



# ***Portafolio***

## **2025**

**María Fernanda García**

**Este portafolio es una ventana a mis dos años de formación como diseñadora en la Universidad de Chile. Aquí se plasma mi recorrido, desde el dominio técnico del material en proyectos de luminaria y escultura metálica —trabajando con aluminio, soldadura y plegado—, hasta la exploración de la expresión gráfica y conceptual. Muestro mi capacidad para interpretar la poesía a través del diseño, como en la creación de una portada inspirada en Mistral. Finalmente, expongo mi visión de la tecnología humanizada con una infografía de Forensic Architecture, utilizando la IA como herramienta ética. Cada encargo es una prueba de mi compromiso con la solución de problemas complejos y la experimentación creativa.**



***María Fernanda  
García Hidalgo***

Estudiante de diseño de  
la Universidad de Chile,  
segundo año.

**Contacto:**

maria.garcia.h@g.uchile.cl  
Santiago de Chile, 2025

# 01. Jardín de autoconocimiento

El primer encargo en Proyecto IV nos sumergió en la narrativa personal. Se nos pidió identificar hitos vitales clave; momentos, personas o experiencias que moldearon nuestro camino. El objetivo no era solo rememorar, sino traducir esta trayectoria en una estructura significativa. Concebimos una “escalera de autoconocimiento”, donde cada peldaño o nivel representaba un logro o aprendizaje fundamental. Este ejercicio inicial fue crucial: nos obligó a reflexionar sobre nuestra historia y a materializarla en un objeto simbólico, marcando el inicio de nuestro viaje de diseño desde la perspectiva personal.

Proyecto IV, segundo año,  
IV semestre.  
Docente Christian Basaez







Proyecto III, segundo año,  
IV semestre.  
Docente Clarisa Menteguiaga

El encargo los llevó a realizar un intenso trabajo de terreno en los barrios más icónicos de Santiago. Él seleccionó el Persa Víctor Manuel atraído por su potencial: la gran cantidad y diversidad de residuos reciclables generados a diario.

Tras una rigurosa investigación in situ, el diseñador se centró en formular una propuesta de diseño circular que revalorizara los desechos del propio mercado.

De esta reflexión nació el sillón “Pichintún”. Diseñado como un objeto de mobiliario robusto y fácil de rearmar, su propósito era claro: ofrecer un “pichintún de descanso” a los comerciantes y visitantes de la extensa explanada. Con este proyecto, demostró cómo los residuos pueden transformarse en objetos útiles y significativos, uniendo la observación social con la solución material.

## 02. Diseño Barrial: Persa Victor Manuel

## 03. Luminaria Lottie

El encargo universitario desafió a los estudiantes de diseño a concebir una luminaria de mesa elegante y funcional; el proyecto se centró en la manipulación de láminas de aluminio, aplicando técnicas aprendidas previamente.

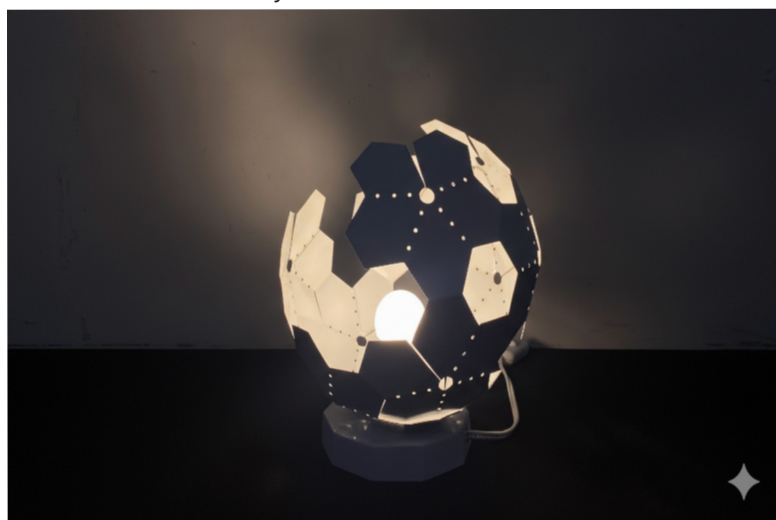
Cada estudiante debía demostrar su pericia en el manejo de este material, superando un reto técnico y estético, la construcción requirió el uso preciso de soldaduras de punto para unir las estructuras principales.

A su vez se realizaron perforaciones meticulosas, cruciales para el paso de la luz y la estética del diseño.

El plegado manual fue esencial para dar forma al cuerpo de la luminaria, creando ángulos y volúmenes únicos.

El objetivo principal de esta tarea era evidenciar la comprensión de los conocimientos y habilidades adquiridas en un encargo anterior.

Procesos y Prototipos II, segundo año,  
IV semestre.  
Docente Patricio Araya





Procesos y Prototipos II, segundo año,  
IV semestre.  
Docente Patricio Araya

El siguiente ejercicio práctico consistió en crear pequeñas esculturas de animales. Los estudiantes aplicaron las mismas técnicas: láminas de metal, soldadura de punto, perforaciones y plegado manual. El objetivo fue trasladar su dominio del material y los procesos a formas orgánicas, demostrando versatilidad y precisión en el manejo de un reto formal diferente.

## 04. Cisne de Zinc y Aluminio

[illegible]





Proyecto III, segundo año,  
III semestre.  
Docente Clarisa Menteguiaga

El encargo solicitó diseñar una infografía centrada en la organización de investigación Forensic Architecture. El objetivo era “humanizar” las herramientas de Inteligencia Artificial aplicadas a causas humanitarias. La infografía debía ilustrar cómo Forensic Architecture utiliza la IA (modelado 3D, análisis de video) para investigar violaciones de derechos humanos y crímenes de guerra. El diseño se enfocaría en mostrar la fusión de tecnología y activismo, demostrando que la IA puede ser una herramienta ética al servicio de la verdad y la justicia social.

## 06. Infografía ‘Forensic Architecture’



Este  
por-  
tafolio  
representa la  
culminación  
de un proce-  
so de dos años en la Universidad de Chile. Cada  
proyecto, desde el rigor técnico del metal hasta la sensibi-  
lidad conceptual del diseño editorial, ha cimentado  
mi identidad como diseñadora. Confirma mi  
capacidad para integrar la creatividad,  
la técnica y la reflexión crítica.  
Agradezco la guía de mis  
docentes y el desafío de cada  
encargo. Esta es solo la prime-  
ra etapa; mi compromiso con el  
diseño y la exploración  
continúa.

**María Fernanda  
García Hidalgo**  
2025.