

Proyecto VI 2025

Diseño de Contenido Visual

Profesor Sebastian Pagueguy / Ayudante Catalina Vargas

Diseño mención Visualidad y Medios , FAU, Universidad de Chile

Propósito del Curso, ¿Por qué aprendemos esto?, ¿De qué nos sirve?

En el contexto actual de post pandemia, la realidad profesional cambió súbita y radicalmente. La producción de contenido digital mediante medios como redes sociales, streaming y videojuegos a superado por lejos a los otros medios de comunicación y entretenimiento; La industria del entretenimiento se ha volcado ante los pies del contenido digital, en el encierro que produjo la pandemia, esta industria del contenido ganó un enorme terreno económico y social ya que asumió la responsabilidad de entretener,

enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo. La creación de contenido original es ahora un desafío de diseño presente a todo nivel cultural.

Objetivos

1. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de un profesional activo en el campo del diseño de contenido en múltiples plataformas. En este caso el profesor mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo él enfrenta diferentes proyectos de diseño y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
2. Por el lado empírico, podrán desarrollar proyectos y piezas prácticas que permitan introducirlos en el mundo de la creación de contenido e industria del entretenimiento.
3. En el ámbito de desarrollo profesional, los alumnos podrán comenzar a tener material para ir armando un portafolio de trabajos con los cuales sean capaces de salir al mundo laboral.
4. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

Encargos de Curso, ¿Qué haremos y cómo lo haremos?

Desde el punto de vista del ámbito pragmático, este es un curso basado en la investigación, aplicación y el aprendizaje del diseño basado en la creación de contenido original y aplicado a formatos visuales. Es un curso donde se recrean las condiciones reales de trabajo en el mundo profesional al mismo entregar las herramientas y el conocimiento para poder realizar estos proyectos profesionales con las infinitas capacidades y alternativas comunicacionales que dan las herramientas de diseño digital, tales como la ilustración digital, diseño de juegos, y diseño audiovisual.

Proyecto 01: Ilustración digital para Animé

Los alumnos aprenderán diversas técnicas de ilustración digital y a partir de eso desarrollarán un proyecto dedicado a la industria de la Animé, donde conceptualmente desarrollarán un concepto a partir de la mezcla de nuestra realidad política y cultural mezclándolo con una serie de Animé ya existente.

En este encargo de carácter individual, el objetivo es recrear personajes de cultura popular Chilena, ya sean actuales o históricos, reales o fantásticos, desde políticos hasta celebridades y todos sus intermedios. Resignificarlos y Re-contextualizarlos en un universo fantástico pre-existente derivado de una serie de Animé real, por ejemplo Pokemon, etc. El Animé para la temática de este semestre será propuesto y sometido a votación por el curso. El logotipo y fondo para las ilustraciones será común para todo el curso y será también propuesto, diseñado y votado por los mismos alumnos

Este proyecto ha sido previamente realizado en cursos anteriores dentro de la Carrera pueden verlo aquí

<https://www.youtube.com/watch?v=s9pwbq-Kgl4>

Este proyecto fue seleccionado y expuesto para Festigames 2016 y fue parte de la exhibición durante el evento, para miles de asistentes

Además fuimos noticia nacional!

<https://www.biobiochile.cl/noticias/sociedad/trabajo/2016/06/16/la-genial-transformacion-de-conocidos-personajes-chilenos-en-luchadores-de-street-fighter.shtml>

Entregable:

Afiche Impreso de 48 x 73 cm 300 DPI

Afiche versión Digital para redes sociales (feed de Instagram) 1080 x 1920 72 DPI



Proyecto 02: Diseño de Juego de Mesa “Chile Distópico”

Los alumnos aprenderán a diseñar un juego de mesa desde sus reglas y mecánicas hasta su diseño visual e interfaz de usuario.

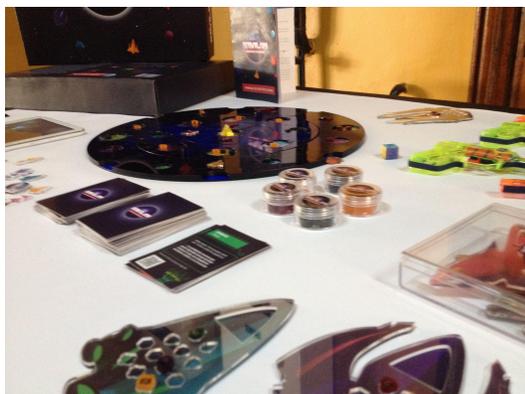
Este será un proyecto en grupos donde la temática será: **Chile Futuro Distópico**, donde analizaremos diversas obras de ciencia ficción distopías (Blade Runner, Alita, Cyberpunk). Sobre un historia distópica creada por los mismos alumnos se desarrollará un proyecto de diseño de Juego de mesa con reglas y mecánicas originales donde se deberá desarrollar un GDD (game design document) y un demo jugable y sometido a un Beta Test abierto a toda la Facultad.

Entregable:

GDD: Libro digital e impreso sobre el Diseño de Juego, que incluye la explicación de Reglas, Mecánicas y Historia del juego, además del diseño de todos lo assets

Desarrollo del demo jugable: Caja + Tablero + Cartas + Dados + Piezas y todos los elementos físicos / gráficos necesarios para un correcto BETA Testing

ejemplos:



Proyecto 03: Creación de un Influencer virtual

En este proyecto, los y las estudiantes en grupo desarrollarán un proyecto aplicado que consiste en el diseño integral de un influencer virtual. A partir de referentes como Hatsune Miku o Lil Miquela, cada estudiante deberá concebir un personaje digital con un look visual propio (animado o realista), definir su personalidad, afinidad temática y público objetivo, y proponer una estrategia de redes sociales para su difusión. El trabajo contempla la creación de prototipos visuales con herramientas de inteligencia artificial, la construcción de un plan narrativo y la presentación final de un pitch creativo y estratégico.

Entregables del Proyecto Final

Cuenta de Instagram del influencer virtual: Creación de un perfil en Instagram que represente al personaje diseñado, incluyendo 10 publicaciones de imagen que den cuenta de su estética, personalidad y afinidad temática.

Reels promocionales: Desarrollo de 3 videos en formato Reel (máx. 60 segundos cada uno) de carácter autopromocional o de difusión de un evento, grupo o lugar, donde el influencer virtual sea el protagonista.

Historias interactivas: Producción de 3 Historias de Instagram con carácter promocional (evento, grupo o lugar), pensadas para generar interacción con la audiencia

Evaluaciones del Curso:

Proyecto 01: Ilustración digital para VideoJuegos = 25% del semestre

Proyecto 02: Diseño de Juego de Mesa “Chile Distópico” = 25% del semestre

Proyecto 03: Influencer Virtual = 25% del semestre

Notas individuales = 25% del semestre

Los alumnos tendrán evaluaciones por cada proyectol, además los profesores pondrán una nota de proceso final por su proceso en el curso, todas estas notas serán promediadas en un sola nota equivalente al 25% de su semestre

Evaluación y Rúbrica:

Los alumnos solo tendrán 3 evaluaciones formales durante este proceso y serán evaluados de acuerdo a esta rúbrica: [Rúbrica Evaluación](#)

Explicación de la Rúbrica

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño para el 4.0
- Además, todos los demás ramos especialmente los de la línea de proyecto evaluarán sus trabajos y uso de estas herramientas en la práctica, en esas esas instancias los mismos alumnos pondrán a prueba lo aprendido en este curso.
- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño es una disciplina que se vincula (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Metodología del Curso:

Hemos optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.

Fundamentos de esta metodología:

Este método es un proceso en desarrollo ideado por el equipo docente bajo el modelo "scrum" que está concentrado en experiencias propias, fortalezas y debilidades de nosotros mismos y por sobre todo capacidad de resiliencia.

Para fundamentar este "proceso" con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. Nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.

