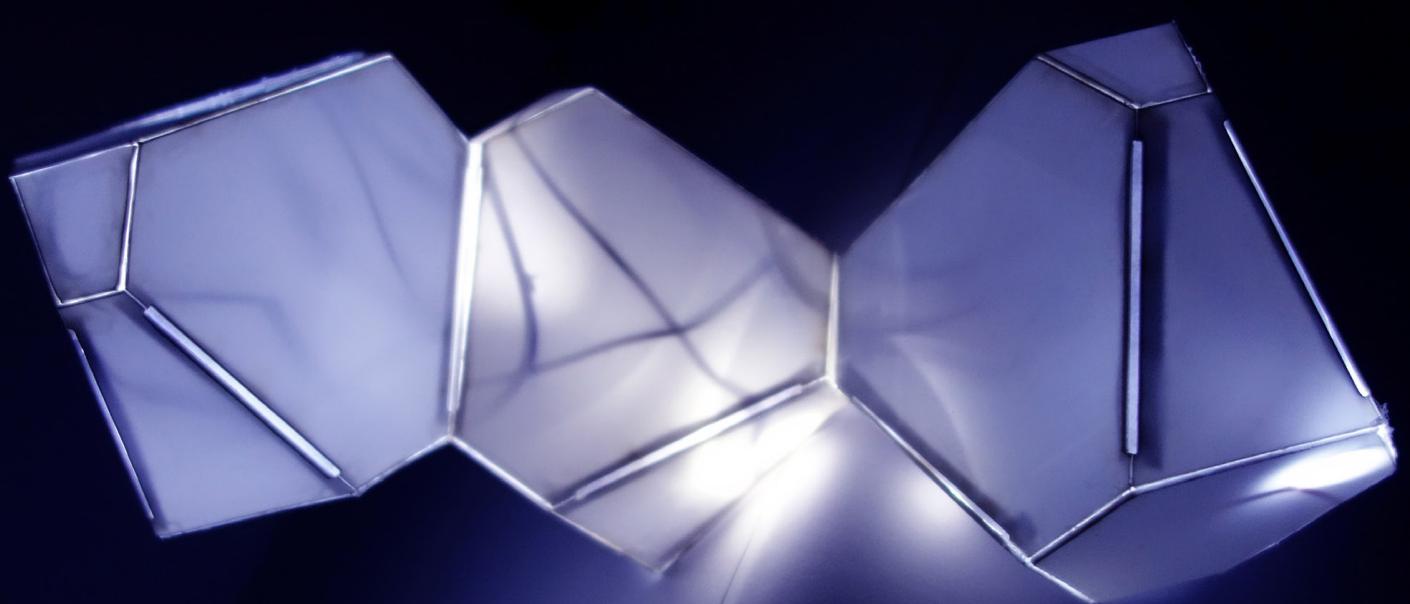
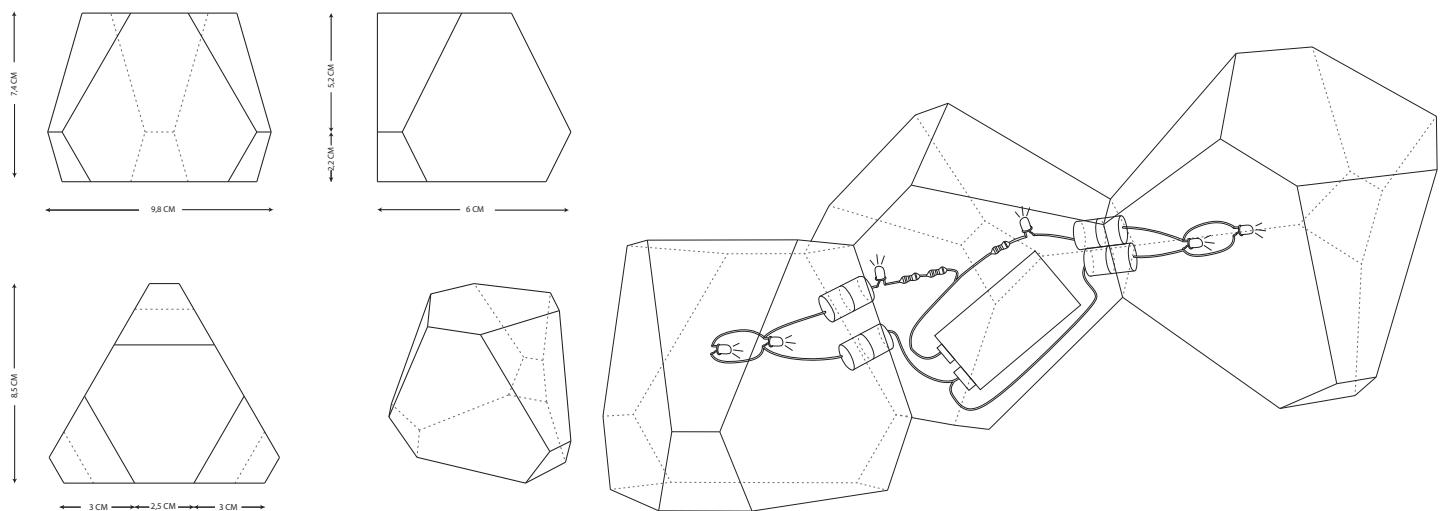


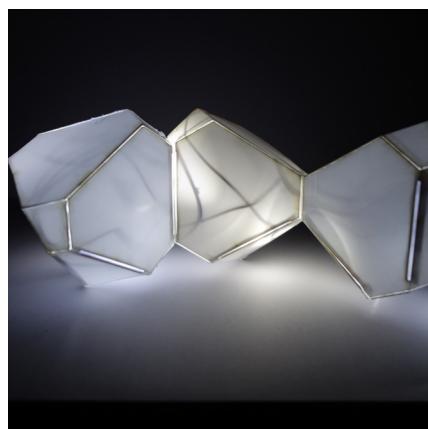
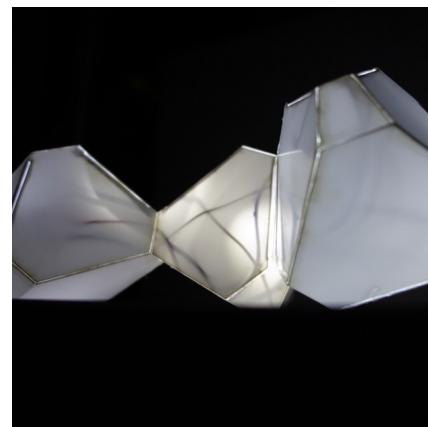
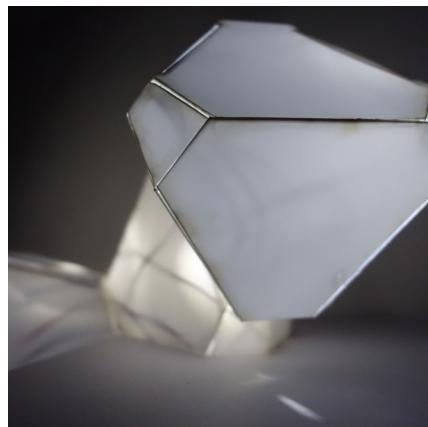
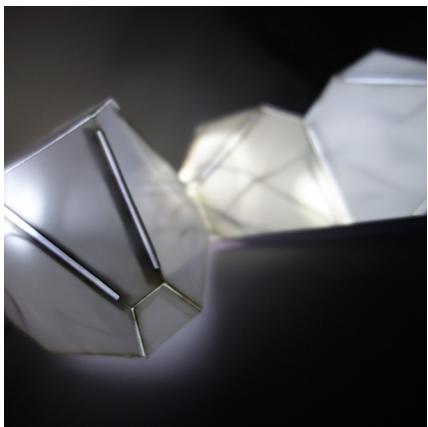


SharedLamps

Lámparas modulares fáciles de ensamblar. Flexibles al momento de distribuir la luz en los espacios requeridos debido a que pueden ser separadas en varios volúmenes funcionales generando así diversas fuentes luminosas tanto como pares como múltiples agrupaciones construyendo un ambiente atmosférico. Toma la forma que el usuario desee y puede ser desde dos módulos a una masa escultural, invitando así a la persona a crear diversas formas.

Mediante los imanes en sus laterales permite que la electricidad circule entre sí encendiendo la luz de estos. Al contacto de un "módulo pila-led", que funciona como interruptor, con un "módulo led" las puertas se abren a múltiples opciones de ensambles.

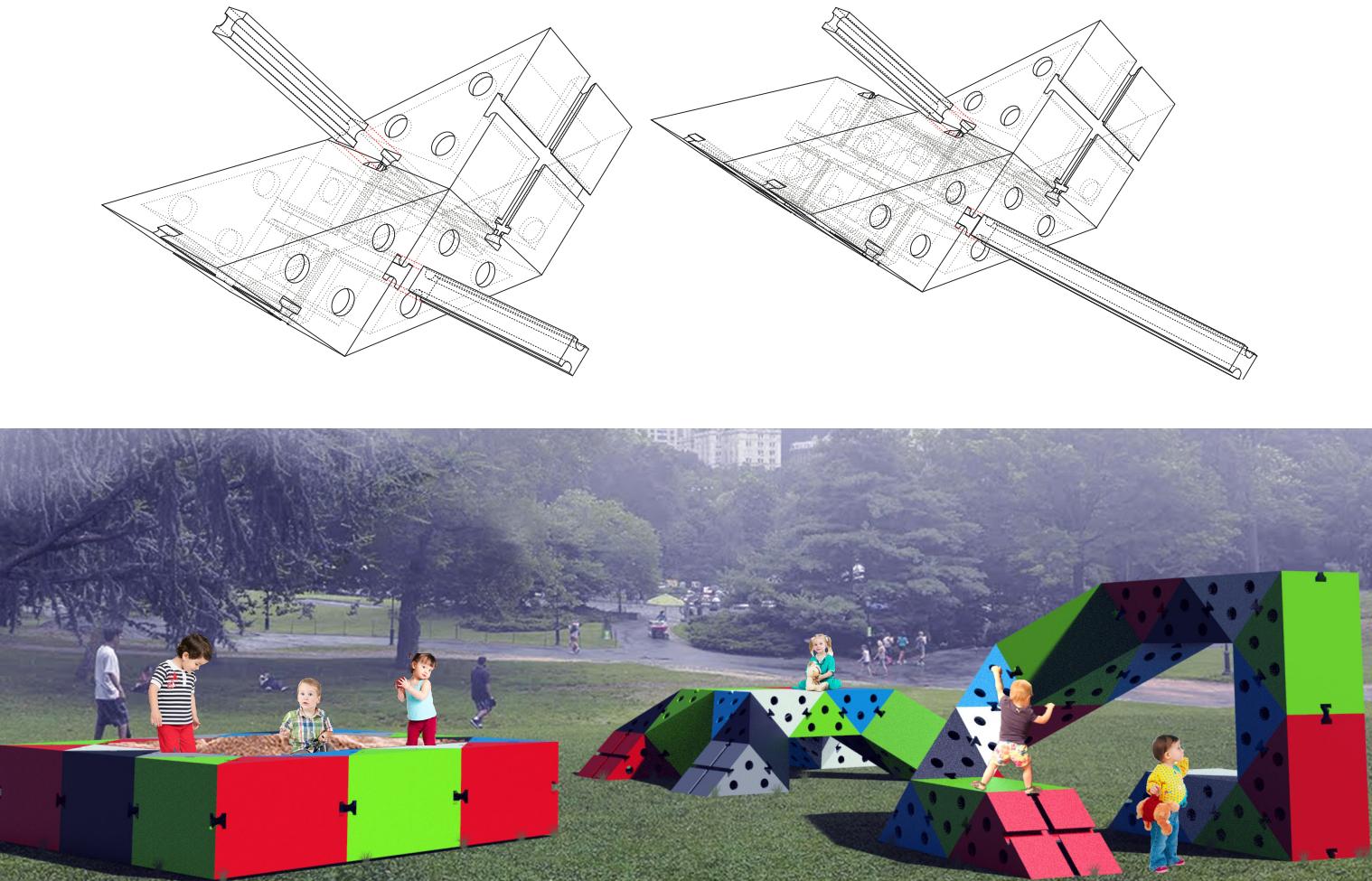
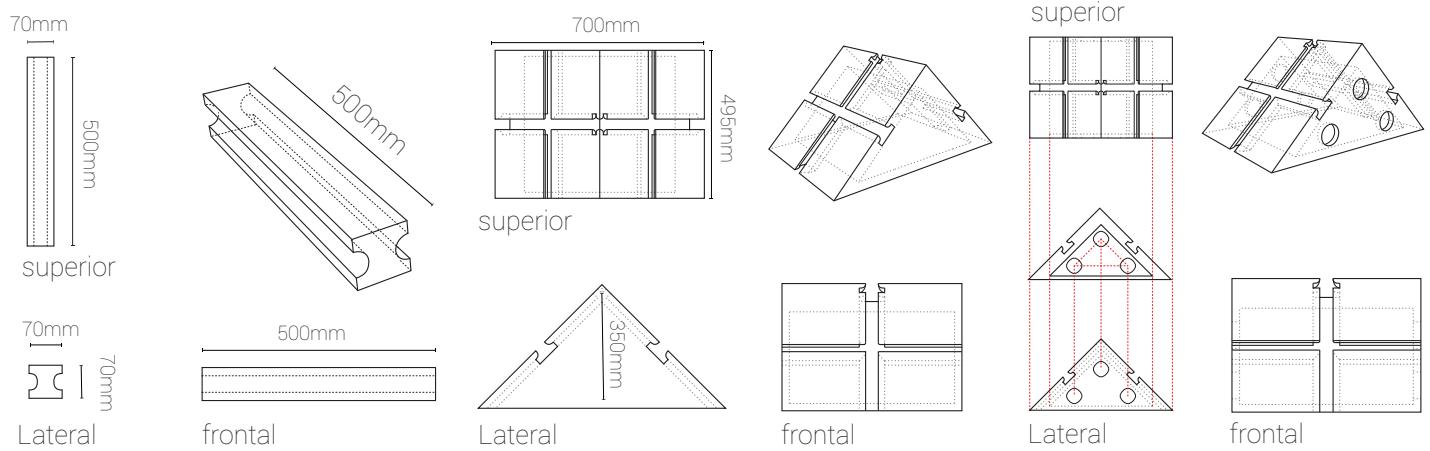


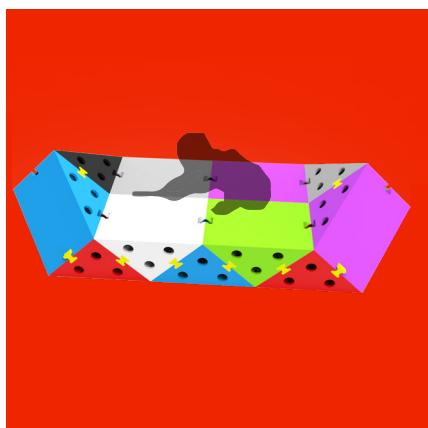
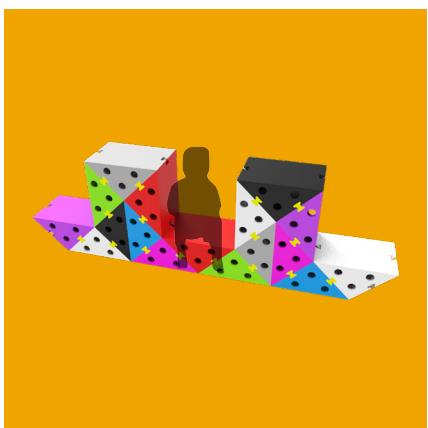
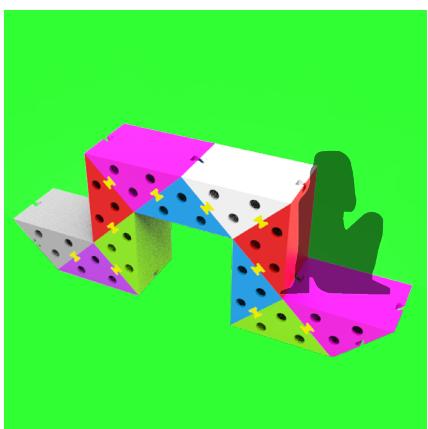
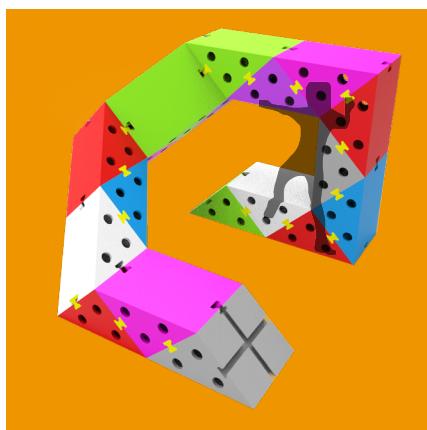
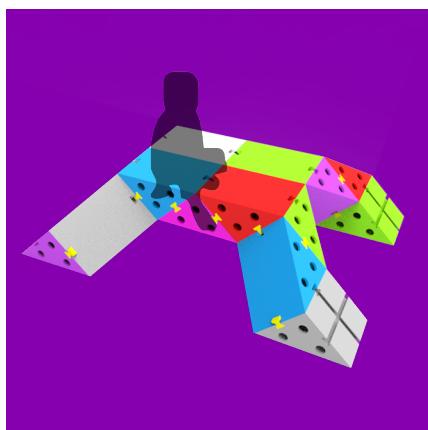
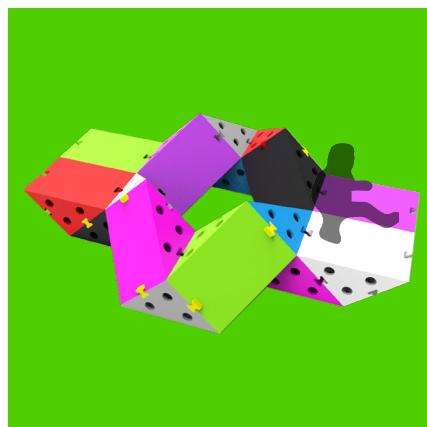
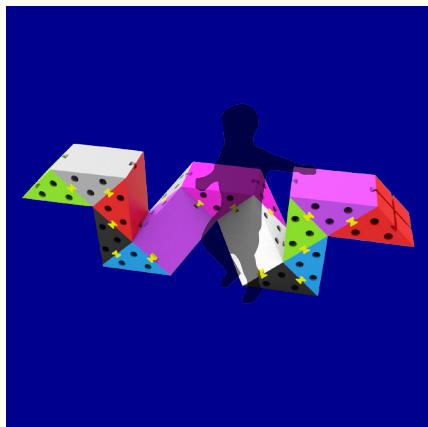
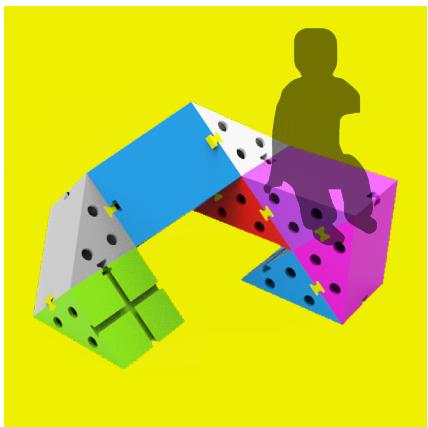


ModularClimb

Es un proyecto que permite al usuario realizar diversas combinaciones de sistema de juego infantil. El límite es su creatividad y la de su hija o hijo.

No requiere herramientas, facil armado. Fomenta la conexión padre e hijo al necesitar de un adulto para crear figuras mas grandes, desarrollo de la parte cognitiva.

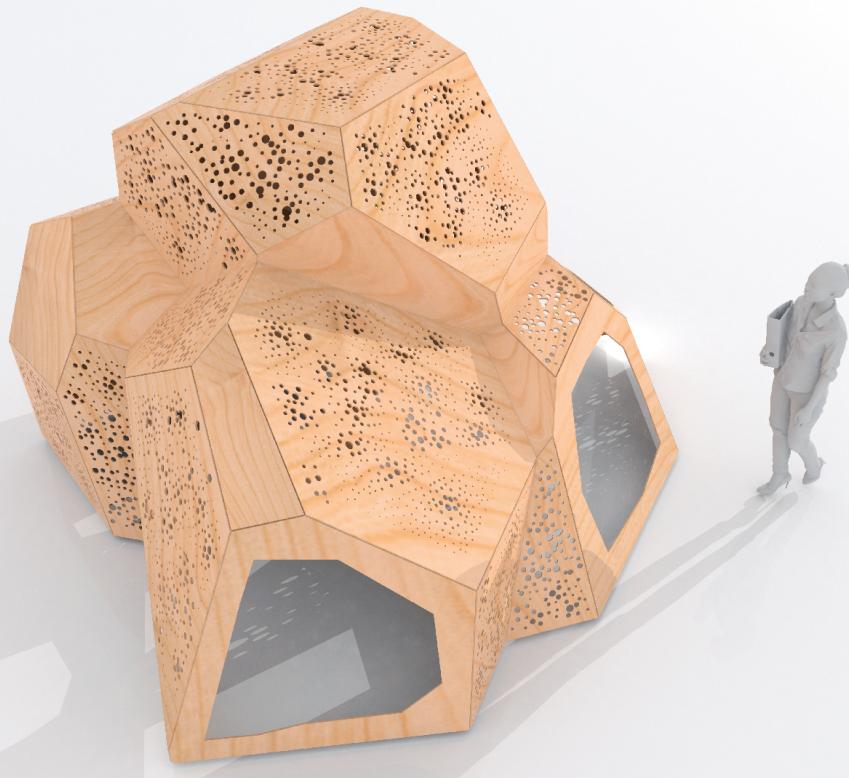
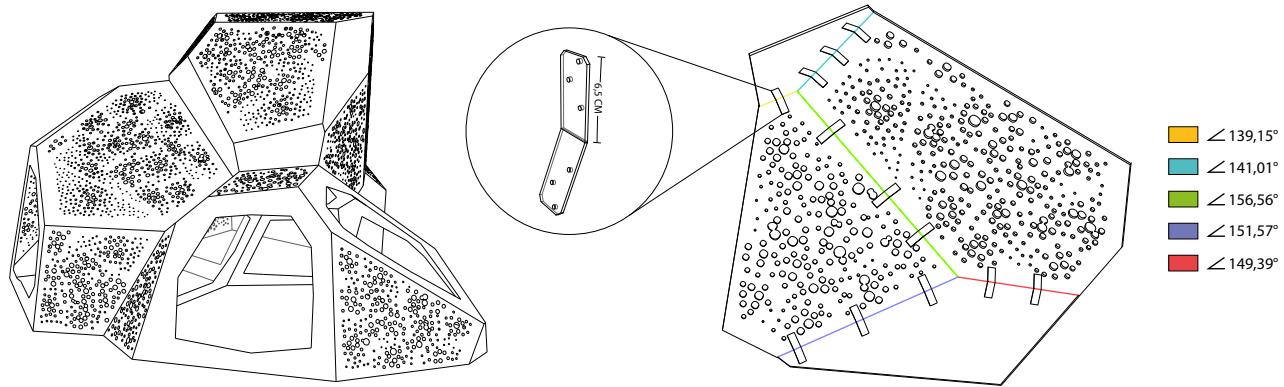
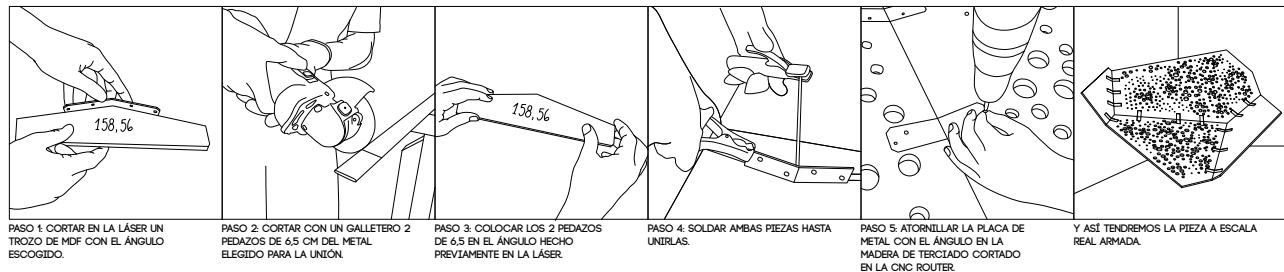


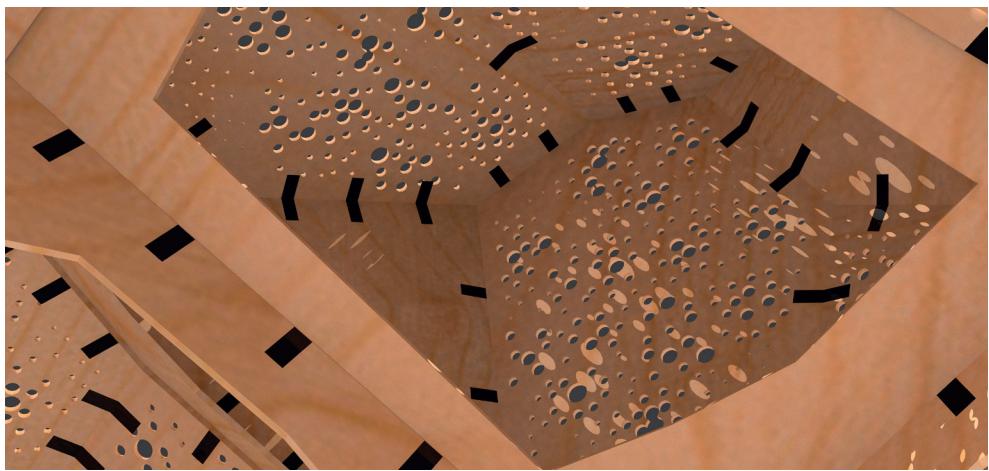
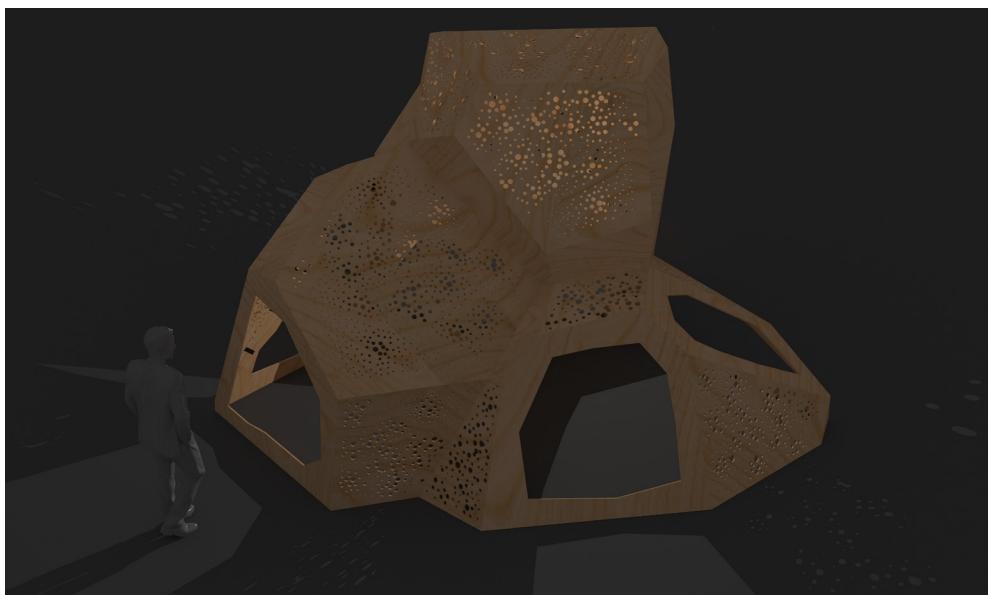


DOUSE Habitáculo

Es un habitáculo realizado en terciado con patrones programados en grasshopper graduando la densidad de orificios permitiendo mayor o menos entrada de luz tomando siempre en cuenta el espacio elegido en el que se ubica el proyecto.

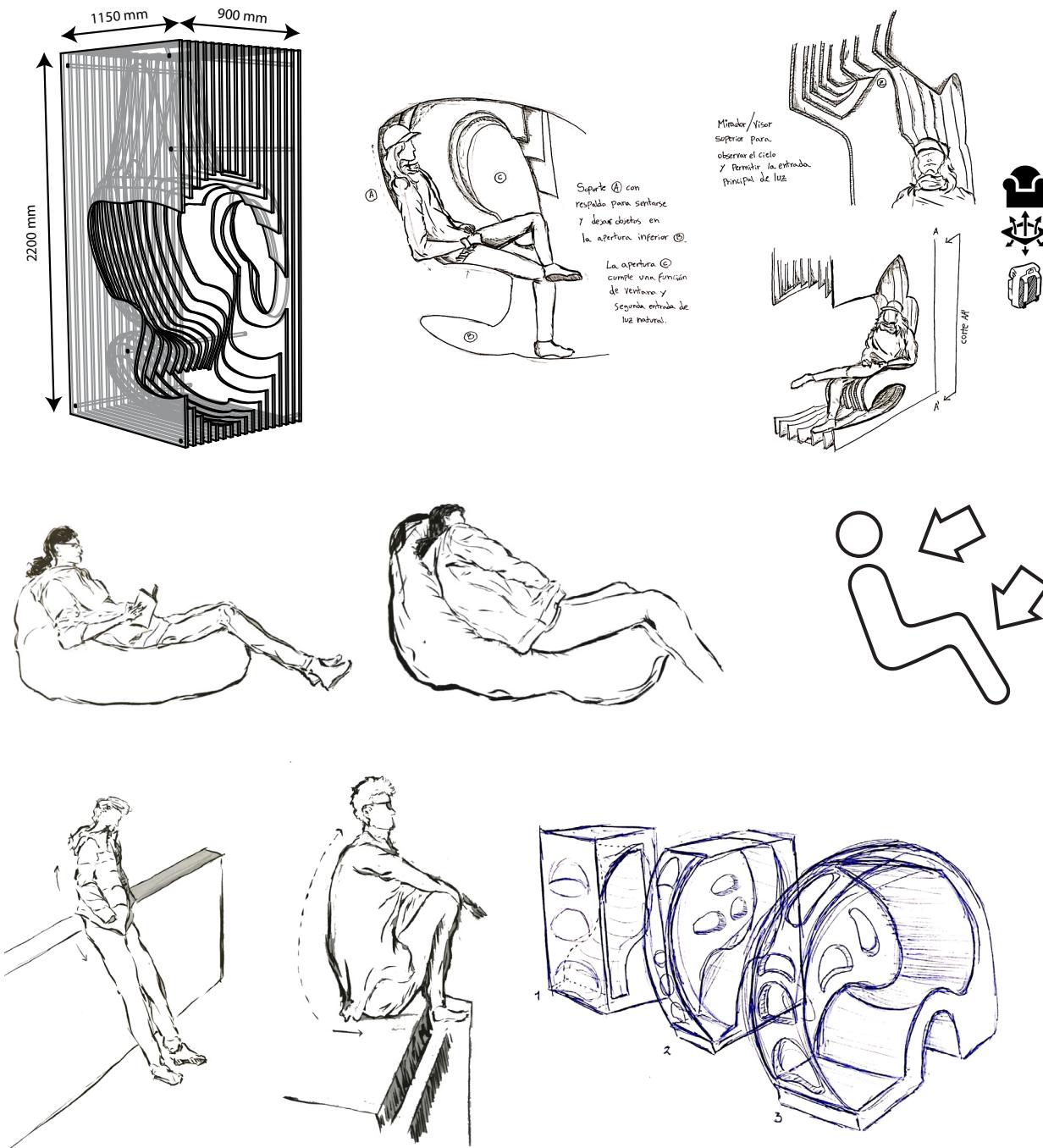
ETAPAS DE CONSTRUCCIÓN:

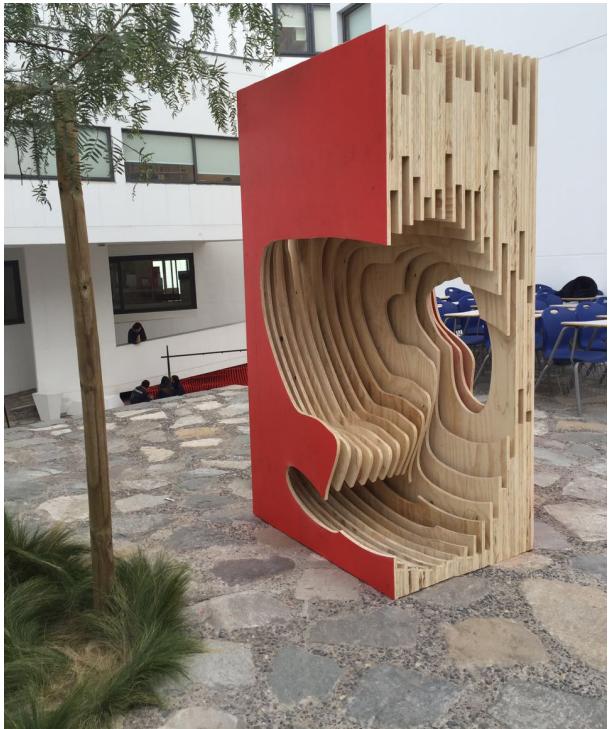
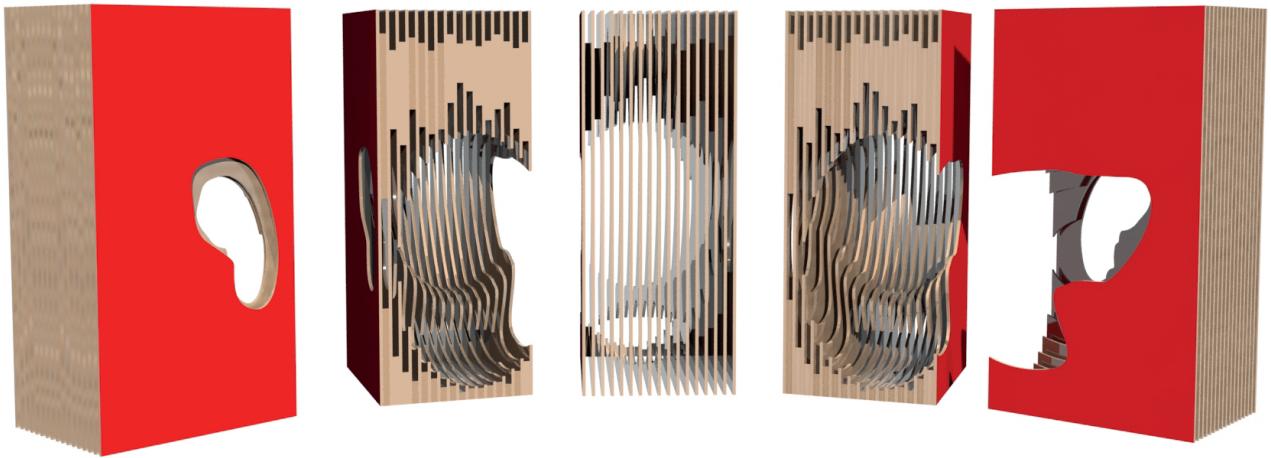




INAI Asiento

Este es un tipo de "asiento" el cual no es del todo sólido. Cuenta con 3 aperturas, una funciona como ventana, el que está en la parte superior funciona como mirador para apreciar las estrellas y el ultimo cumple la función de guardar los elementos personales. Este fue hecho para la universidad UAI de Santiago.





Metodos de exposición

Estudio exploratorio-descriptivo sobre los métodos de exposición que adoptan las personas, en un contexto de venta informal en Santiago de Chile. La metodología se baso en una observación participativa, transversal con las fuentes primarias de información y fuentes secundarias referentes a bibliografía, en las que se explora las distintas tipologías de exposición frente a la ciudadanía, tanto de productos de intercambio como performativa.



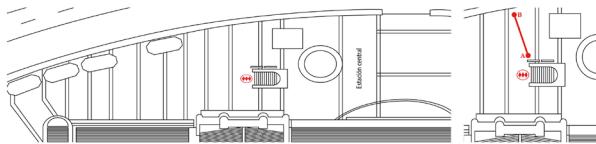
El día 08 de mayo a las 12:00 PM, en Estación Central, se presenció el entorno y las interacciones de venta informal. Existe una abundante cantidad de vendedores informales con mantellos/ sacos con mangos. Cuando no existe presencia de Carabineros, los sacos son extendidos como manta para exponer mercancía a los peatones. Pero estas negociaciones o ventas suceden en una fracción de minuto, ya que la alta frecuencia de Carabineros en el sector los obliga a moverse rápidamente a sectores protegidos tales como micro plazas que se abren entre las calles de la Alameda.

- Un vendedor se demora aprox. 30 seg en extender su bolsa.
- Unos 3 minutos aprox. en ordenar parte de la mercancía.
- En menos de 25 segundos en tomar sus cosas y huis.



Dos formas de exposición totalmente distintas en la que se observa a un músico y a un vendedor de chaquetas. Los dos vendedores se posicionan en una zona con abundante circulación de personas que salen del metro.

En base a lo observado se puede inferir que el sujeto A con respecto al sujeto B, está mucho menos expuesto para "vender" su música. Creemos que se debe a una estrategia de exposición indirectamente monetaria en comparación al sujeto B que está directamente vendiendo un producto.



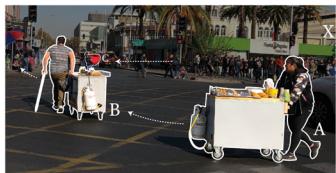
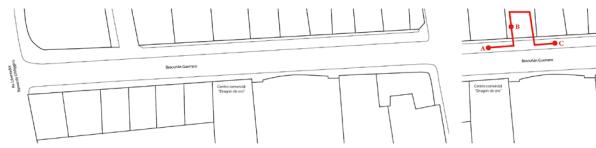
"[Existen] oportunidades que brinda el entorno y de conversaciones con sus clientes. Poco a poco cada una de sus unidades comerciales va dando sus frutos moldeándose al estilo de vida de su dueño y a las necesidades que muestre el medio donde se desenvuelven [...]" (166).



El día 15 de mayo a las 12:00 PM, en la calle Basulto Guerrero, el objeto de estudio trata de hombres alrededor de los 40 años que se disfrazan de mujeres con bustos falsos y trajes enormos. Circulan por la ciudad e incluso dentro de locales y galerías, hablando a cada persona que pasa por allí. Se observa que realizan intercambios de productos y no tienen una posición fija de trabajo. Ellos no peligran de carabineros porque no venden directamente un producto en una determinada zona y eso lo aprendieron por observar el entorno y sus restricciones legales.



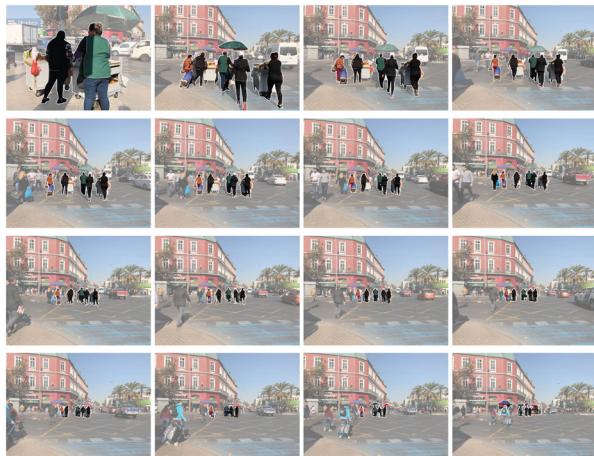
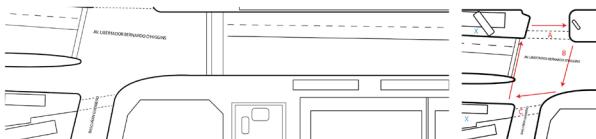
En el punto A se les pone ver vendiendo en plena calle y luego en el punto B al interior de una galería, luego en el punto C retoman la calle. Los movimientos que realizan estos usuarios se realizan en un tiempo continuo, ya que se observa que no tienen una posición fija de trabajo. Ellos no peligran de carabineros porque no venden directamente un producto en una determinada zona y eso lo aprendieron por observar el entorno y sus restricciones legales. Es una estrategia que asegura seguridad, presentación original y distinta de la competencia.



El día 29 de mayo a las 10:00 PM, en las calles que rodean Estación Central, el objeto de estudio fue el movimiento en movimiento de parte de los comerciantes de comida ambulante que usan el método de "barra" para vender sus productos en múltiples lugares a una distancia importante entre ellos y las autoridades, ya que corre riesgo de perder su carro. "Es necesario huir si no te quitan todo, llegamos a correr cuadras huyendo de carabineros con carro y todo (...) Somos como una gran sociedad en la cual nos cuidamos entre todos". Comenta una de las comerciantes.



Interactúan con otros vendedores (de cualquier tipo) sin importar la competitividad del mercado. Se apoyan y funcionan como una red de contacto que alerta sobre la aproximación de Carabineros.

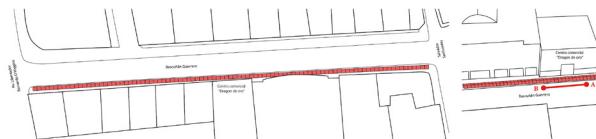


Desde el punto A y B se establece una extensión de puesto de venta temporal. Ellos venden desde la calle hacia de la vereda, para tener menos obstáculos al momento de escapar en el caso de fiscalización de parte de carabinero. De lo observado destacan los siguientes datos:

- En un lapso de 30 minutos se observa que la estructura de comercio establecido desaparece y posteriormente se reestablece.
- El tiempo que les toma refugiarse en locales vecinos, es de aproximadamente 40 segundos.



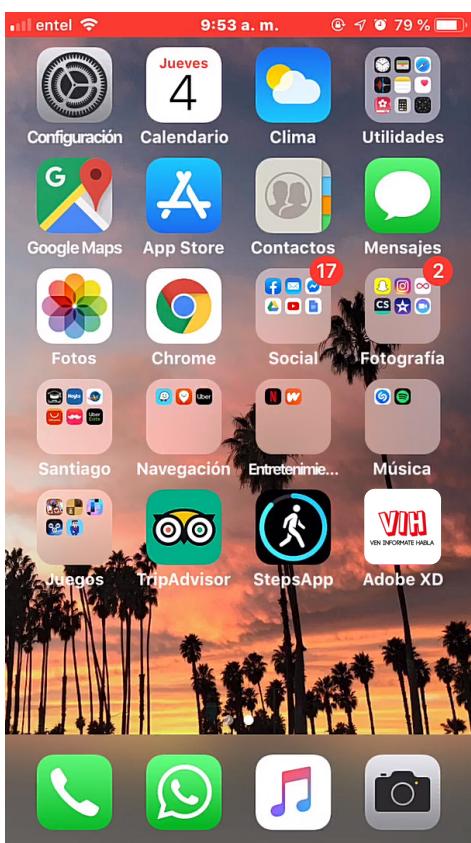
Uno de los principales métodos de escape es tener un mantel sobre las cajas de cartón para asegurar una rápida retirada.



Ven Informate Habla

Juego educativo, plataforma ludico de estrategia de pre y post contagios de VIH-SIDA, que será de tipo tablero. Este enseña los medios de contagio y como prevenir o sobrellevar el contagio, entre otros.

Cada jugador iniciaran el juego con un token contagiado, pero contara con la oportunidad de sanarlo durante el recorrido del tablero dependiendo de la suerte y su estrategia.



PERFIL USUARIOS

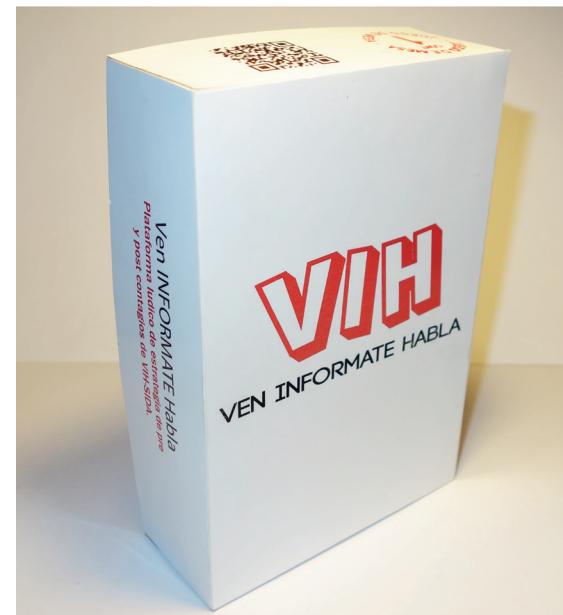
Está dirigido a niños, de 13-18 años y adulto jóvenes. En específico con nivel bajo o medio de educación sexual, dictada tanto en casa como en instituciones educacionales. Para aquellos que tomen malas decisiones por estar mal informado, quienes no saben los riesgos de salud que conllevan los actos sexuales (desde coito a simple contacto) y lo que es normal observar en sus cuerpos en desarrollo.

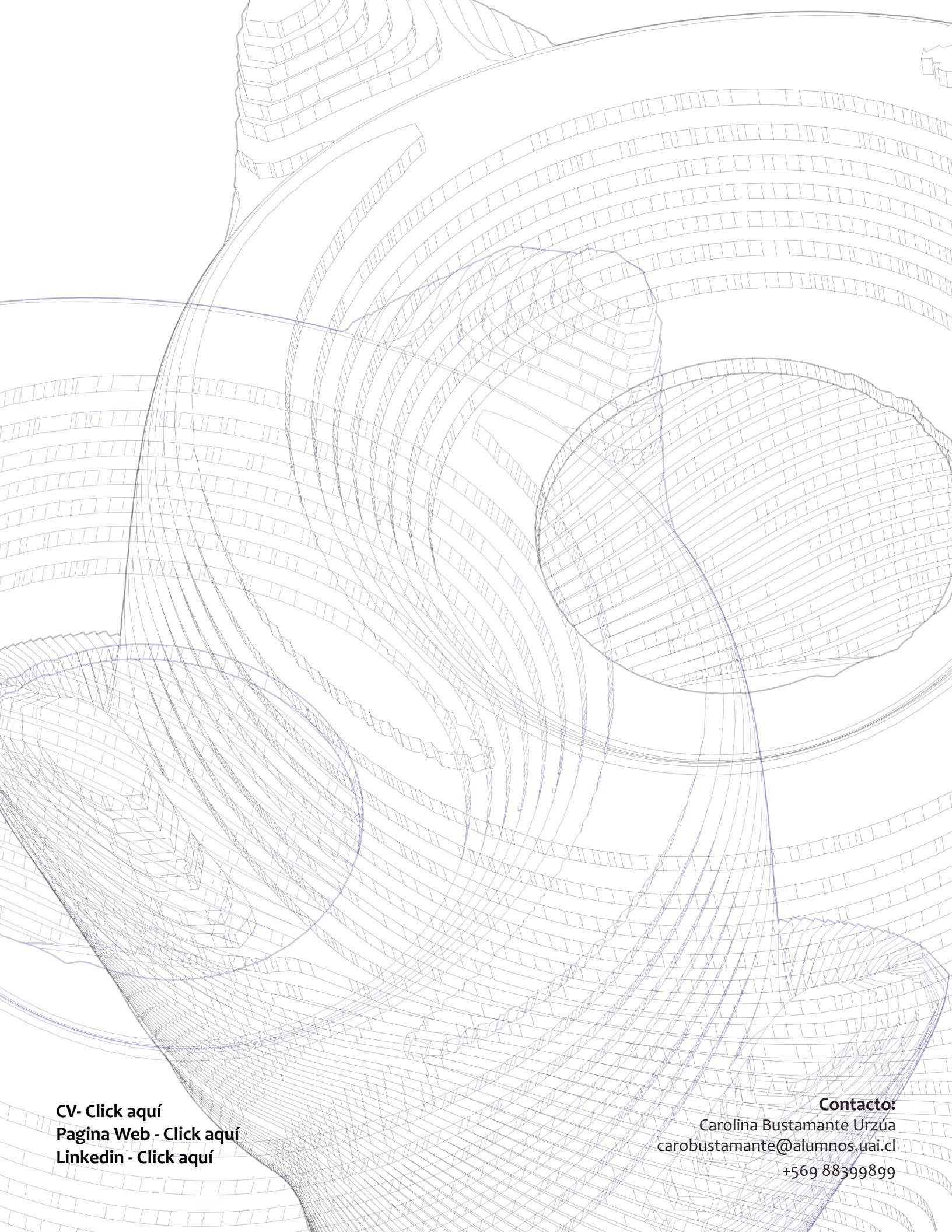


467 colegios que han recibido **programas de educación sexual** por el gobierno, de los 11.858 existentes en la actualidad.



Las estadísticas del año 2018 demuestran que el **aumento de vih va desde los 15-29 años**, luego va en declive.





CV - Click aquí
Página Web - Click aquí
LinkedIn - Click aquí

Contacto:
Carolina Bustamante Urzúa
carobustamante@alumnos.uai.cl
+569 88399899