



Este Portafolio Académico es un recorrido por la amplitud de disciplinas exploradas durante mi formación en la Universidad de Chile. Mi trabajo integra lo gráfico (Diseño Editorial) con el diseño objetual y material (Trabajos en Metal y Creación de Luminarias), poniendo un énfasis especial en la sostenibilidad a través de la reutilización de residuos.

El objetivo de esta colección es reflejar mi

proceso de investigación, la aplicación de diversas metodologías y mi versatilidad para abordar desafíos de diseño desde la concepción hasta la materialización del producto o proyecto.

Te invito a conocer mis proyectos y mi visión del diseño integral.

Portafolio

Academico de



Veronica Soto

Sandoval

Estudiante
de Diseño
en la
Universidad
de Chile

Gmail:

veronica.
soto.s@
ug.uchile.cl

Ubicación:

Santiago,
Chile

01.



RAMO:

Procesos y
Prototipos
II

***“Prototipo
luminaria de***

***metal.
Dominio de***

Este proyecto se centró en la exploración práctica del metal (chapa) como material de diseño. El objetivo era dominar las técnicas de doblado y unión de bordes para lograr una forma tridimensional geométrica compleja. El diseño incluye perforaciones estratégicas que controlan y dirigen el patrón de luz, transformando la luminaria en un objeto funcional y estético.

Se demostró competencia en la transformación de un material plano en una pieza de volumen.

Ejercicio inicial y fundamental del ramo, enfocado en adquirir precisión en el manejo de la chapa metálica. La creación de esta escultura geométrica con forma animal sirvió como campo de prueba para la planimetría, el corte láser y el plegado manual, habilidades esenciales que fueron la base para proyectos posteriores más complejos (como la luminaria).

***“Figura geométrica metal. Ejercicio de
de animal en chapa.”***

RAMO:

Procesos y
Prototipos
II



02. Ejercicio Metal (Gato)

Trabajo de diseño gráfico editorial e informativa.
enfocado en la visualización de
datos sobre el movimiento Black
Lives Matter. El objetivo primordial
fue aplicar principios rigurosos
de jerarquía visual y distribución
de la información para lograr un
impacto comunicacional claro y
potente. El desafío fue condensar
historia, estadísticas y contexto
social en una pieza gráfica atractiva

“Infografía BLM. Énfasis en gráfica y distribución de datos.”

RAMO:
Proyecto
III



03. Black Lives Matter Infografía sobre

04. Black Lives Matter – Fanzine

sobre movimientos sociales



RAMO:
Proyecto
III

“Diseño de fanzine.

Pieza de diseño editorial creada para complementar el mensaje de la infografía BLM, pero desde una perspectiva emocional y táctil. El fanzine se diseñó para invitar a la interacción física, utilizando la textura y un mensaje directo para generar una conexión más personal e íntima con el usuario, demostrando el uso de formatos alternativos en la comunicación de

temas sociales.



RAMO: III
Proyecto

***“Bolso creado con residuos
barriales. Diseño y reciclaje.”***

Proyecto integral de diseño de producto y responsabilidad social. Tras una investigación en un barrio específico, se identificó la necesidad de dar un nuevo valor a los residuos textiles locales. El resultado es el bolso Fragmentos, creado mediante técnicas de upcycling de estos desechos, transformándolos en un objeto funcional, estéticamente atractivo y con una narrativa de sostenibilidad.

Este proyecto consistió en el diseño y construcción de un mobiliario expositor cuyo propósito era resguardar parcialmente un objeto de luz, al mismo tiempo que lo revelaba de forma teatral. La estructura de madera proporciona el armazón, mientras que los paneles laterales llevan gráficos y texturas que funcionan como filtros, permitiendo que

la luz interior interactúe con el exterior. Se exploró la dualidad de ocultar y mostrar, y el impacto de la luz filtrada en el ambiente circundante.v

“Exhibidor en madera: Resguardo y visibilidad de luz.”^c

RAMO: Proyecto II



06. Exhibidor de Luz

Prototipo de diseño conceptual módulos de diferentes formas y enfocado en la función de contención colores, demostrando capacidad y preservación. El objetivo fue crear para la construcción volumétrica un objeto diseñado específicamente y la narrativa a través del diseño. para guardar un recuerdo o elemento atesorable de manera simbólica y segura. Se utilizaron materiales de bajo costo (como cartón y papel) para experimentar con plegados complejos (como el fuelle lateral) y el ensamble de

“Diseño conceptual. Un refugio para recuerdos personales.”

RAMO: Proyecto II



07. Cápsula de un Objeto Atesorable

Piensa fuente
como un tipográfica disponible
tipógrafo coreano, en Google Fonts
dedicado al que mejor
diseño de funcionaría
álbumes de con
kpop, para Crimson Pro
decidir
por la

Colofón

Piensa
como un

