PORTAFOLIO



Diseño • Universidad de chile

Catalyna Isidora Dunsmore Gatica

Portafolio Académico de Diseño

Universidad de Chile · 2025

[©] Todos los derechos reservados



Catalyna Isidora Dunsmore Gatica. 20 años Eduación:

2012-2022 Colegio Alicante de Maipú, licenciada Científico/Humanista.

2024-Actualidad Cursando la carrera Diseño en la Universidad de chile.

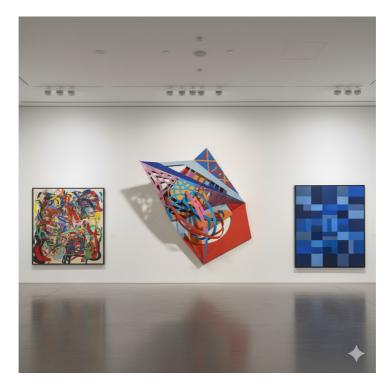
Nivel de inglés: B1 certificado.

Experiencia laboral:

GUITAL & PARTNERS FULL TIME 2022-2024

Control de gestión de todas las regiones sobre productos de comida, tanto importados como nacionales. Mis tareas eran hacer seguimiento de inventario, comunicarme con los clientes, reponedores y generar informes.

PROYECTO I-GABRIELA PRADENAS



POP-UP TRES TIEMPOS

Este trabajo consistió en la creación de un expositor o panel de presentación que se pueda abrir y transformar en tres pasos diferentes.

para este trabajo se ocuparon los colores rojo, rosado, azul, naranja y celeste. su función fue representar lo cálido-frío y dulce-ácido.

PROYECTO II-GABRIELA PRADENAS



EXHIBIDOR DE LUZ

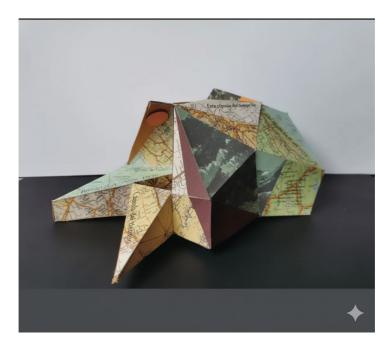
Este trabajo actúa como una caparazón protectora para el objeto de luz. fue diseñada para potenciar la proyección de luz, enfocándose en el lado derecho. Retoma las proporciones del objeto inicial para definir un espacio concreto. Su diseño busca que el espectador perciba tanto la proyección lumínica como la declaración conceptual integrada en la propia estructura de exhibición.

OBJETO DE LUZ

Este trabajo fusiona lo orgánico y lo geométrico, inspirándose en el armadillo y el edificio de Sídney. La estructura combina alambre resistente y cartón forrado como soporte lumínico. Los materiales gráficos se eligieron por su función: papeles transparentes (celofán) y reflectores (CD, papel metálico) para la proyección, y papeles opacos (diamante, volantín) para la contención con textura de pintura.



PROYECTO II-GABRIELA PRADENAS



CÁPSULA DE UN OBJETO ATESORABLE

Este trabajo consistió en la creación de una Cápsula del Tiempo se inspira en la brújula y la medición de terrenos para simbolizar la dirección, orientación, y exploración de un territorio.

Su diseño no-recto y geometrizado representa el recorrido y lo aún desconocido, con una abertura que invita a la exploración visual. La forma y el contenido, hechos de cartón forrado, encarnan los conceptos de dominio y descubrimiento.

PROYECTO III-CLARISA MENTEGUIAGA



INFOGRAFÍA Y FANZINE PROTECT THE DOLLS

Este trabajo aborda el movimiento Protect the Dolls, centrándose en los conceptos de impacto, visibilidad y activismo.

La metodología de trabajo es un híbrido creativo que combina recursos análogos principalmente técnicas de estampado con la tecnología de la inteligencia artificial. Esta IA fue utilizada específicamente para el diseño de la figura central del trabajo, la "muñeca", creando una fusión entre la producción manual y las herramientas digitales en un contexto de activismo visual.



PYP II-PATRICIO ARAYA



CIEMPIÉS DE METAL

Este trabajo consistió en escoger un "animal" para poder reflejar las dificultades que tiene para hacerlo en un material determinado que en este caso fue el metal.

Se eligió un ciempiés (elegido por ser largo y tener muchas partes). La meta fue ver y resolver lo difícil que es hacer una figura flexible y con partes móviles usando un material que es duro y rígido

PROYECTO III-CLARISA MENTEGUIAGA



LUMINARIA MUSEOTALLER

Este trabajo consistió en escoger un lugar de estudio y resolver un problema, en este caso fue una lámpara que explora la relación entre color, materialidad y luz dentro de un proceso experimental de taller.

El resultado es un objeto funcional y expresivo, que busca equilibrar la precisión técnica con la sensibilidad del diseño artesanal, reflejando el espíritu experimental del MuseoTaller.

SPACE MONO

Estilo: Una tipografía monoespaciada (cada letra ocupa el mismo espacio horizontal) con un toque geométrico y futurista.

Contraste Creativo: Una fuente monoespaciada es un elemento de diseño fuerte. Al usar Space Mono para subtítulos, números o etiquetas (como fechas, tags de software), introduces una textura visual y un guiño al diseño de código o la ciencia ficción. Es un contraste altamente sofisticado con la tradición de Crimson Pro.





Catalyna Dunsmore

Diseño • Universidad de chile

cata.dunsmore@gmail.com

+569 54937436

https://github.com/catadunsmore