

PROYECTO TÚCUME 2011

El proyecto, dirigido por la profesora Carmen García, integró la investigación, la creación, el diseño y la responsabilidad social universitaria. Consistió en la creación de imágenes representativas para los diferentes grupos de artesanos y la tienda del Museo de Sitio de Túcume, donde se ofrecen sus productos. Un objetivo importante fue sensibilizar a los estudiantes del 4º año de Diseño Gráfico con su entorno, motivándolos al mismo tiempo para una mejor auto-organización y gestión de su trabajo. De este modo, el proyecto contribuyó al desarrollo de la autonomía del estudiante y de competencias reales y eficaces, adecuadas a las exigencias profesionales.

El proyecto se realizó desde el 15 de marzo al 15 de julio; posteriormente se elaboraron materiales didácticos en base a esta

experiencia, fotografías y un video. Durante el proyecto, se aplicaron herramientas de análisis, encuestas, cuestionarios y entrevistas para medir la inclusión de la responsabilidad social en la didáctica del curso.

El objetivo del proyecto se cumplió en su totalidad. Su punto de partida fue un trabajo de campo con 3 días de duración; 32 alumnos y 4 profesores visitaron el pueblo de Túcume y los museos del lugar, Sipan, Sican y el Museo de Sitio de Túcume. También hubo visitas a los talleres y entrevistas a los artesanos, así como una charla de la Directora del Museo de Túcume, la Arqueóloga Bernarda Delgado Elías. Al final de cada día se realizaron reuniones para conversar sobre lo conocido y experimentado, para llegar a consensos. Durante la visita se levantó información que fue organizada

ulteriormente para llegarse a un extenso documento de trabajo para la etapa siguiente. Ya en el aula, se realizó el proceso de evaluación: sustentaciones, críticas en clase, lluvia de ideas, exposiciones. Posteriormente se realizó el proceso creativo: bocetos, propuestas de color, tipografía, fotografías, etc.

Se diseñaron los logotipos, los lineamientos de la marca y la aplicación de la marca gráfica en diferentes piezas, folletos, tarjetas de presentación, envases, bolsas, hang tag. Se formalizó todo el proyecto en un Manual de Marca. Finalmente, se realizó un concurso, al cual asistió la directora del museo. El estudiante Hugo Kuroki fue el ganador del concurso con sus propuestas para el logotipo y el manejo visual de marca de la tienda del Museo de Sitio de Túcume y los tres logos de los talleres de los





artesanos de Orfebrería, Cerámica y Frutos del Bosque (algarrobina y miel de abeja). Algunas piezas gráficas realizadas por los alumnos Antonella Zumaeta, Fernando Canchanya, Raúl Patiño, Ángela Nakankari, Sughey Gutiérrez, Elizabeth García y Silvana Salinas, también fueron seleccionadas para su realización. El material se envió a Túcume en maquetas y en CDs con los archivos de cada propuesta. La experiencia fue muy enriquecedora para los estudiantes y para los profesores. Proporcionó experiencias que enriquecieron el punto de vista de los estudiantes sobre su entorno y sobre todo lo que puede aportar la profesión de diseñador para las comunidades de artesanos y productores peruanos.

PROYECTO COMBI SALCHIPAPERA

Gastón Acurio trajo a la PUCP un proyecto: transformar combis en establecimientos callejeros de venta de comida rápida. Para gozar de una buena recepción e intervenir adecuadamente en la estética de la ciudad, se necesitaba un diseño atractivo, original y funcional, además de capacitar a los choferes de combis para ser cocineros y gestores de sus propias empresas. Éste es el Proyecto Papeo, cuya organización estuvo a cargo del Centro de Innovación y Desarrollo Emprendedor(CIDE) que convocó a los estudiantes y profesores de las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Facultad de Arte de la PUCP . Los integrantes de cada proyecto eran estudiantes, orientados por un profesor. Los dos proyectos ganadores, uno de Diseño Gráfico y el otro de Diseño Industrial, fueron integrados

en un prototipo, construido con la colaboración del Taller de Ingeniería Mecánica , el mismo que estuvo en exhibición durante la feria gastronómica Mistura 2011, junto con la presentación gráfica de los demás proyectos finalistas.

Los ganadores del premio del jurado, prototipo exhibido en Mistura, fueron **Karamanduka**, de la profesora Isabel Hidalgo y los estudiantes Elizabeth García Moscoso y Daniel Adrián Flores, de Diseño Gráfico y **Papafrita**, del profesor Ricardo Geldres y los estudiantes Luigi Giampietri Jacobs, Daniela Tokashiki Kuni-gami y Juan Montalván Lume, de Diseño Industrial.

Más de 400 mil personas visitaron Mistura este año; el público pudo votar por sus diseños favoritos, tanto en la misma feria como en la web de PuntoEdu. Los ganadores del público fueron

Karamanduka, de la profesora Isabel Hidalgo y los estudiantes Elizabeth García Moscoso y Daniel Adrián Flores, de Diseño Gráfico y **Los Muchachos**, del profesor Carlos Demarini Angulo y los estudiantes Ernesto Rosales Ramírez, Diego Gómez Rodríguez y Esther Palomino Samaniego, de Diseño Industrial. Los diseños ganadores del jurado y del público se asignan en concesión a partir del 2012.

A continuación, se presentan los dos proyectos finalistas de Diseño Gráfico, el ganador y el que le siguió tanto en la apreciación del jurado como del público.

Proyecto ganador **Karamanduka**: Isabel Hidalgo (profesora), Elizabeth García Moscoso y Daniel Adrián Flores (estudiantes).

Proyecto finalista **Combi-Nado** : Edward Venero (profesor), Jieying Li y Guillermo Fajardo (estudiantes).





Propuesta ganadora
 Isabel Hidalgo (profesora),
 Elizabeth García Moscoso y
 Daniel Adrián Flores (estudiantes).



Propuesta finalista
 Edward Venero (profesor),
 Guillermo Fajardo y Jieying Li
 (estudiantes).

PROYECTO TINKUY



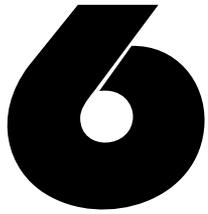
El diseño de intervenciones gráficas arquitectónicas es el eje del Proyecto Tincuy, correspondiente a la intervención gráfica del Edificio de los Servicios Estudiantiles inaugurado en 2011 en el campus PUCP. Se trata de un diseño espacial, con funciones de representación, orientación y significación, adecuado a la identidad arquitectónica y comunicativa de este edificio. Toma en cuenta su conjunto de estructuras y valora sus funciones y desempeños. El edificio ofrece espacios varios, para la comunicación, el descanso, la lectura, el visionado, la realización de tareas académicas. Cuenta con una plaza de comida,

con tiendas especializadas y una cafetería PUCP. El proyecto ganador, cuyas realizaciones pueden ser vistas actualmente en el campus, pertenece a Natalie Taghiof, Juan Carlos Gambini, Jesús Fuentes, estudiantes del quinto año de Diseño Gráfico. Ellos ganaron el concurso convocado por el Vicerrectorado Administrativo de la PUCP, en el cual participaron varios colectivos del curso de Perfeccionamiento Gráfico bajo Tutoría. Su opción por la fuente tipográfica, llevada a ritmos y estructuras con valor comunicativo y estético, plantea un diseño conceptual y formal abierto a una gran diversidad de aplicaciones gráficas.





6TO COLOQUIO DE ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA PUCP



coloquio de estudiantes de **diseño gráfico**
crea & explora! PUCP

El Coloquio de Estudiantes es una actividad recurrente y exitosa, realizada integralmente por los estudiantes del 5º Año de la Especialidad de Diseño Gráfico, como proyecto de gestión de los conocimientos generados en sus años de estudio. A través de los temas específicos de cada año, se plantea un mapa de relaciones: con los demás estudiantes de diseño de otras instituciones; con los diseñadores egresados de la misma especialidad; con especialistas varios,

cuyas actividades resultan convergentes con la comunicación gráfica; con las agencias de diseño, publicidad, multimedia y demás empresas interesadas en la comunicación a través del diseño. Cada año se propone una dinámica de la participación cuya finalidad es estar en contacto, compartir información, intercambiar experiencias y alcances, crear nuevas redes y fortalecer a las existentes, realizar proyectos en conjunto. Este año, el tema enfocó los nuevos horizontes del diseño:



6 coloquio de estudiantes de **diseño gráfico**
crea & explora! PUCP

CREA Todo en día

8:00 - 8:30	Inicio
8:30 - 9:00	Desayuno
9:00 - 9:30	OPERA
9:30 - 9:45	Expo. del día y día
9:45 - 10:15	ACTO
10:15 - 10:30	OPERA
10:30 - 11:00	Almuerzo libre
11:00 - 11:30	Exposición
11:30 - 12:00	OPERA

20 años de AUDITORIO DERECHO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

coloquio de estudiantes de diseño gráfico **crea & explora!** PUCP

LUGAR: Auditorio de la Universidad PUCP

INFORMATE: www.diseño.pucp.pe
comunicacion@uapucp.edu.pe

FECHA: 23 y 27 de noviembre 2014

HORAS: 10:30am - 6:00pm

coloquio de estudiantes de diseño gráfico **crea & explora!** PUCP

CREA todos los días (200 días cont.)

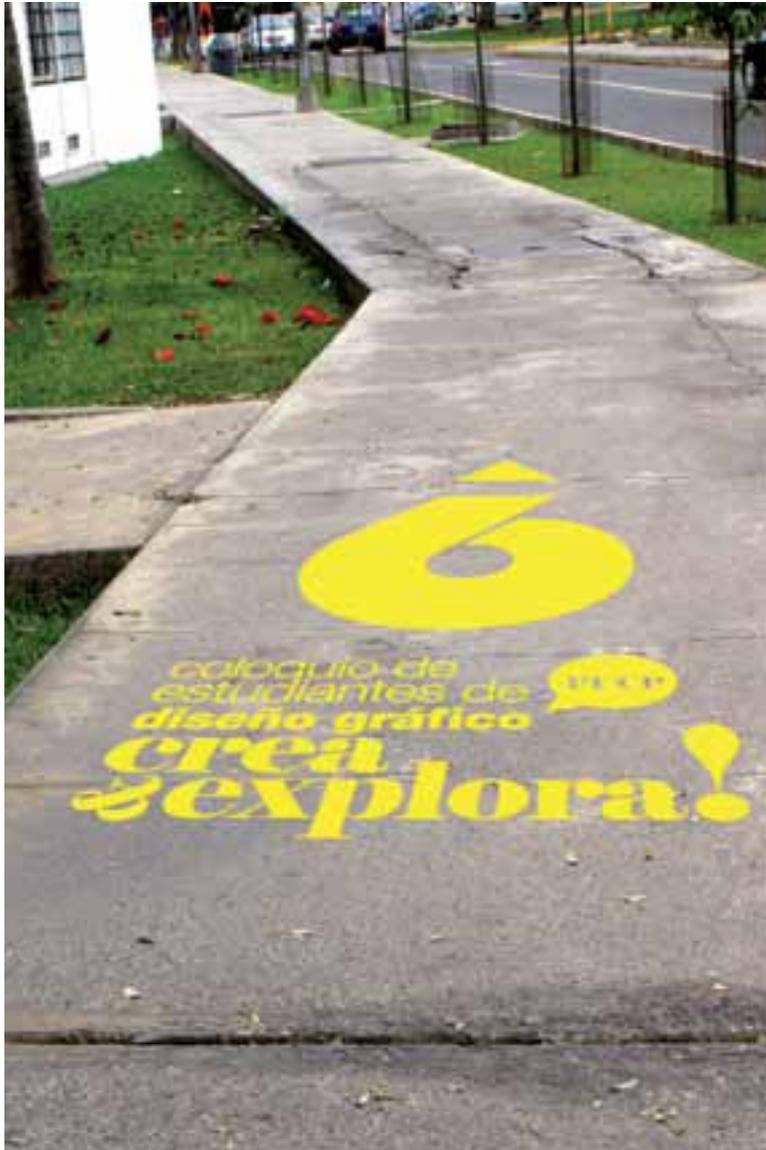
5:00 - 5:15	INSTRUCIONES	5:15 - 5:30	Expos. de 50 y 40'
5:30 - 5:45	Workshops	5:45 - 6:15	6:17
6:45 - 6:55	Expos. de 10'	6:55 - 7:05	6:55-7:05
7:05 - 7:20	Workshops	7:20 - 7:35	Workshop
7:35 - 7:50	Expos. de 10'	7:50 - 8:05	6:55-7:05

coloquio de estudiantes de diseño gráfico **crea & explora!** PUCP

EXPLORA el espacio (21 de Oct.)

5:00 - 5:30	INSTRUCIONES	5:30 - 5:45	Workshop
5:45 - 6:00	Expos. de 10'	6:00 - 6:15	6:00-6:15
6:15 - 6:30	Workshops	6:30 - 6:45	6:30-6:45
6:45 - 7:00	Expos. de 10'	7:00 - 7:15	7:00-7:15
7:15 - 7:30	Workshops	7:30 - 7:45	7:30-7:45





el diseño más allá del papel, metafóricamente hablando, pero sin perder en el camino la disciplina creativa. En este sentido, se valora el lado oculto del diseño, el paso del concepto al boceto, las pruebas de arte a través de las cuales se busca la mejor opción creativa y comunicativa. Se traza de este modo un recorrido amplio, con etapas imprescindibles, en que la creatividad personal y auténtica define sus parámetros y ensaya sus expresiones, desde la primera idea y el primer trazo, hasta la complejidad del diseño audiovisual o multimedia. El tema ha convocado a diseñado-

res de diferentes campos, con experiencias ejemplares en las modalidades mixtas de la comunicación gráfica. El planteamiento temático, unido a la dinámica del Coloquio, han motivado una búsqueda de formalización gráfica que ha recorrido el mismo camino sugerido por la elección temática: del concepto al boceto, del boceto a la expresión gráfica expansiva, a través de medios y soportes varios, para la información y comunicación del evento. He aquí algunas imágenes referentes a la identidad e imagen del Sexto Coloquio de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP.

MARCELLO WONG

20 OCT. AÚDITORIO DERECHO

6 coloquio de estudiantes de diseño gráfico **crea & explora!**

CREA todo un día

3:00 – 3:15	INGRESO
3:30 – 3:45	Inauguración
3:45 – 4:00	Bienvenida
4:00 – 4:30	Huanchaco
4:30 – 5:00	Abel Bentin
5:00 – 5:15	BREAK
5:15 – 5:45	Expo. de 3ro y 4to
5:45 – 6:15	ILTZ
6:15 – 6:30	BREAK
6:30 – 7:00	Marcello Wong
7:00 – 7:30	Fallen Angel
7:30 – 8:00	CIERRE

EL LUJÁN TENEBRIFICOS

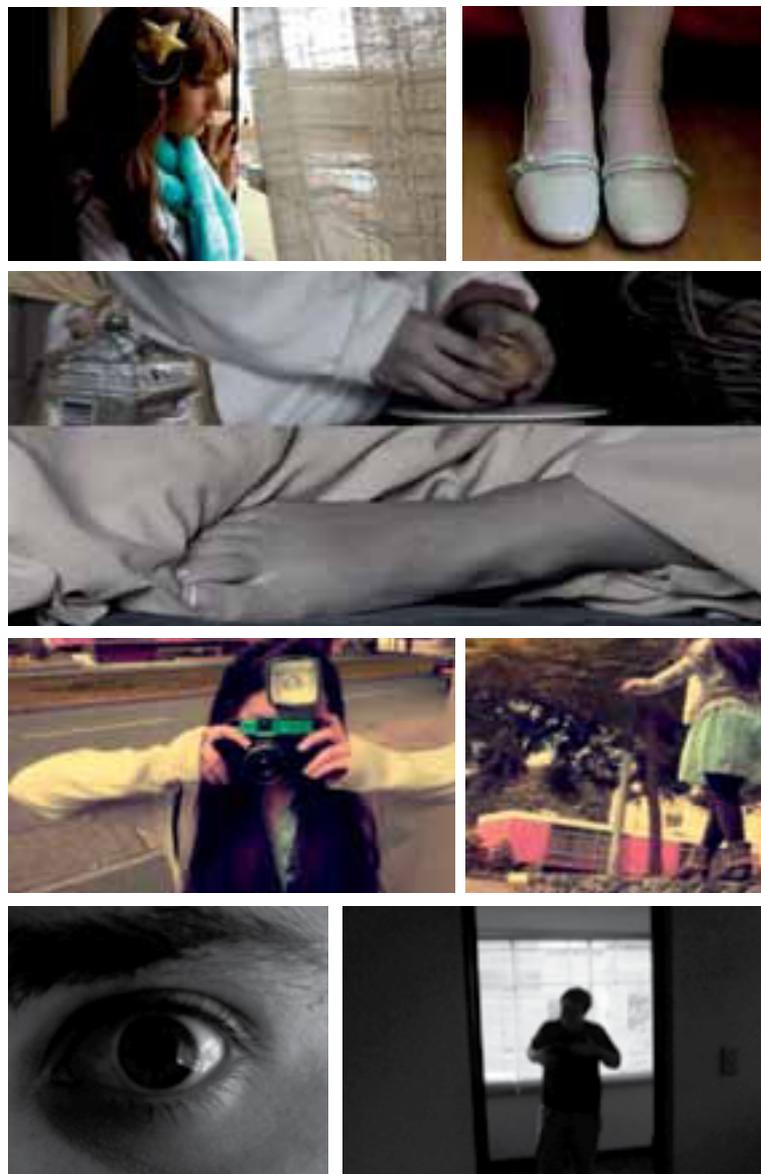
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

PROYECTO ViDi

Una mirada exhaustiva a la presencia del diseño en la realización audiovisual nos muestra que la concepción misma de personajes, ambientes, objetos y acciones no puede ser separada de su representación gráfica. El arte conceptual de una película es diseño (dibujo + discurso + técnica) de las imágenes mentales que emergen de la lectura del guión. A ello se junta la participación del diseño en la realización física de maquetas y objetos que ingresarán en la película para ser parte de su realidad. La dirección de arte, por otro lado, necesita del diseño para armar las composiciones semióticas de sus escenas, al igual que la dirección de la fotografía para sus encuadres. El storyboard es un recurso imprescindible para toda realización audiovisual: es la planificación misma de su desarrollo narrativo, discursivo, expresivo. Además, si pensamos en la animación o en la nueva tecnología de los efectos, el diseño se posiciona como eje de la producción. Finalmente, una vez que la película está lista, su promoción no puede ser separada del diseño. Desde su tráiler

hasta los objetos de mercadeo, pasando por los medios convencionales o no convencionales de su promoción, el diseño pone la pauta: el diseño de marketing, el diseño de la información y comunicación, el diseño del universo de marca de la película.

La importancia del diseño en el proyecto y la realización audiovisual es evidente, para el cine, para la televisión, para la producción institucional o independiente de videos. Pero esto no es suficiente: es una realidad en la que hay que profundizar, analizar estructuras, crear bases para la creación, la comunicación, la formación. Este es el propósito del grupo de investigación VideoDiseño de Diseño Gráfico PUCP y de su productora ViDi, la cual inició sus actividades en mayo de 2011. Se rige por los principios de Creative Commons, realiza sus propios videos y a la vez asesora y/o auspicia a autores de videos, apoyándolos en el proyecto de realización y difusión de sus obras. El objetivo del proyecto ViDi es explorar y difundir el rol y la acción del diseño en la producción vídeo: asimismo del diseño de estrategias





de creación para la comunicación, del diseño de procesos de investigación y realización audiovisual y del diseño de productos audiovisuales con carácter multimedial. Otras líneas de acción en las que ViDi interviene son: la participación en eventos, proyectos y redes; la contribución a la elaboración de un marco referencial para la evaluación del rol del diseño en la realización y promoción de videos.

Los videos promocionados a través del canal ViDi pertenecen a su sello o son videos que cuentan con su auspicio. La tipología es abierta: videos culturales, artísticos, documentales, publicitarios, sociales. Se trata de crear paulatinamente un mapa de las relaciones entre la cultura de una comunidad y sus proyectos de representación y significación a través del lenguaje audiovisual. ViDi es codirigida por Milagro Farfán (directora y productora de cine) y Mihaela Radulescu (especialista en semiótica de la imagen), docentes de la especialidad y coordinadoras del grupo de investigación. El Comité Directivo de ViDi está integrado por: Edward Venero, Rudy Ascue, Pietro Hadzich, Paola Castillo, Eduardo Roncal, Ximena Hér-

andez, Marco Vásquez, Gonzalo Espinoza, Pierre Jaramillo, profesores, estudiantes y egresados de Diseño Gráfico PUCP.

Un primer reconocimiento ha sido registrado. ViDi participó en el Festival internacional de Cortometrajes 2011, FENACO, en la categoría de Video Experimental. Los 8 videos enviados fueron seleccionados y uno de ellos ganó el primer lugar en la categoría Estudiantil Nacional Experimental. El Trofeo FENACO en Video Experimental se entregó a Kristhel Ramos, Gerardo Gutiérrez y Miguel Noa, estudiantes del tercer año de Diseño Gráfico por el video "Virus Pop" que fue realizado en el curso **Documentación y Proyectos**, al igual que otros 4 de los videos seleccionados; los otros 3 fueron realizados en el curso de **Introducción a la Comunicación**, por estudiantes del quinto año. Los videos seleccionados fueron: **Virus Pop** (Realizadores : Kristhel Ramos, Gerardo Gutierrez y Miguel Noa), **Fractal** (Realizadores : Rodrigo de la Piedra , Raúl Pasco, Jieying Li Su, Guillermo Fajardo, Valeria Chiuyare, Christian Uceda), **Matriz** (Realizadores : Cindy Cuadros, Katherine Sandoval, Rocío Santos, Lucía Gutiérrez),

Lima de Mierda (Realizadores : Vanessa Espinosa, Christian Espinoza, Gonzalo Espinoza, Wilder Rojas, Marco Vásquez), **Pulsión** (Realizadores: Gerardo Gutiérrez, Kristhel Ramos, Gilda Samaniego, Miguel Noa), **Diarios** (Realizadores: Paola Castillo, Pietro Hadzich, Stephanie Leidinger, Adriana Mendiola, Diana Morillo, Axel Muñoz, Gerardo Rojas) **Dolce Stranieri** (Realizadores: Jenny Bartolomé, Mariana Medrano, Angela Lazo, Victor Ynami, Gabriela Cuba, Alesandra Manrique, Sandra Laura), **Lichtenstein girl** (Realizadores: Gonzalo Espinoza, Vanessa Espinosa, Christian Espinoza, Wilder Rojas).

COLECTIVO INTERACTIVO

El Colectivo Interactivo ADS es un grupo de investigación, creación y comunicación, interesado en generar proyectos de intervención en el espacio social, en la producción de videos y en la comunicación por lo general. Se creó en 2011, a iniciativa de Eduardo Roncal, estudiante de la Especialidad de Diseño Gráfico y es integrado por estudiantes y profesores de la PUCP, la mayoría de Diseño Gráfico. El nombre es simbólico

para el horizonte de realizaciones del proyecto: ADS significa Arte, Diseño y Sociedad. Sus intervenciones se plantean desde las bases del diseño social o diseño crítico y tienen que ver con la mejora de las relaciones interhumanas, a través de la expresión, del juego, del diálogo. Para el desarrollo de sus actividades convoca a estudiantes de la Universidad; para comunicarse e intercambiar ideas, se ha creado un blog y un Facebook.

