

ACERCAMIENTO A IDEAS

Daniela Sifaqui

Antecedentes

TRABAJOS PREVIOS, ACTOS, TALLERES, ETC

Ágapes

- San Francisco, Ciudad Abierta, Taller de la diversión del Hábito 2019
- Lanzamiento **Alberto Cruz**: proyecto, obra y ronda, Ciudad Abierta, Taller ocasión Editorial 2021
- Ágape alumnos, Matta 12, voluntario, 2022

Proyecto: Diseño como Argumento 2020

Proyecto final: Taller topológico multiescalar (cometa)

Proyecto final: Taller de la diversión del hábito

- Fabricación con Medios Digitales 2019
- Taller de interacción 2022
- Taller de la diversión del hábito 2019 (ciclo 2 y 3)
- Taller de la celebración 2021 (3 ciclos)

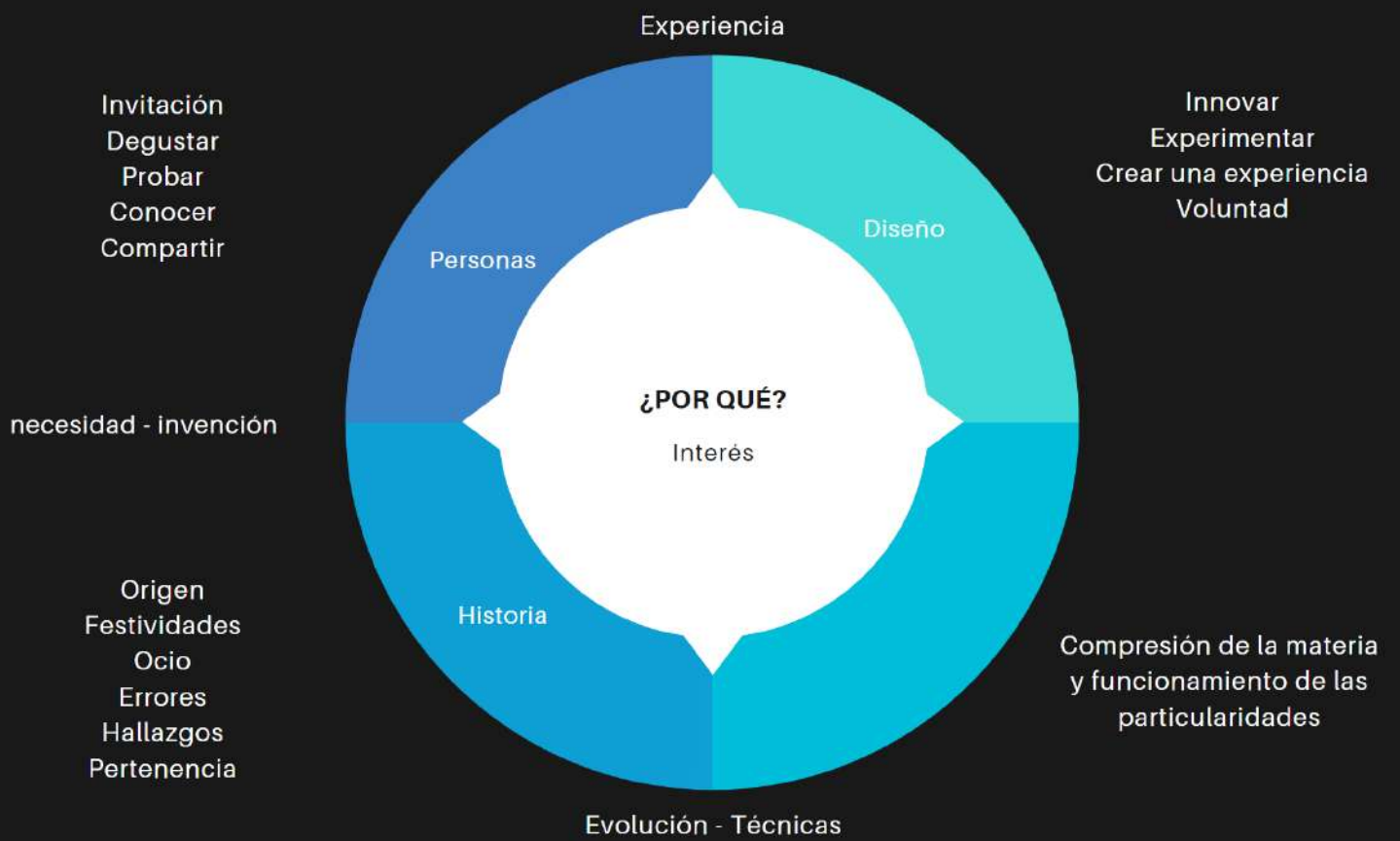
Externo

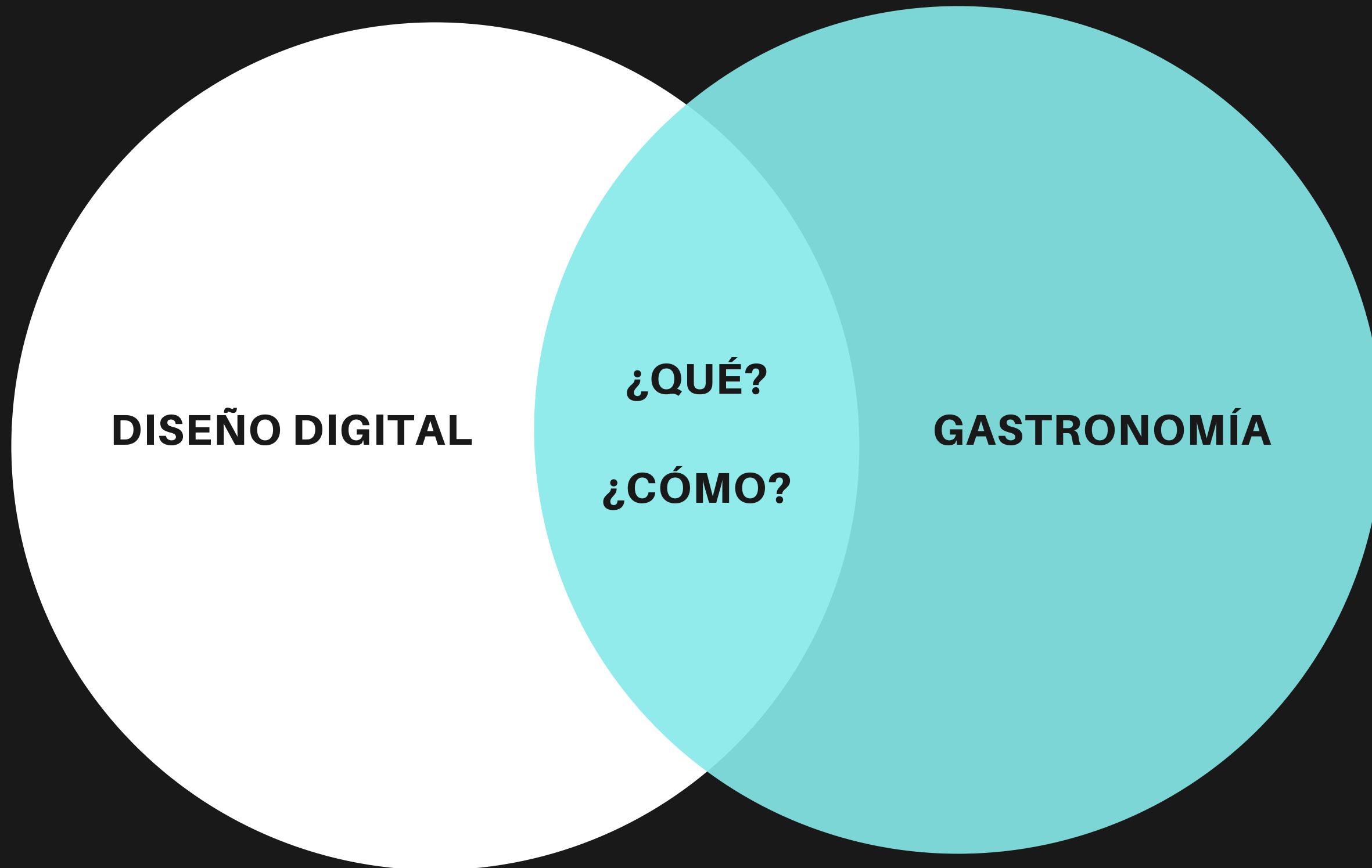
StudioPas Academy (Experimental & Scientific Pastry Academy)

- Máster en tortas de vanguardia
- Máster en galletas
- Curso de bollería

+ 2

Intercambio 2016-2017

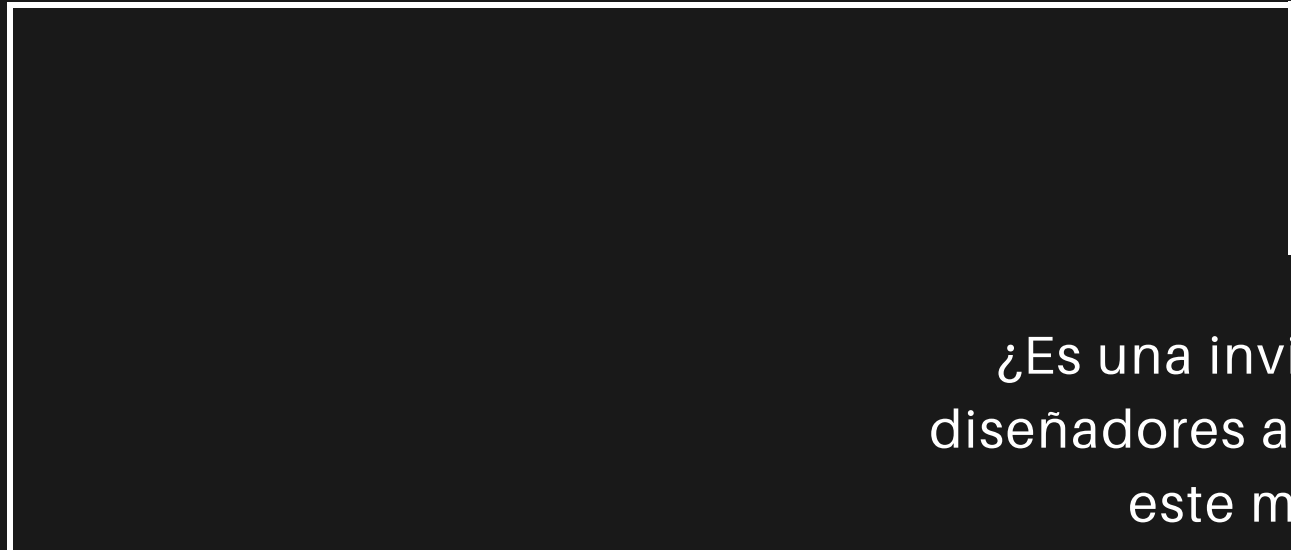




DISEÑO DIGITAL

**¿QUÉ?
¿CÓMO?**

GASTRONOMÍA



¿Cuál es la forma? ¿Por qué?
¿Qué quiero mostrar?
¿Cuál sería el trasfondo del diseño?

¿Es una invitación a los diseñadores a adentrarse en este mundo?

Ayudado del diseño modelos 3D, máquinas, crear figuras o formas que en junto a la experimentación puesta en practica creen una propuesta comestible que invite a las personas a interactuar y probar.

¿Cuál "material"?

¿Es una exposición que enseñe los colores, formas y características materiales que se pueden generar?

¿Quiero crear una máquina que interactué y permita diseñar con comida?

¿Quiero crear una propuesta comestible propia?

