



Portafolio

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 Diseño



Veronica Soto Sandoval

Estudiante de Diseño en la
Universidad de Chile

Gmail:

veronica.soto.s@ug.uchile.cl

Ubicación: Santiago, Chile

01. Luminaria (KiKi)



RAMO:

Procesos y Prototipos
II

PROFESOR:

Patricio Araya

***“Prototipo luminaria de metal.
Dominio de doblado y perforación.”***

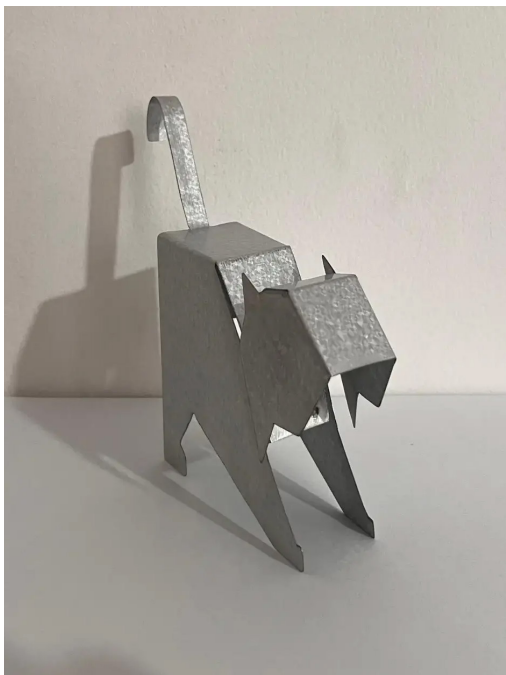
Este proyecto se centró en la en un objeto funcional y estético. exploración práctica del metal Se demostró competencia en la (chapa) como material de diseño. transformación de un material El objetivo era dominar las técnicas plano en una pieza de volumen. de doblado y unión de bordes para lograr una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

Ejercicio inicial y fundamental habilidades esenciales que fueron del ramo, enfocado en adquirir la base para proyectos posteriores precisión en el manejo de la más complejos (como la luminaria). 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,

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

RAMO:
Procesos y Prototipos
II

PROFESOR:
Patricio Araya



02. Ejercicio Metal (Gato)

Trabajo de diseño gráfico editorial 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 e informativa.

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

RAMO:
Proyecto III

PROFESOR:
Clarisa Menteguiaga



03. Black Lives Matter Infografía sobre movimientos sociales

04. Black Lives Matter – Fanzine sobre movimientos sociales



RAMO:
Proyecto III

PROFESOR:
Clarisa Menteguiaga

***“Diseño de fanzine.
Complemento táctil
para infografía social.”***

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.

05. Diseño Residual



RAMO:

Proyecto III

PROFESOR:

Clarisa Menteguiaga

***“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

PROFESOR:
Gabriela Pradenas



Prototipo de diseño conceptual enfocado en la función de contención y preservación. El objetivo fue crear un objeto diseñado específicamente 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 módulos de diferentes formas y colores, demostrando capacidad para la construcción volumétrica y la narrativa a través del diseño.

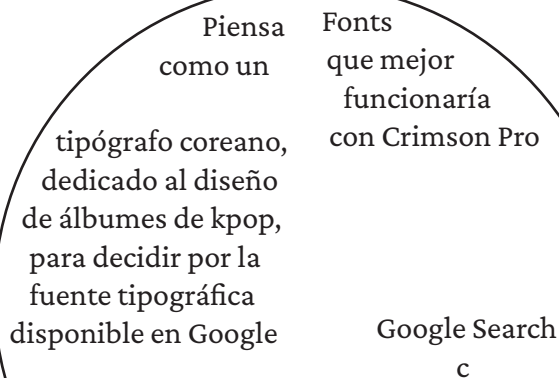
“Diseño conceptual. Un refugio para recuerdos personales.”

RAMO:
Proyecto II

PROFESOR:
Gabriela Pradenas



07. Cápsula de un Objeto Atesorable



Piensa como un tipógrafo coreano,
dedicado al diseño
de álbumes de kpop,
para decidir por la
fuente tipográfica
disponible en Google

Fonts que mejor
funcionaría
con Crimson Pro

Google Search
c

