



Portafolio 2025
Vicente Medina T.
Herramientas Computacionales
Facultad de Arquitectura y
Urbanismo Universidad de Chile.
Santiago, Chile.



Vicente Medina T.

Soy estudiante de Diseño en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, actualmente cursando mi cuarto semestre del plan común. Mi interés se centra en el diseño gráfico. A lo largo de mi formación he participado en diversos proyectos académicos que abarcan desde la composición visual hasta el prototipado de objetos, explorando tanto el proceso conceptual como la ejecución final. En asignaturas como Configuración Visual I y II desarrollé la forma, el color y la jerarquía; mientras que en Procesos y Prototipos I y II fortalecí mi capacidad para construir y presentar propuestas con intención y coherencia.

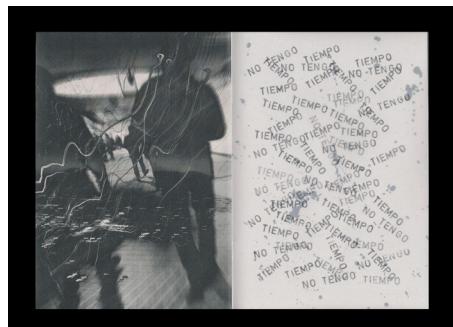
Trabajo principalmente con Adobe Illustrator y Photoshop, herramientas con las que he desarrollado interpretaciones visuales, afiches e infografías. Me interesa seguir aprendiendo sobre identidad visual, diseño editorial y comunicación gráfica aplicada a distintos contextos.

Volver a Mí

Proyecto III

El objetivo de esta propuesta es diseñar una campaña gráfica de concientización acompañada de un fanzine editorial, en torno a una causa social significativa para el estudiante.

Este proyecto busca reflexionar visual y críticamente sobre problemáticas actuales que afectan a comunidades específicas integrando dos lenguajes complementarios: la gráfica publica (afiche) y la autopublicación íntima o colaborativa (fanzine).





Alter-Life

Proyecto III

En este examen final de Proyecto III se nos pidió diseñar un objeto ficticio que responda a una necesidad subjetiva, simbólica o emocional frente a un contexto actual.

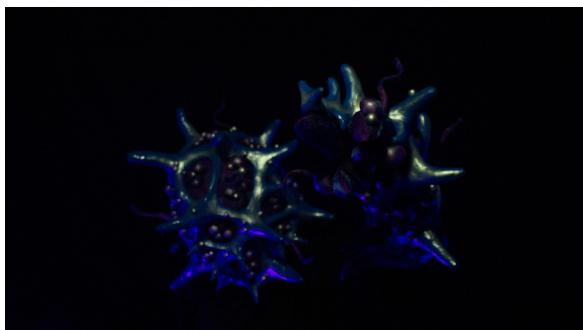
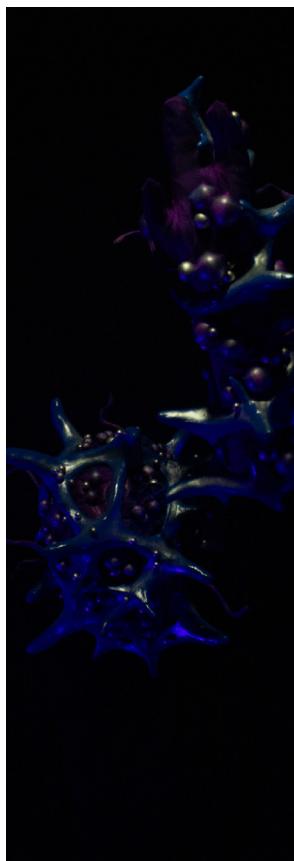
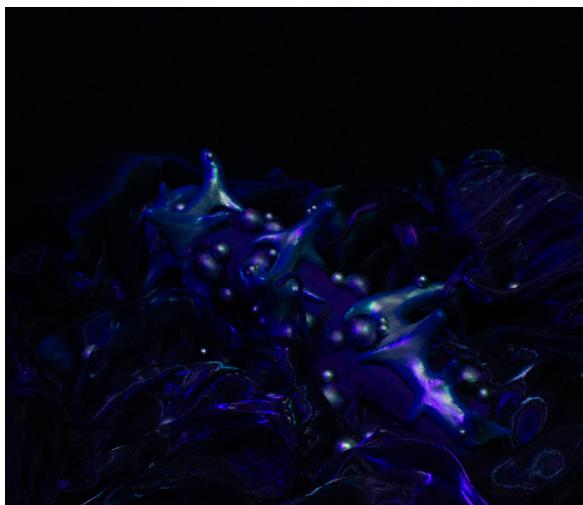
Alter-life es un reloj diseñado para personas que experimentan indecisión en su día a día, que viven en una constante duda sobre lo que deben hacer, y que además, a menudo encuentran difícil pedir ayuda por miedo a molestar o sentirse juzgados.



Evolución de Especies

Proyecto II

Este proyecto consistió en el desarrollo de una intervención material a dos partes del cuerpo (brazo y cabeza) basado en el dragón azul (*Glaucus Atlanticus*) y la flor murciélagos (*Tacca Chantrieri*), abstrayendo sus características principales (forma, color, texturas). Fue realizada principalmente en porcelana fría y tela, y presentada a través de una secuencia fotográfica y audiovisual.



Luminaria

Procesos y Prototipos II

Esta lámpara fue construida utilizando placas de metal zinc, moldeadas a través de técnicas de plegado manual y uniones de soldadura por puntos, usando la lámpara Klinklamp- Romy Kuhne como referencia.



Infografía Wiimote

Configuración Visual II

El proyecto consistió en desarrollar una interpretación visual en formato vectorial de un objeto de diseño tecnológico, utilizando Adobe Illustrator como herramienta principal. El objeto elegido fue el Wiimote, el icónico control de la consola Nintendo Wii.

Se elaboró una infografía de carácter instruccional e informativo, estructurada en cuatro categorías de información.

El legado de la Wii.TM

Una revolución en jugabilidad

La Nintendo Wii, lanzada en 2006, revolucionó el mercado de videojuegos al enfocarse en la experiencia de juego interactivo. Su control de movimiento innovador ofrecía una forma accesible y física de jugar.

Promovió el juego social y familiar, atrayendo a jugadores de todas las edades. Juegos como Wii Sports popularizaron la experiencia, integrando actividades físicas y un enfoque inclusivo en el entretenimiento.

A pesar de sus limitaciones gráficas frente a competidores, la Wii vendió más de 100 millones de unidades. Su impacto redefinió el juego casual y marcó el camino para futuros desarrollos.

¿Por qué es tan característico su diseño?

El Wiimote se asemeja a un control remoto de televisión convencional en su diseño alargado y ligero, promoviendo un uso intuitivo.

A diferencia del control de TV, el Wiimote integra tecnología de detección de movimiento, permitiendo una experiencia interactiva que transforma la forma de jugar.

Accesorios

	Plataforma sensible al peso y balance, usada en juegos de ejercicio y equilibrio para medir movimientos.		Tiene forma de pistola, combina el Wiimote y Nunchuk para juegos de disparos y aventura.
	Tiene forma de volante, facilita el control en juegos de carreras, mejorando la inmersión.		Control adicional, con joystick y botones, permite mayor precisión en juegos y complementa el Wiimote.

GameCube (2001)

Wii (2006)

Wii U (2012)

Crimson Pro es una tipografía serif clásica, refinada y de alta legibilidad, inspirada en las garaldas. Para un fanzine experimental, no queremos combinarla con otra fuente elegante y predecible. Queremos algo que choque, que sea ruidoso o que parezca sacado de una máquina de escribir.

Mi elección de Google Fonts para un pairing experimental con Crimson Pro es:

Familia Tipográfica Recomendada:
IBM Plex Mono
Esta es la mejor opción para
crear ese contraste de fanzine
“clásico y caótico”.

