

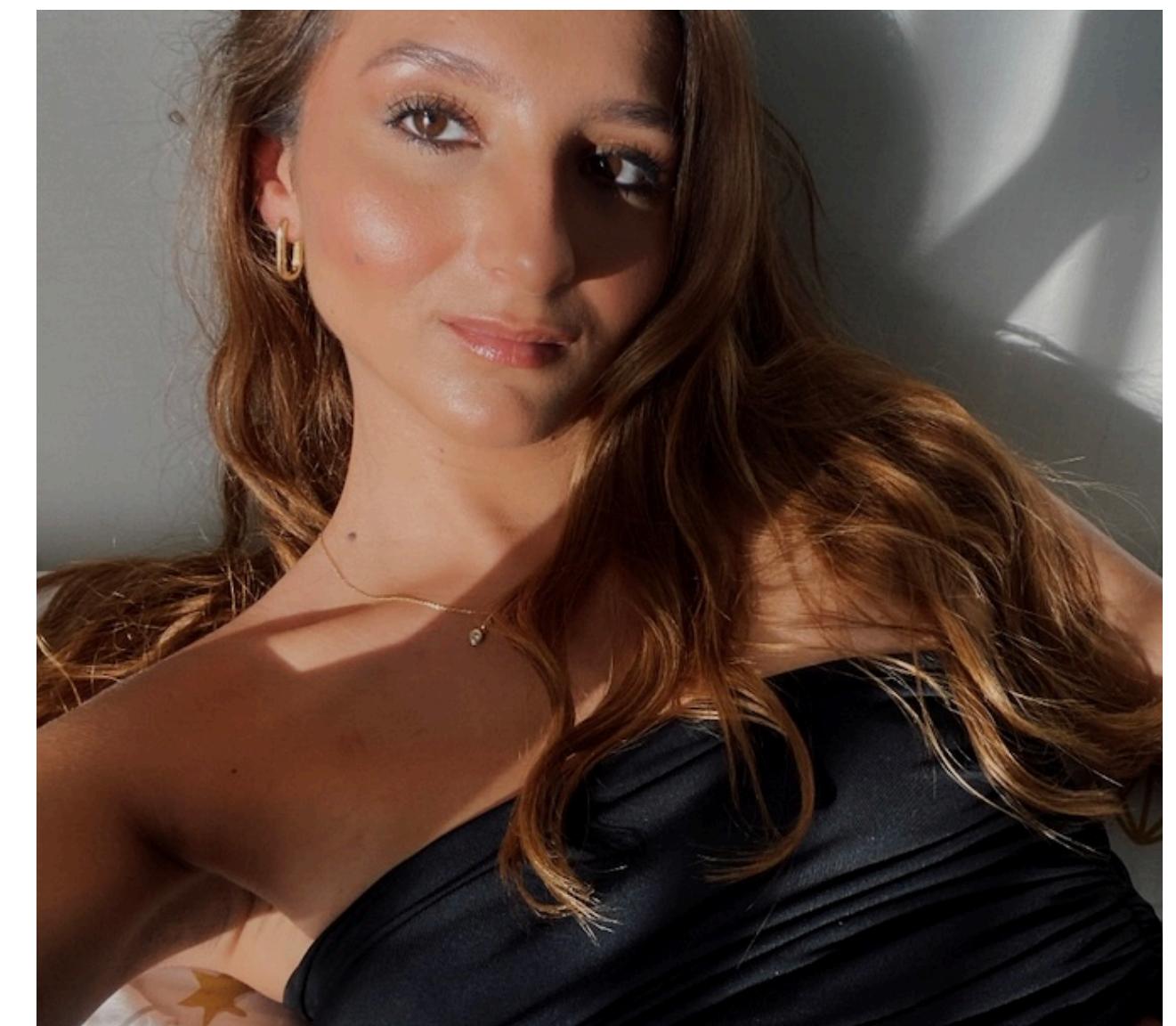
PORTAFOLIO

Este portafolio contiene una selección de trabajos realizados durante mi carrera de Diseño en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Representa un camino de aprendizajes que se continúa construyendo.

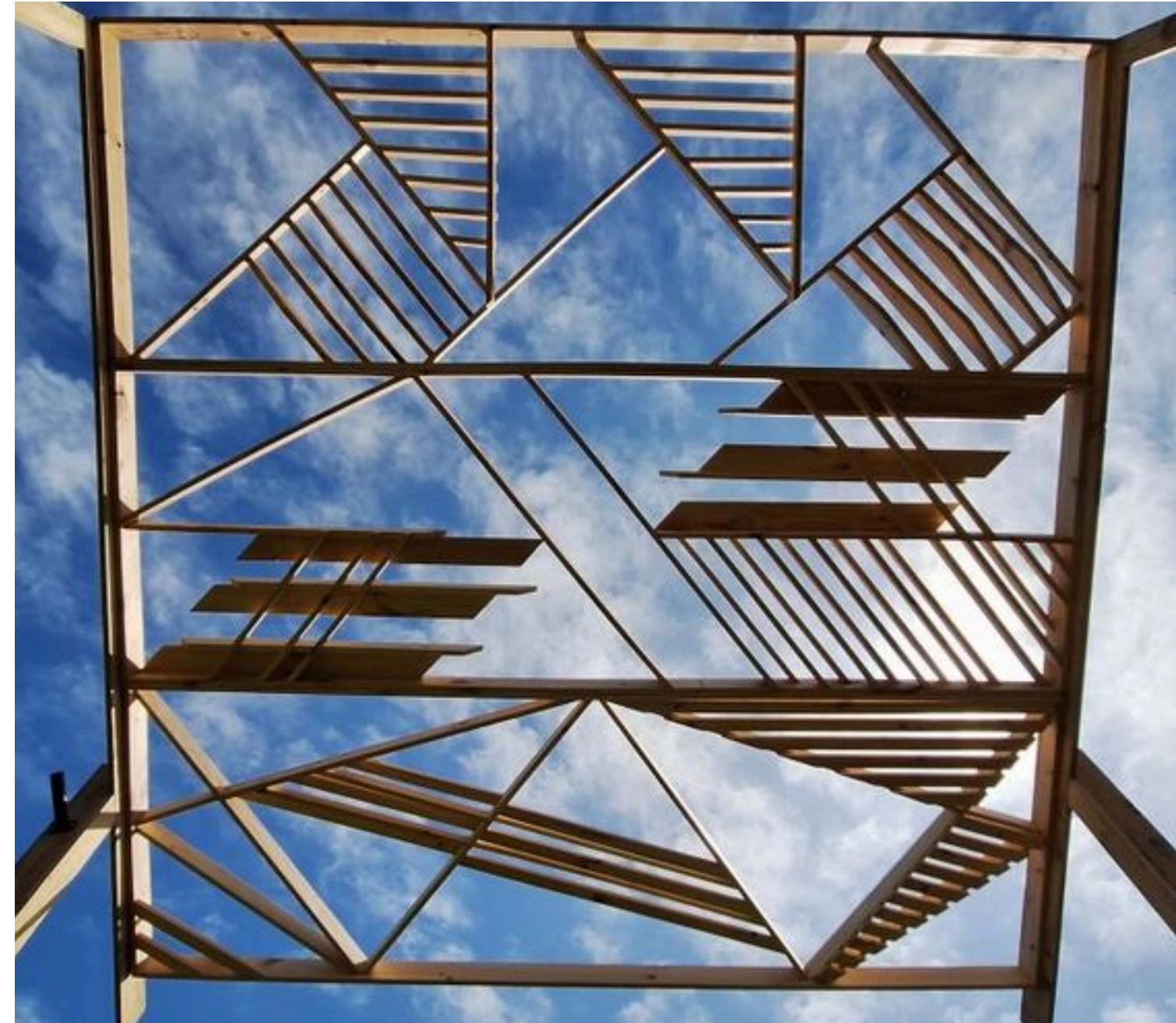
SOBRE MÍ

Soy Catalina Araneda Valderrama, tengo 22 años. Vengo de la ciudad de Nacimiento y actualmente vivo en Viña del Mar, donde curso mi tercer año de Diseño. Mi objetivo es especializarme en diseño industrial, buscando crear objetos que unan funcionalidad y estética. Fuera y dentro de la U me apasiona tomar fotos.

Catalina Araneda V



PROYECTOS



TALLER DEL HABITAR 2023 | RELIEVE
SUCESIVO EN DENSIDAD

Proyecto del segundo semestre del 2023, ciclo 2



TALLER DEL HABITAR 2023 | ESPACIO
PROYECTIVO DE QUIEBRES

Proyecto del segundo semestre del 2023, ciclo 3



TALLER TOPOLOGICO MULTIESCALAR 2024 |
MARIQUITA

Proyecto de primer semestre del 2024, ciclo 1

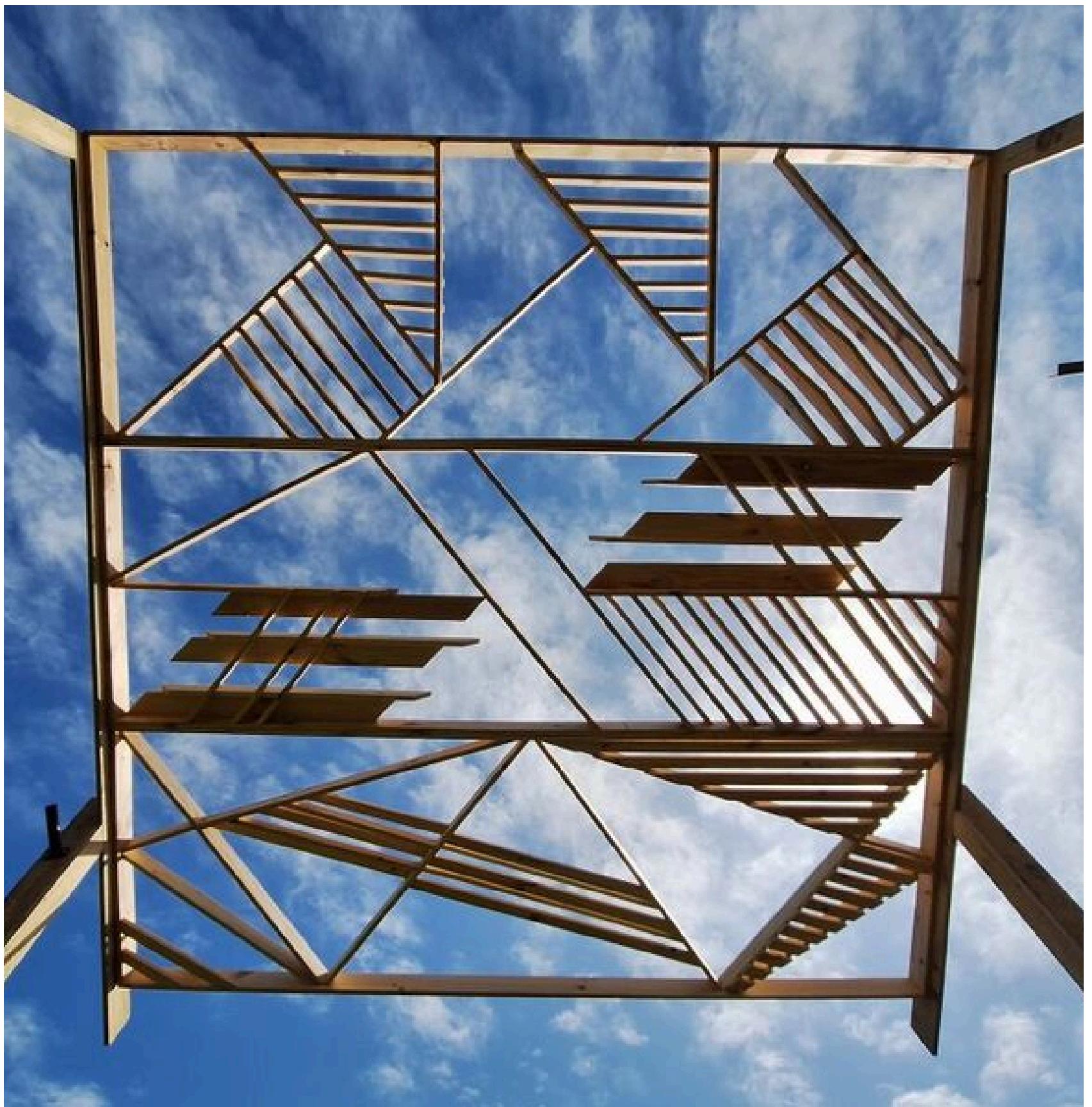
TALLER DEL HABITAR 2023 I RELIEVE SUCESIVO EN DENSIDAD

Proyecto del segundo semestre del 2023, ciclo 2

En el segundo ciclo del taller se trata en profundidad la "Unidad Discreta" como un elemento fundacional y de análisis escultórico y pictórico. Los encargos consisten en el desarrollo de una propuesta que dará sombra a un área externa del habitáculo, espacio de construcción e investigación construido por titulantes de diseño guiados por Alfred Tienes.

Este elemento es una franja de 3 metros por 1 metro hecha con listones 4*1 pulgadas que será subdividida usando los principios de simetría y, asimetría, unidad discreta y otros tratados en el texto "Creatividad General" siendo una continuidad de la subdivisión con figuras geométricas del encargo anterior.

La entrega consiste en una maqueta a escala o un dibujo lineal tridimensional en vista axonométrica acompañado con láminas que den cuenta del trabajo de iteración de ideas realizadas en grupos de trabajos.



https://wiki.ead.pucv.cl/Taller_del_Habitar_2023

TALLER DEL HABITAR 2023 I ESPACIO PROYECTIVO DE QUIEBRES

Proyecto del segundo semestre del 2023, ciclo 3

Se realizó un proyecto de cierre de ciclo que se trabajó desde los quiebres personales y espaciales para construir nuevas formas de habitar. Se exploraron las transiciones como momentos fértiles donde es posible replantear nuestra presencia en el mundo, entendiendo que el habitar no es algo estático sino que se va transformando constantemente.

El proceso se enfocó en reconocer esos puntos de ruptura - tanto internos como externos - para proyectar desde allí otras posibilidades de estar y relacionarnos con el espacio. Se partió de la base de que en lo quebrado y en lo inacabado hay potencial para crear nuevas configuraciones del habitar.

El trabajo se construyó de manera progresiva, ajustándose en cada etapa a partir de los aprendizajes y reflexiones surgidas durante la travesía personal y académica. Estas correcciones sucesivas generaron un refinamiento constante de la propuesta, donde cada modificación abría nuevas posibilidades de desarrollo.

El resultado final no buscó ser una solución concreta o definitiva, sino más bien una representación abstracta que captura la esencia del proceso: un conjunto de observaciones transformadas en propuestas a través del filtro de la experiencia vivida durante todo el módulo.



TALLER TOPOLÓGICO MULTIESCALAR 2024 I

MARIQUITA

Proyecto de primer semestre del 2024, ciclo 1

Se realizó un proyecto de observación y construcción donde elegí estudiar los movimientos y detalles de una mariquita. El trabajo consistió en observarla detenidamente, haciendo croquis de sus formas y desplazamientos, para luego abstraerla en alambre.

La construcción de este insecto se articuló completamente desde los movimientos de mis manos, creando una mariquita de alambre que se posiciona en mi dedo a través de un mecanismo que usa el propio cuerpo —la mano— para activar sus movimientos. Así, logré que la mariquita no solo tuviera su forma, sino también su esencia en movimiento, controlada de manera manual.

El resultado fue una pieza articulada que reproduce el andar y el habitar de la mariquita, transformando la observación en un gesto manual que da vida al insecto a través de los movimientos de mi propia mano.



PROYECTOS



TALLER TOPOLOGICO MULTIESCALAR 2024 I
CAPUCHINA

Proyecto del primer semestre del 2024, ciclo 3



TALLER DE LA DIVERSIÓN DEL HÁBITO 2024 I
LO REDONDO QUE SE ADAPTA AL REPOSO

Proyecto del segundo semestre del 2024, ciclo 1



TALLER DE LA DIVERSIÓN DEL HÁBITO 2024 I
EL TRAZO QUE CONTIENE Y ENVUELVE

Proyecto del segundo semestre del 2024, ciclo 3

TALLER TOPOLÓGICO MULTIESCALAR 2024 I

CAPUCHINA

Proyecto del primer semestre del 2024, ciclo 3

Se realizó un proyecto de ornamentación para la Fiesta de San Pedro en Capuchina que fue desarrollándose mediante un proceso continuo de ajustes y correcciones durante todo el taller. Este trabajo se fue construyendo en el contexto específico de una travesía comunitaria y festiva, generando constantes oportunidades de mejora a partir de la observación directa y el diálogo con el lugar.

El proyecto se enfocó en entender la ornamentación no como simple decoración, sino como un elemento integrador que potencia el sentido de celebración y pertenencia. A través de sucesivas aproximaciones al territorio y sus tradiciones, se logró sintetizar un lenguaje ornamental que responde tanto a las necesidades rituales de la fiesta como a las particularidades del espacio en Capuchina.

El resultado final representa una abstracción sensible de los elementos identitarios de la festividad, transformando las observaciones recogidas en el proceso en propuestas concretas de ornamentación que buscan enriquecer la experiencia colectiva durante la celebración de San Pedro.



TALLER DE LA DIVERSIÓN DEL HÁBITO 2024 | LO REDONDO QUE SE ADAPTA AL REPOSO

Proyecto del segundo semestre del 2024, ciclo 1

Se realizó un proyecto en equipo de tres personas donde observamos los objetos que se usan en el servicio de comida. Nos dimos cuenta de que todo —platos, tazas, cucharas— tiene forma redonda, una forma que permite que la comida repose.

El título “Lo envolvente que se adentra a lo sensorial” refleja cómo los ingredientes se integran y envuelven dentro del pan de forma circular. En este concepto, lo envolvente se refiere a la manera en que alimentos como frutas, frutos secos y cremas dulces se entrelazan y rodean el pan, creando una especie de “taza” comestible.

Trabajando juntas, probamos varias ideas hasta llegar a una propuesta concreta: una taza hecha de pan, rellena con una mezcla de wíki y manzana, junto con otros ingredientes como crema de avellana, nueces, chía, canela y azúcar. Diseñamos moldes y mecanismos para facilitar el relleno, manteniendo la forma circular que habíamos observado.

Esta “taza” no solo es visualmente atractiva, sino que, al ser completamente comestible, invita a una experiencia sensorial completa. Al probarla, se experimentan diferentes sabores y texturas: la suavidad de la crema, la frescura de las frutas, el crujir de los frutos secos y el aroma de la canela. Así, lo envolvente no solo cumple una función estructural, sino que transforma el acto de comer en una experiencia que activa y deleita todos los sentidos, destacando la riqueza de lo comestible a través de su color, sabor y textura.



TALLER DE LA DIVERSIÓN DEL HÁBITO 2024 | EL TRAZO QUE CONTIENE Y ENVUELVE

Proyecto del segundo semestre del 2024, ciclo 3

El proyecto de este ciclo 3 consiste en abstraer una circunferencia de 22 cm de diámetro y 2 cm de ancho utilizando dúplex, cartulina española o un cartón rígido, los cuales deben ser pegados y unidos para formar un estructura firme y resistente. ¿Cómo interferir esa circunferencia? Aquí el objetivo es encontrar una forma de darle un acabado a la estructura.

Dentro de la circunferencia se deben integrar cubos comestibles, con dimensiones de 3x3x3: Siendo la distribución de los cubos son 1 salado, 2 dulces ¿Qué se puede sacar y poner? La propuesta es que los cubos sean extraíbles, lo que permita que se puedan poner y sacar según se requiera, creando así una dinámica interactiva con el porta bocado, pero se piensa en como los cubos se van a colocar de forma segura dentro de la circunferencia, como se toma el objeto, asegurando que sea estable y funcional para quien lo use. Generando una interacción de los elementos dentro de la circunferencia.

Para esta propuesta, los bocados se disponen verticalmente intercalados sobre un palo de maqueta que funciona como soporte. Lo comestible se envuelve de un color vibrante que actúa como un elemento visual atractivo. El vaso se integra utilizando los mismos palos de maqueta, los cuales refuerzan la circunferencia, manteniendo estabilidad.



PROYECTOS



TALLER DE ALGORITMOS CINÉTICOS 2025 |
RECORRIDO DESCENDIENTE

Proyecto del primer semestre del 2025



DISEÑO DE SERVICIOS 2025 | SICLÓN DEL
LIBRO

Proyecto del segundo semestre del 2025, ciclo 2

TALLER DE ALGORITMOS CINÉTICOS 2025 I

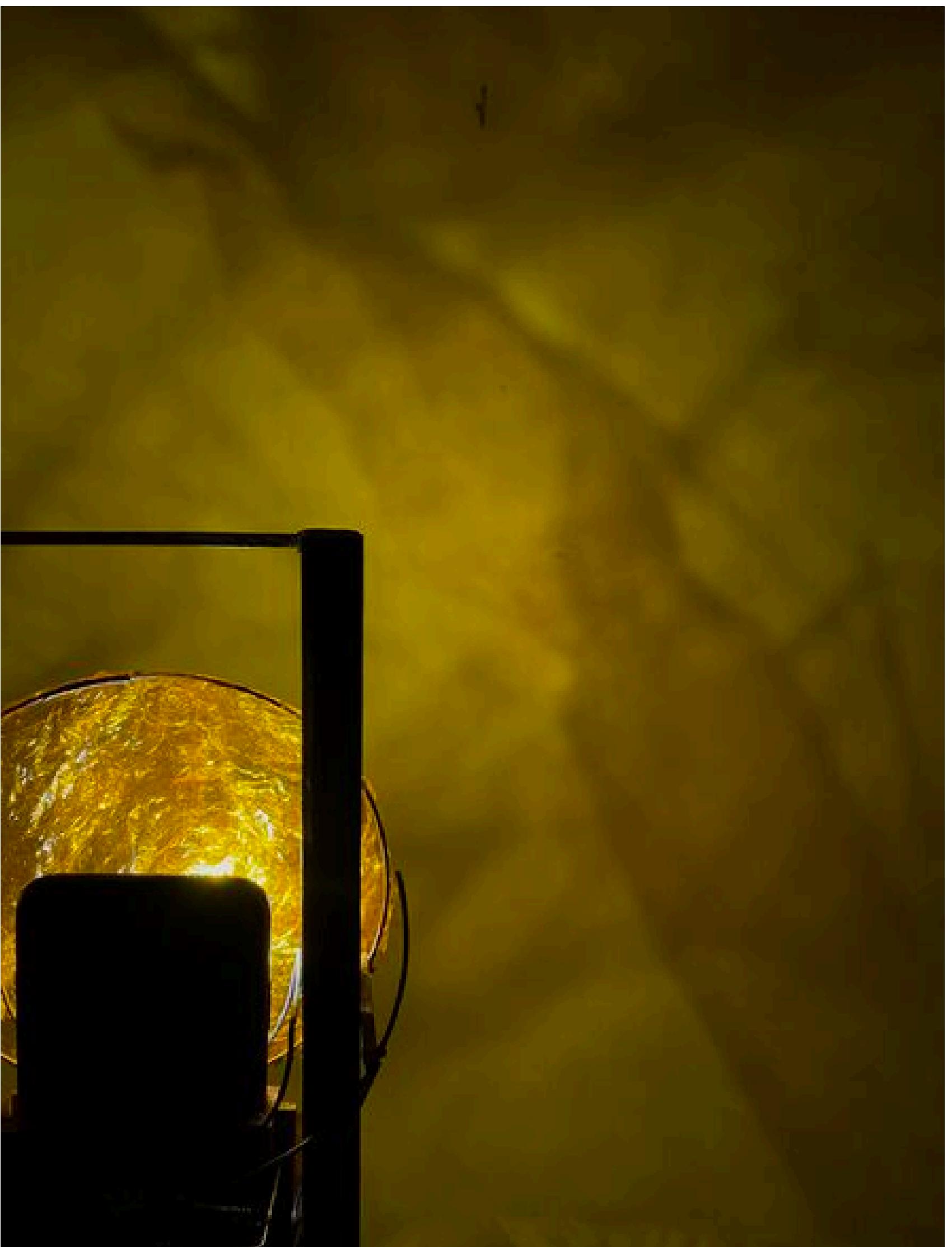
RECORRIDO DESCENDIENTE

Proyecto del primer semestre del 2025

El punto de partida de este proyecto nace de una observación detenida del comportamiento de la luz durante la noche en espacios interiores.

En estas condiciones, la iluminación artificial proveniente del exterior como faroles, ventanas de edificios o luces urbanas no invade, sino que se insinúa. Se filtra a través de rendijas, cortinas o estructuras, generando trazos suaves y sombras dilatadas que modifican sutilmente la percepción espacial. La luz no se limita a su fuente: se proyecta, rebota, atraviesa. Crea líneas que recorren los muros, fragmentos que se reflejan en superficies, manchas cálidas que hacen que el espacio se vuelva otro. En esta atmósfera, los objetos se desdibujan, los límites se vuelven porosos, y el habitar se torna más contemplativo y sensorial.

Desde esta observación surge la propuesta de diseñar un artefacto lumínico que dialogue con este fenómeno. Se trata de una estructura que contiene y direcciona la luz, pero no la domina. A través del uso de un papel celofán amarillo, la emisión lumínica se tiñe, se dispersa y transforma el entorno en una experiencia visual expandida. La forma del dispositivo permite un recorrido de la luz a través del espacio, activando sombras, reflejos y temperaturas que invitan a una nueva manera de mirar y estar.



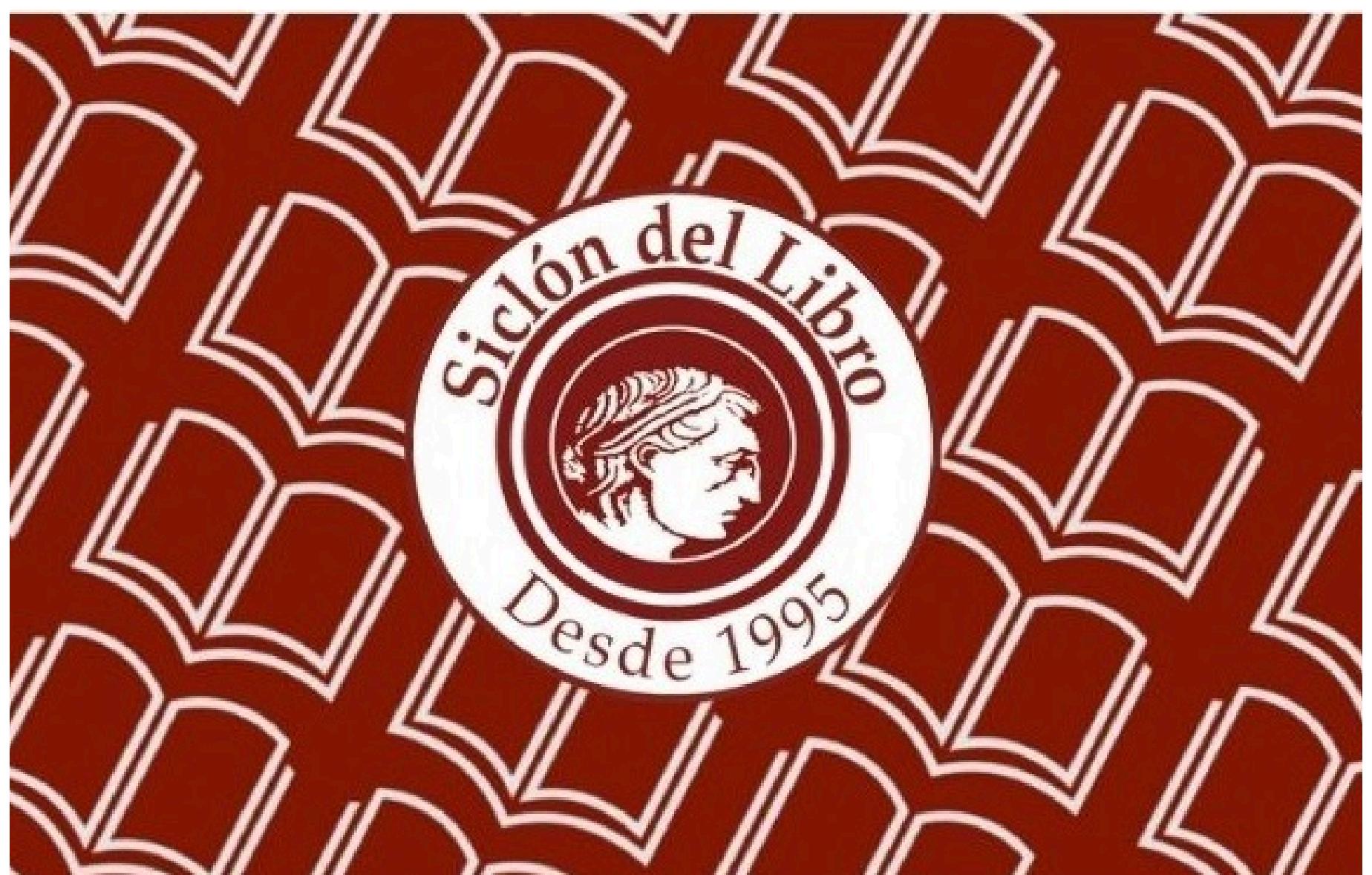
DISEÑO DE SERVICIOS 2025 I

SICLÓN DEL LIBRO

Proyecto del segundo semestre del 2025, ciclo 2

En este proyecto de la segunda unidad se nos pide escoger un servicio de barrio y observarlo en detalle a partir de la metodología AT-ONE. El análisis debe realizarse sobre un servicio formal, con presencia física y una clara vinculación con la comunidad, de manera que permita identificar no solo sus aspectos operativos, sino también el rol que desempeña hacia las personas.

El objetivo es desarrollar una mirada crítica y propositiva sobre cómo funcionan los servicios de proximidad, reconociendo la diversidad existente y valorando su aporte al bienestar colectivo. La metodología AT-ONE lo facilita, ya que permite estructurar la observación en torno a cinco dimensiones actores, puntos de contacto, oportunidades, necesidades y experiencia que en conjunto ofrecen una visión integral del servicio y de las posibilidades de innovación que en él se pueden generar.



TAREAS

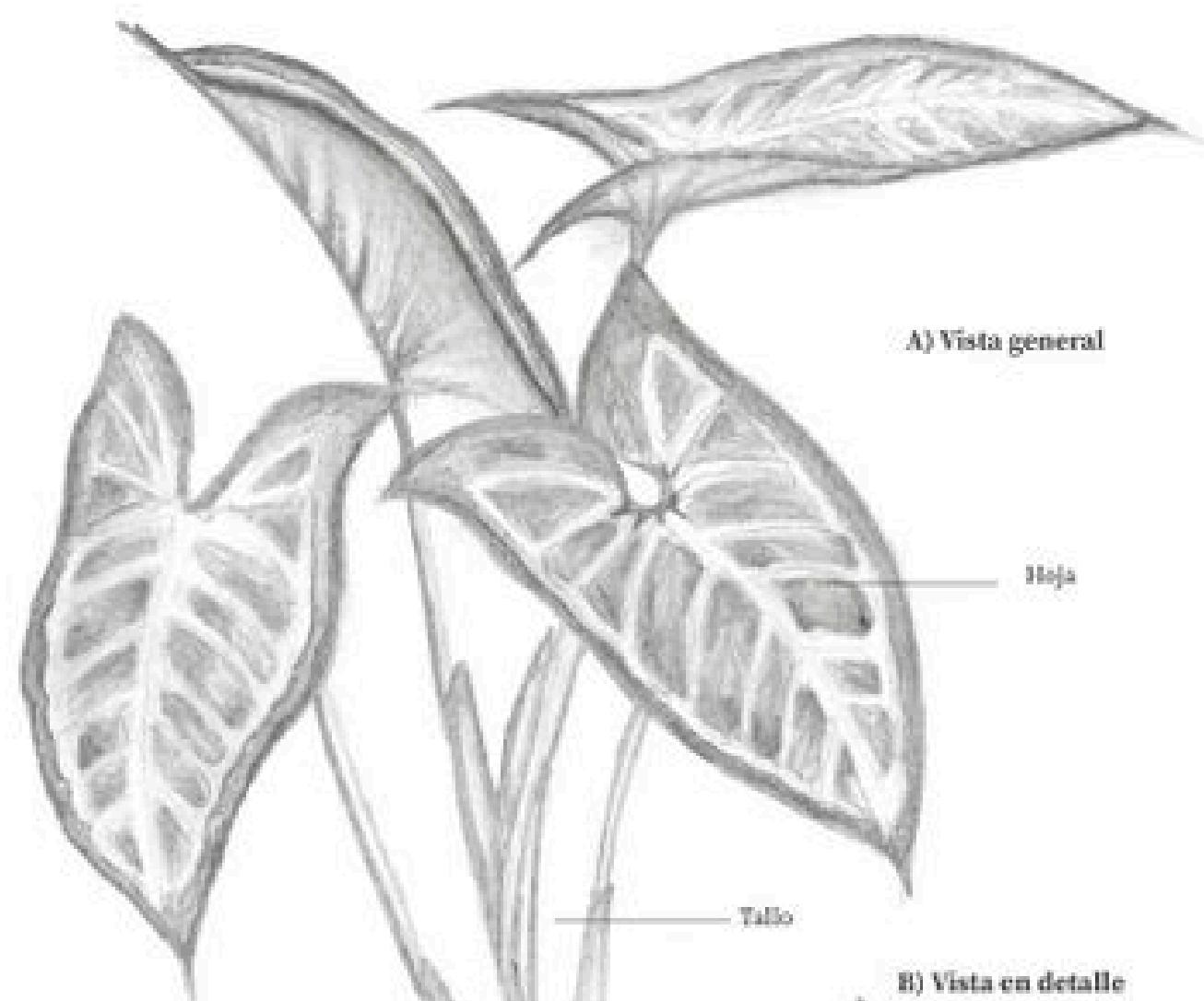


FABRICACIÓN CON MEDIOS DIGITALES 2024 |
CAJITA

Tarea 2, Segundo semestre del 2024

Syngonium Podophyllum

Singonio, Planta Cabeza de Flecha



EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE
CONOCIMIENTO | *SYNGONIUM PODOPHYLLUM*

Tareas finales, Segundo semestre del 2024

FABRICACIÓN CON MEDIOS DIGITALES 2024 | CAJITA

Tarea 2, Segundo semestre del 2024

En esta tarea 2 se solicita diseñar una caja contenedora que se pueda ensamblar sin ayuda de pegamento. Para esto se dispuso un trozo de madera MDF de 3mm de espesor, de 200 x 300 mms.

Esta también debía contener algún grabado en ella. Todo esto realizado con la aplicación de "Autocad" y la impresora láser.



EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE CONOCIMIENTO I

SYNGONIUM PODOPHYLLUM

Tareas finales, Segundo semestre del 2024

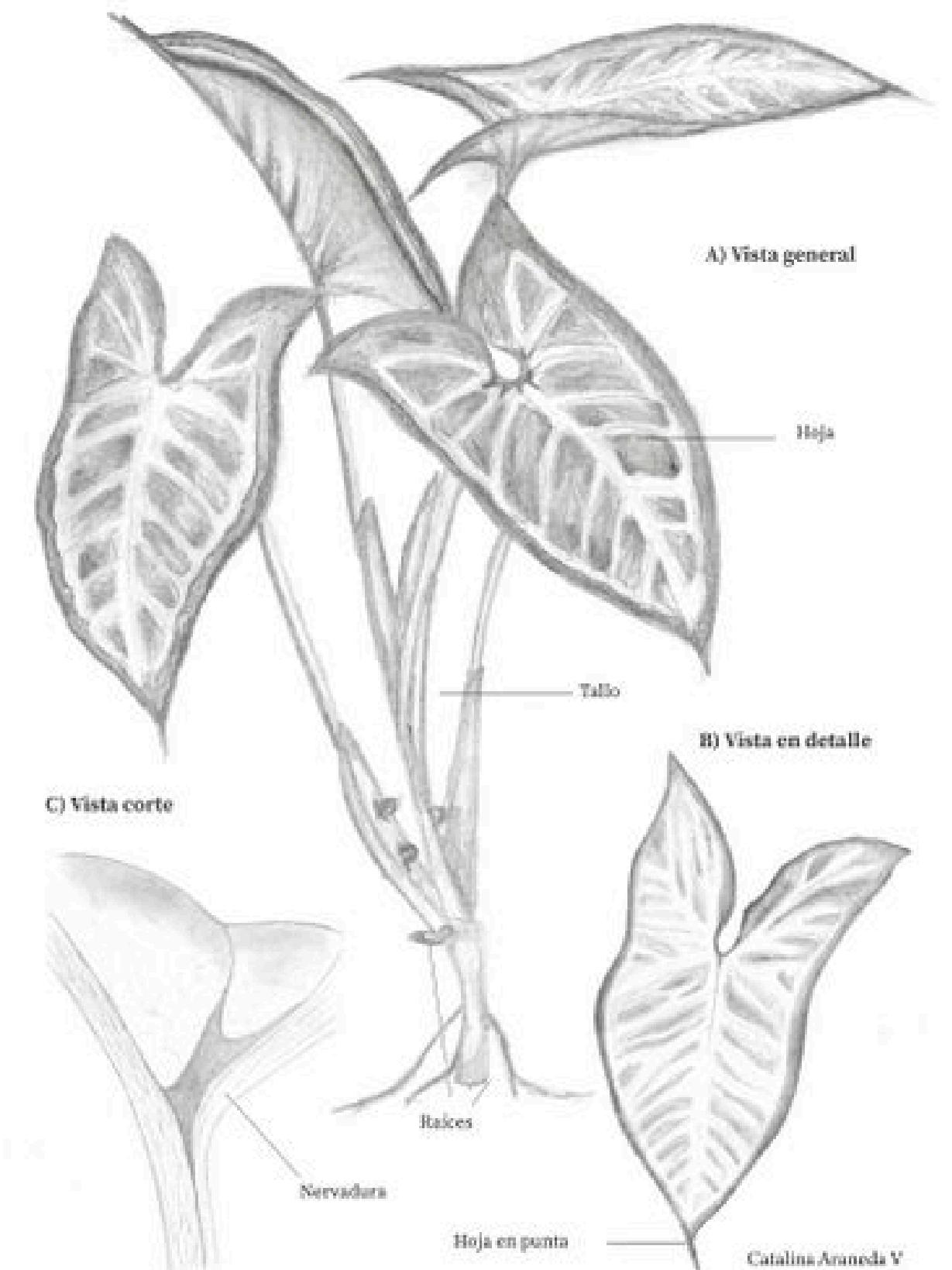
Esta tarea se enmarca en el taller como un ejercicio de observación y representación a través del dibujo. Se pide escoger una planta para realizar una observación. La planta elegida para su estudio fue el *Syngonium Podophyllum*, conocida comúnmente como "Cabeza de Flecha". El objetivo fue investigar sus características principales, identificar sus partes distintivas y plasmar su estructura mediante el dibujo.

En las tareas se requirió la investigación botánica con la práctica del dibujo, permitiendo reconocer detalles como sus hojas en forma de flecha, sus tallos trepadores y sus raíces aéreas. A través de este acercamiento, el dibujo se convirtió en una herramienta fundamental para comprender la planta y registrar sus particularidades en grafito.

De esta forma, el estudio del *Syngonium Podophyllum* no solo permitió conocer sus aspectos formales, sino también desarrollar una mirada profunda y un acercamiento hacia la naturaleza, integrando el conocimiento técnico con el dibujo.

Syngonium Podophyllum

Singonio, Planta Cabeza de Flecha



CONTACTO

Correo institucional PUCV: catalina.araneda.v@mail.pucv.cl

Perfil en WikiCasiopea: https://wiki.ead.pucv.cl/Catalina_Araneda