

Práctica Creativa

Concepto:

Yumbrel (mapudungun): el arco iris en todo su esplendor
Haciendo referencia a que un producto (luz) a traviesa un proceso (prisma o agua) y multiplica sus opciones de producto (distintos colores)

Objetivo:

1. Desarrollar una plataforma para impulsar distintos emprendimientos de upcycling existentes en el Campus Creativo.
2. Integrar el modelo de economía circular

Proceso:

A través del modelo Design Thinking dividiremos la práctica en cinco bloques. Empatizar - Definir - Idear - Prototipar - Evaluar.
Cada bloque tendrá una disciplina guía. Por ejemplo; la fase de empatizar la guiará Periodismo y Publicidad. Luego la fase de Definir; Periodismo y Publicidad. En Idear; Diseño - Arquitectura. Prototipar; Diseño - Arquitectura. En el último bloque Evaluar; todas las disciplinas aúnan criterios.

