

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
**PASCUAL BRAVO®**

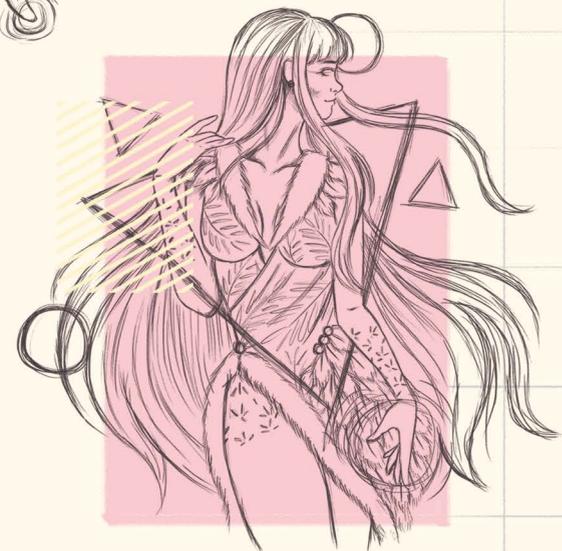
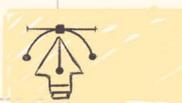
e n

e l

a u l a

REALIDAD  
TRASCENDENTE

«Trascendemos las barreras,  
y las realidades del  
recorrido magnifican el valor  
del resultado final.»



PROFESIONAL EN VESTUARIO

MUESTRA PROYECTOS INTEGRADORES DE AULA

EDICIÓN 2 | ISSN: 2954-9019



En  
el  
Aula

EN EL AULA  
Facultad de Producción y Diseño  
Institución Universitaria Pascual Bravo  
2a edición // Noviembre 2022  
ISBN: 2954-9019

**Rector**

Juan Pablo Arboleda Gaviria

**Vicerrectora de Investigación y Extensión**

Carmen Elena Úsuga Osorio

**Vicerrector de Docencia**

Alejandro Mata Herrera

**Decana Facultad de Producción y Diseño**

Lina María Ortiz Quimbay

**Diseño y diagramación:**

Elizabeth Rozo Granada

**Corrección de texto y Coordinación editorial:**

Johana Martínez Ramírez

**Ilustraciones:**

Kelly Bueno

Sebastián Álvarez Miranda

**Comité editorial:**

Lina María Ortiz Quimbay

Elizabeth Rozo Granada

Sebastián Álvarez Miranda

Juan David Vahos

Jonathan Garcés

Kelly Bueno

Tatiana Durán

Aura Florian

Pedro Londoño

**Escuela de Pedagogía**

**Impreso por:**

Litografía Felipe S.A.S

Editado en Medellín, Colombia

Fondo Editorial Pascual Bravo

Institución Universitaria Pascual Bravo

Calle 73 No. 73A - 226 - Tel. (57+4) 4480520

fondoeditorial@pascualbravo.edu.co

www.pascualbravo.edu.co

Medellín - Colombia

Las ideas expresadas en la obra aquí contenida son manifestaciones del pensamiento individual de sus autores, en esa medida, no representan el pensamiento de la Institución Universitaria Pascual Bravo, siendo ellos los únicos responsables por los eventuales daños o perjuicios que pudieran causar con lo expresado o por la vulneración de los derechos de autor de terceros en los que hubiesen podido incurrir en su creación. Está prohibido todo uso de la obra que atente contra los derechos de autor y el acceso abierto.

Esta obra está protegida a través de la licencia Creative Commons:

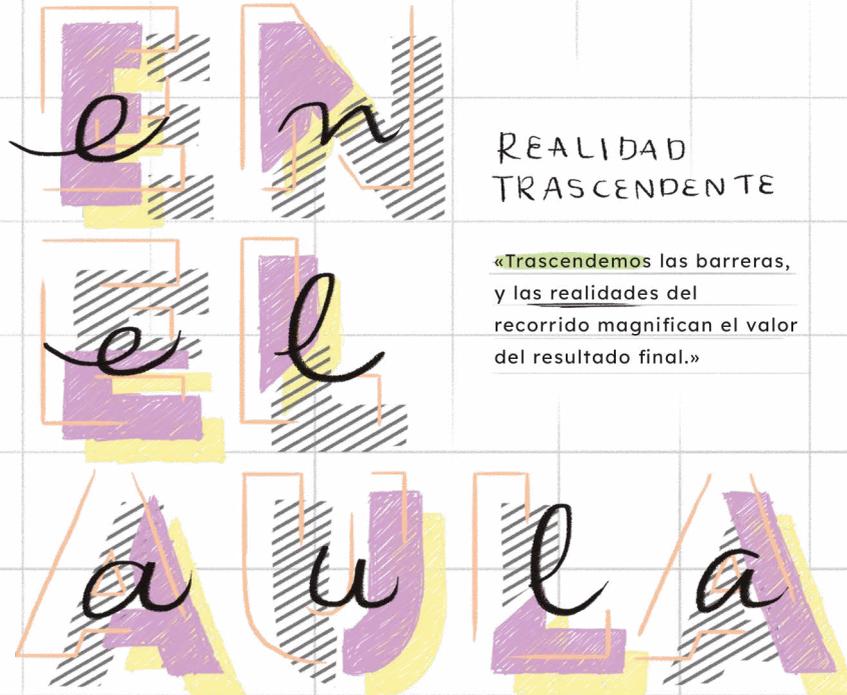
Reconocimiento-No comercial 4.0 Internacional.



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA  
**PASCUAL BRAVO®**

**ACRE  
DITADOS**  
en Alta Calidad

Resolución 012512 del MEN. 29 de junio de 2022 - 6 años.



REALIDAD  
TRASCENDENTE

«Trascendemos las barreras,  
y las realidades del  
recorrido magnifican el valor  
del resultado final.»

MUESTRA PROYECTOS INTEGRADORES DE AULA



# Sumario

06.

08.

Exposición de Proyectos de Aula \_\_\_\_\_

30.

12.

54.

72.

108.

86.

120.



# Realidad Trascendente



«Trascendemos las barreras,  
y las realidades del  
recorrido magnifican el valor  
del resultado final.»



Las apariencias pasan a un segundo plano cuando entendemos que el sentido del presente está impregnado en el pasado, en recordar nuestra verdadera esencia, en saber y comprender que el diseño va más allá de un servicio o producto, es por ello que, en esta segunda edición, se transforma el concepto que nos obsequió Agyala con la ayuda de tres aspectos fundamentales: el ser, el diseño y las historias.

Dicho lo anterior, con la necesidad de encontrar un camino claro, conciso y que realmente evidencie nuestro propósito, fue necesario articular la tendencia ***Being Human*** propuesta por Fashion Snoops. **Esta nos permite observar desde un ángulo reflexivo los cambios culturales y, así, adaptarnos a los diferentes estilos de vida existentes desde un pensamiento creativo. Para esto fue identificada una red de ideas** en la Institución Universitaria Pascual Bravo que crece cada día y se alimenta de la inspiración, de todo el proceso que conlleva diseñar y de los resultados que evidencian la realidad; mostrar que siempre existirán altos y bajos en la construcción de los Proyectos Integradores de Aula (PIA).

En ese orden de ideas, identificar de dónde proviene la principal fuente de alimentación, que es la inspiración, nos brinda un panorama más definido para encontrar que la realidad debe trascender, debe fortalecer ese lado humano de los estudiantes pascualinos, debe mostrar el recorrido de un gran proceso y, con ello, ayudar a magnificar un cambio positivo en la sociedad desde la academia.



REALIDAD TRASCENDENTE

# Nuestros Creadores

En la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo los finales son un desafío divertido. No se trata de entregar un trabajo para ganar la materia o de hacer el mínimo esfuerzo porque van bien las notas sino de demostrar que el conocimiento adquirido es trascendente y va más allá de lo esperado.

Y es que los finales suelen estar asociados a Proyectos Integradores de Aula (PIA), en la que se unen tres o más módulos de aprendizaje para hacer un entregable único y de gran calidad. Por eso, desde el 2021 todos los resultados se muestran en un libro para que perduren en la memoria y sirvan de ejemplo a otras

generaciones. Este año la experiencia se repetirá y, como novedad, la línea gráfica fue diseñada por dos estudiantes: Kelly Yaneth Bueno Flórez y Juan David Vahos, quienes tuvieron la libertad de crear sin ningún tipo de parámetro, estándar o directriz..

«La decana de la Facultad me citó y me contó sobre el primer libro de los PIA que manejó el concepto de Aglaya y personajes míticos. Me invitó a hacer una propuesta para la segunda versión del libro. Me dijo que buscara otros dos estudiantes con rol editorial y así fue que me uní con Kelly», recuerda Juan David.

Los dos estudiantes aprovecharon la oportunidad y la libertad creativa concedida y llegaron al concepto de realidad trascendente.

«Arrancamos un proceso de buscar referentes, acudimos a fashion snoops, leímos tendencias y queríamos que el concepto fuera perdurable, algo que trascendiera y que se saliera de los esquemas de lo común, entonces encontramos la tendencia de Being Human, que nos llevó al concepto que queríamos», explica Kelly.

Para ella, los PIA se salen del molde y exigen más, debido a que involucran mucho tiempo, trabajo en equipo, largas horas de ideación y hasta una constante reinención por los errores que se cometen en la construcción de los mismos. Por lo que considera de gran valor dejarlos exhibidos y explicados en un libro.

«Es la oportunidad de mostrarlos no solo a los

profesores sino a otros públicos, a las otras generaciones de estudiantes que podrán ver todo el proceso y entender la importancia de que no son solo un trabajo de clase sino que nos ayuda a pensar y a saber cómo enfrentar el mundo profesional”, puntualiza la estudiante.

De igual manera, crear la línea gráfica fue un motivo de orgullo y satisfacción para estos profesionales en formación, porque saben que son pocos los que reciben la confianza y la invitación para este tipo de proyectos.

«A uno esto de primerazo lo llena de emoción, lo hace sentir realizado, ya que somos muchos los estudiantes y ser nosotros los elegidos es un privilegio. En el Pascual hay mucho talento, mucho potencial y estoy seguro de que muchas personas han querido o quieren estar en este tipo de propuestas, para poder tenerlas posteriormente como portafolio; y eso justamente provoca que uno quiera entregar un producto diseñado muy bueno», asegura Juan David.

Como creadores, ambos se propusieron dejar algo perdurable en el tiempo y que sirviera de inspiración y hasta de insumo de investigación, pues si bien ellos tenían la base editorial, durante el proceso aprendieron de otras disciplinas del diseño, tales como modas, gestión y animación.

«Como estudiantes estamos un poco cerrados en lo que respecta a la carrera y se nos escapa ver otros procesos que pasan en la institución y que son súper llamativos. Me di cuenta de que

compartimos muchos métodos similares: el investigar, el saber el por qué, el conceptualizar; entonces es como ver plasmados procesos, que usualmente son comunes y no son visibles, pero que nos llevan a resultados distintos. De cierto modo uno mira el trabajo que hay más allá y es muy inspirador, porque al final se ve toda la dedicación», expresa Kelly.

Los excelentes resultados de los PIA, precisamente, es lo que creen ellos que genera valor en los programas de diseño y permite llenar las exigentes expectativas y demandas del mercado.

«Las carreras creativas están en auge, son tendencia, ahora mismo un creativo es necesario en cualquier industria, entonces hay que aprovechar que estas profesiones son apetecidas», precisa Juan David.

Ambos estudiantes añaden que todo lo anterior ha sido posible gracias a la orientación recibida por parte de los profesores que, sin dudas son los faros que iluminan el camino de los estudiantes.

«Ellos nos cambian el chip. Nos muestran que puede que no tengamos materias exactas como matemáticas, pero cada proceso del diseño requiere mucha dedicación, constancia, disciplina y perseverancia. Ellos son nuestro referente y hacen que deseemos ser algún día como ellos», asevera el joven diseñador.

Según Kelly, los profesores son evidencia del concepto plasmado en la línea gráfica del libro, porque ellos van más allá de dar una clase de 3 o 4 horas. «Nos dejan parte de su tiempo, de su ser, de su personalidad, nos dan lo que ellos han aprendido a lo largo de su vida profesional y ese vínculo emocional, que más que decirnos qué hacer o qué no hacer, nos impulsa a encontrar nuestro camino».



# TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DEL Diseño Gráfico

El programa de Tecnología en Gestión del Diseño Gráfico es un pregrado de modalidad tecnológica que forma profesionales íntegros en el desarrollo de valores y con sentido humanista, con un amplio sentido social y ético que les permite planificar, ejecutar, evaluar y proponer soluciones creativas e innovadoras a los problemas y desafíos que se presentan en el contexto, con capacidad de investigación y proyección.



# TRAVESÍA SIN RUMBO

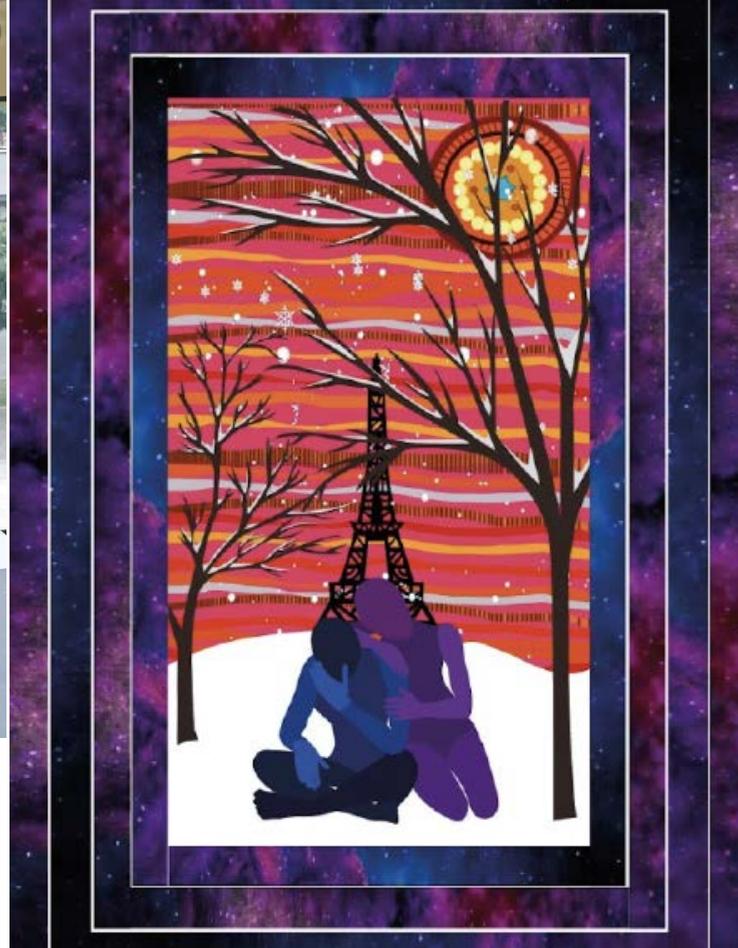
SEMESTRE 1

Sara Pareja Castro  
Maribel Atehortua Serna

Travesía sin rumbo hace parte del Proyecto Integrado de Aula -PIA- del semestre 2022-1. Es una historia de aventura sobre una chica que se va de viaje sin destino alguno. El relato está inspirado en doña Ester, una adulta mayor a quien le hicimos una entrevista. En 1967, Ester emprende un recorrido, sin saber a dónde ir, ni a dónde llegará. ¿Qué le deparará el destino? ¿A quién conocerá?







# IRREALIDAD EFÍMERA

## SEMESTRE 1

Laura Isabel Bedoya Loaiza  
Geraldine Berrío Echavarría  
Ana Sofía Hernández Cano  
Carolina Tilano Granda  
Melany Rodríguez Rivera

Diorama realizado en doce capas de acetato, diseñado en Adobe Illustrator y Photoshop, con la intención de representar, mediante la corriente estética Arte Naif y la macrotendencia Metaverse Creators, la atmósfera narrativa del relato Irrealidad Efímera que nace de la combinación de los cuentos Hoy y El rastro de tu sangre en la nieve. El objetivo es contagiar y transmitir la atmósfera con un resumen del contexto. Nuestro diorama Irrealidad Efímera se inspiró en varios referentes que encontramos antes de su creación.



## SEMESTRE 3

Mariana Usuga Gallego

Manuela Álvarez Herrera

Sara Agudelo Vallejo

# CANNAVIS

Los artículos de este proyecto constituyen, en su conjunto, los resultados de una extensa investigación en torno a la concientización y la responsabilidad social e individual en consumidores activos de marihuana de la IUPB. Se analiza la evidencia de la problematización y las consecuencias de la compra y venta de marihuana o cannabis, los efectos a terceros y el impacto en ámbitos económicos, sociales y de salud. Teniendo todo esto en cuenta, nace Cannavis, una marca cuya propuesta es el autocultivo, como solución a la problemática derivada de la compra y venta, a través de un modelo de kit cultural llamado Culturacannábica.







Consejos



## **ORGANÍZATE**

No empieces a diseñar sin el concepto publicitario claro.



## **PROYÉCTATE**

A medida que construyas el producto o servicio, piensa en las metas de mediano y largo plazo.



## **FORTALÉCETE**

Trabaja diariamente en las habilidades blandas que competen a un gestor.

# PARA SER MÁS PRODUCTIV@

- Revisa qué **otros proyectos** están intentando materializar ese mismo producto o servicio.



- Utiliza la **técnica Pomodoro** a la hora e administrar tu tiempo.

- Ten siempre en cuenta **el tiempo, el costo y el alcance** del proyecto.



# CAMBIO CLIMÁTICO

## SEMESTRE 2

El libro *cambio climático* fue realizado con la intención de describir un panorama actual del desgaste de nuestro planeta Tierra y concientizar al lector.

Catalina Yepes Cuartas  
Kevin Andres Mena Rivas



Este proyecto fue inspirado en el movimiento dadaísta, haciendo referencia a lo ilógico y sarcástico que es el cambio climático.

**Isabela Pérez Cano**  
**Juan Fernando Cardona**  
**Juan Sebastián Correa**



Nuestro libro tiene un principal público objetivo, niños y jóvenes, la finalidad es incentivar a estas generaciones, desde la educación, a trabajar por un cambio ambiental necesario.

**Geraldine Berrío Echavarría**  
**Melany Rodríguez Rivera**  
**Carolina Tilano Granda**



# GALAXIA

## SEMESTRE 3

Camila Bedoya Arboleda

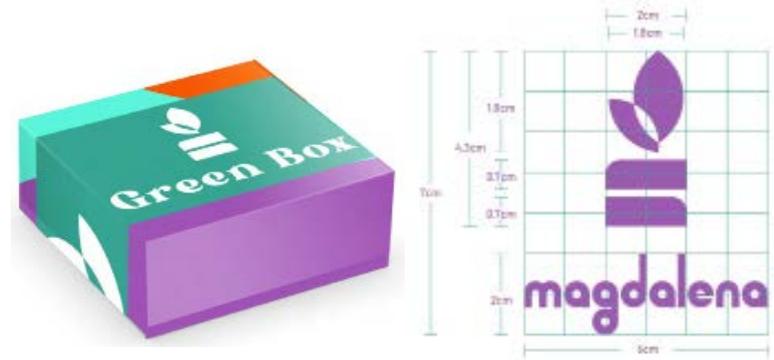
Laura Botero Hernández

Laura Vanessa Echavarría

Yenifer Giraldo Pineda

Kelsen Julián Velásquez

Galaxia es un colectivo que se enfoca en la identidad de género y en la sexualidad con el propósito de reeducar y fortificar los conocimientos previos que tienen las personas sobre estos aspectos. Nuestro concepto es que cada persona es un amplio universo que se encuentra en constante aprendizaje; basándonos en esto creamos tres productos que dieran solución a estas problemáticas: 1| Condones femeninos y masculinos: educar a partir de la protección y la seguridad sexual. 2| Álbum fotográfico: reeducar a partir de la identidad de género. 3| Pines metálicos: identificarnos y educar mediante el voz a voz. Por último, creamos una experiencia con el fin de generar un pensamiento en el que busquen en ellos mismos su sello personal: «Di lo que piensas, haz lo que sientas, habla con orgullo sobre quién eres».



# MAGDALENA

## SEMESTRE 4

Este manual fue generado con base en una planeación estratégica para la marca Magdalena, creada para este proyecto.

Maria Camila Gómez Saavedra





# SEMBRATO

Sembrato es un restaurante, exclusivo vegetariano, cuyo eje central es la huerta, con la que se espera brindar una experiencia gastronómica singular y orgánica.





Sembrato se define como un restaurante único, sostenible, ecológico y natural que inundará de sabores el paladar de cada comensal que llegue a sus puertas.

## SEMESTRE 4

**Maria Camila Álvarez Quintero**  
**Mariana Jaramillo Toro**



NETFLIX

# THE TWO FACES OF SYDNEY

DEAR DIARY. GO FUCK YOURSELF!



FROM THE PRODUCERS OF STRANGER THINGS  
DIRECTORS: ANGIE ZAPATA AND MANUELA ZULUAGA

# THE TWO FACES OF SYDNEY

Angie Paola Zapata  
Manuela Zuluaga

SEMESTRE 4



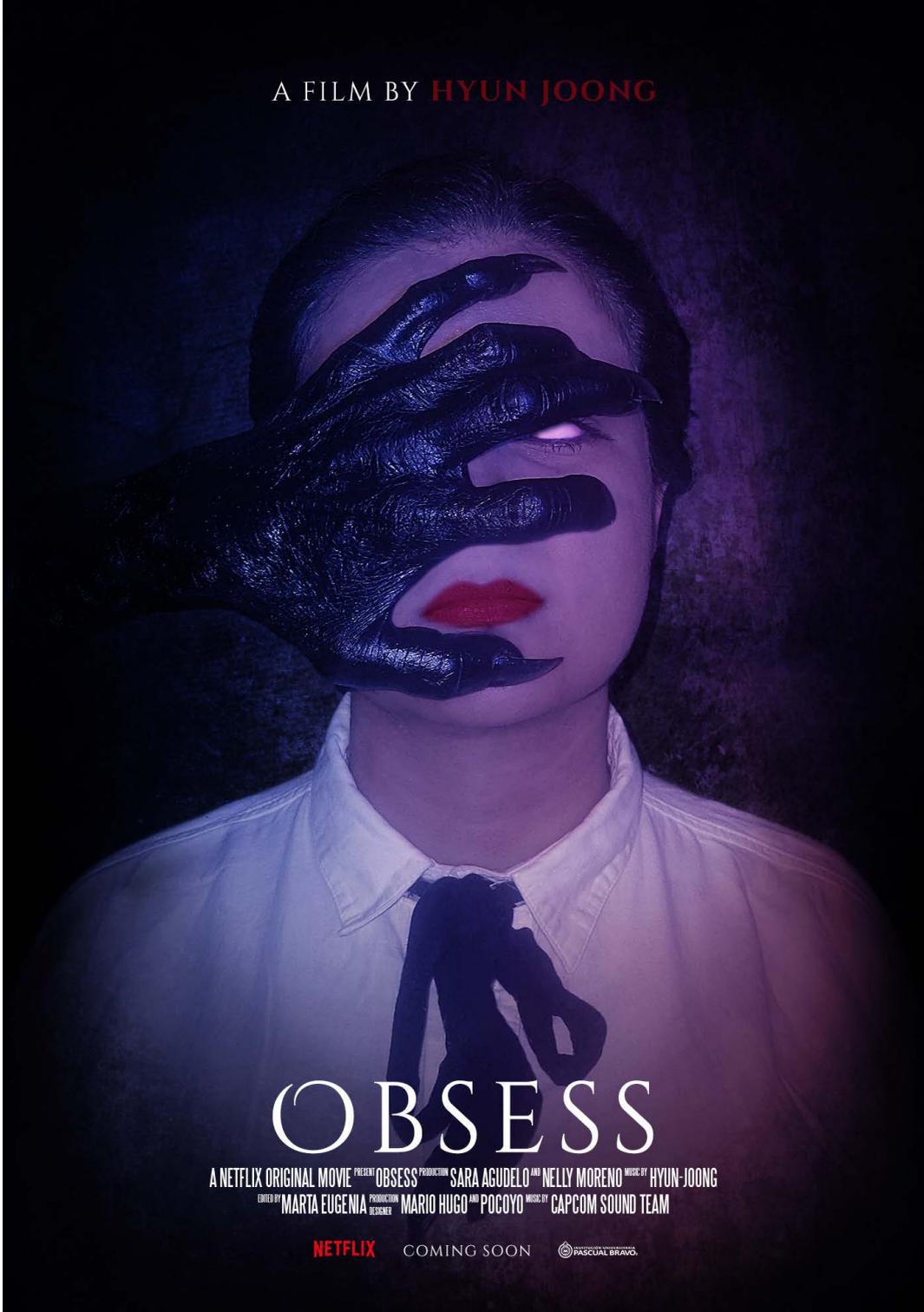


Sara Agudelo

SEMESTRE 4

# OBSESS

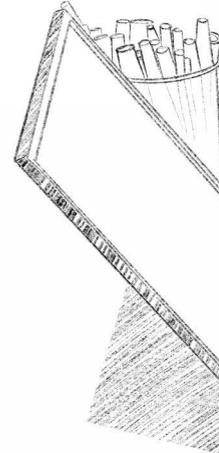
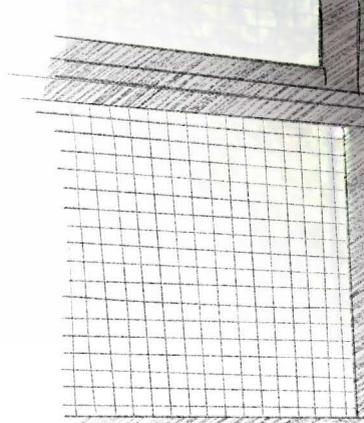
A FILM BY **HYUN JOONG**



# OBSESS

A NETFLIX ORIGINAL MOVIE PRESENTS OBSESS PRODUCTION SARA AGUDELO AND NELLY MORENO MUSIC BY HYUN JOONG  
EDITED BY MARTA EUGENIA DESIGNER MARIO HUGO AND POCOYO MUSIC BY CAPCOM SOUND TEAM

NETFLIX COMING SOON 



# PROFESIONAL EN Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico es una profesión que parte de disciplinas tradicionales como la arquitectura, el arte y la ingeniería; por lo tanto, comparte su identidad con estos saberes y prácticas pero que debe enmarcarse en algún factor diferenciador entre otros tipos de diseños. El Diseño Gráfico es, por lo tanto, un proceso creativo que combina el arte y la tecnología como herramientas de comunicación para transmitir un mensaje, teniendo en cuenta, además, a un cliente y a un público en particular.



# DUALIDADES MELANCÓLICAS

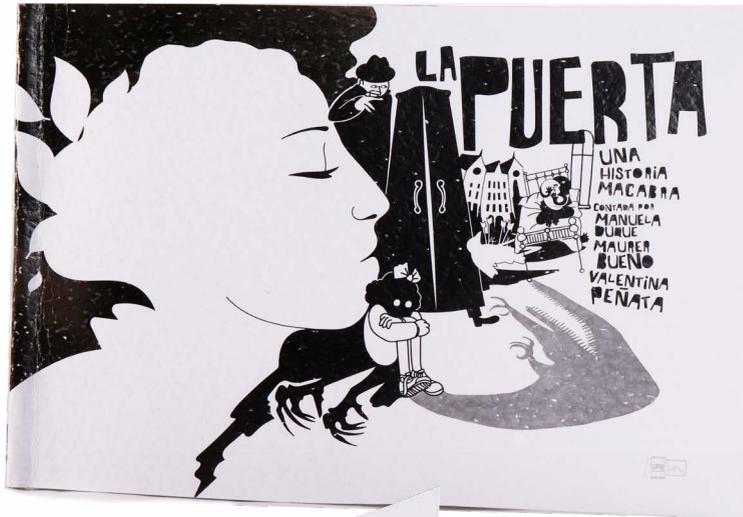
## SEMESTRE 1 PROFESIONALIZACIÓN

Daniela Gil Hernández

Camilo Quiroz Pérez

María José Vargas





# LA PUERTA

SEMESTRE 1  
PROFESIONALIZACIÓN

Manuela Duque Gil  
Maurer S. Bueno Holguín  
Valentina Hernández Peñata







# CALLES DE BOMBONÁ

Calles de Bomboná es un proyecto con el que se busca visibilizar lugares culturales de la zona de Bomboná, comprendidos entre la carrera 42 con calles 47 y 48, con el propósito de brindarles proyección en el contexto de la postpandemia por el COVID-19 y otorgarles un sentido diferente al pasado a partir de una nueva comprensión en el presente; todo lo anterior desde una novedosa interpretación que logre atraer al público.

## SEMESTRE 7

Yenny Paola Acosta Gómez  
Alejandra Ochoa Mesa  
Luisa Fernanda Saldarriaga Cardona  
Oscar Andrés Chavarría Giraldo  
Carlos Alberto Restrepo Loaiza

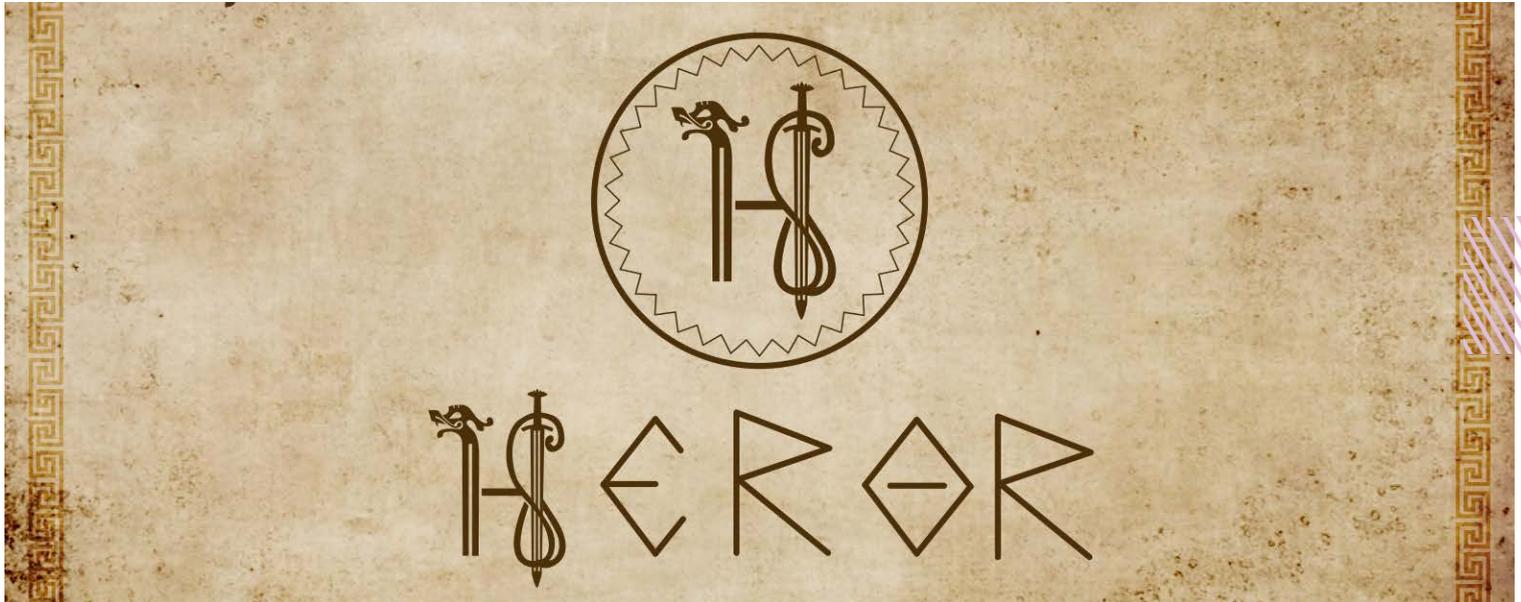
## SEMESTRE 2

LUAU es un juego de mesa donde tienes que coleccionar ofrendas y conquistar las diferentes propiedades alrededor del tablero para ser el mejor entre los Dioses. En el tablero te podrás encontrar con diferentes retos y sorpresas que harán tu recorrido muy interesante.



Andrés Becerra  
Steven Sisquiarco  
David Orozco





# VIKINGOS

## SEMESTRE 2

Heror es juego de mesa creado para disfrutar en familia, adquirir conocimientos y divertirse. Vivirás una gran batalla junto a tres contrincantes, donde solo uno logra entrar al Valhalla. Al final de cuatro rondas, este será quien termine con más riquezas.

**Victoria Chica**  
**Paulina Hurtado**

**Eliana Castrillón**  
**Sara Holguín**





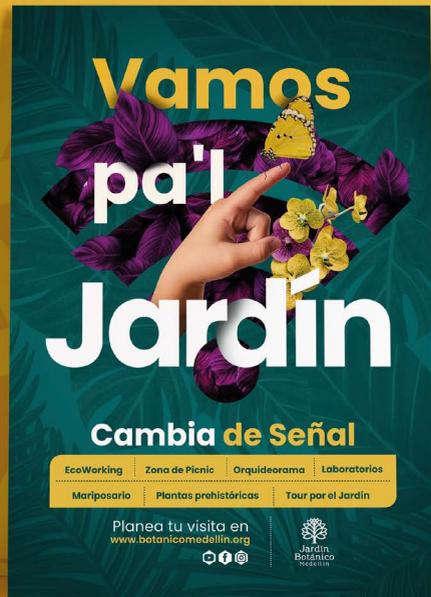
# JARDÍN BOTÁNICO

SEMESTRE 2  
PROFESIONALIZACIÓN

CONCEPTO  
"Naturaleza Digital"

Promover y visibilizar el «pulmón vivo» de Medellín y su importancia en el desarrollo de la biodiversidad, fauna y flora de la ciudad.

Yenny Acosta Gómez  
Alejandra Ochoa Mesa  
Oscar Chavarría Giraldo  
Luisa Fernanda Saldarriaga





# NOCHE MUISCA

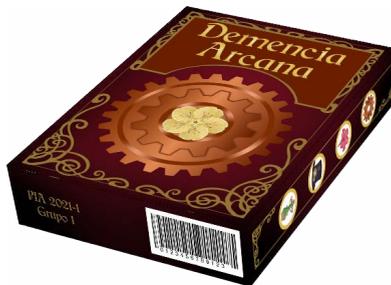
SEMESTRE 2  
PROFESIONALIZACIÓN

Juan Alexander Arenas  
María Isabel Úsuga Goez  
Sergio Esteban Ocampo  
José David Peña Ortega



# DEMENCIA ARCANA

Esta baraja española retrata la historia de un reino llamado Ingoland, y de cómo una pequeña parte de su población se ve afectada por la locura y la desesperación sin una aparente causa. Gobernantes, trabajadores, investigadores y seres etéreos se convierten en los protagonistas de este relato que se desarrolla en 1850 con la influencia de las nuevas tecnologías que trajo la Revolución Industrial que da como resultado una corriente estética como el steampunk y el equilibrio y restauración de las relaciones con la naturaleza que caracteriza al Art Nouveau.



## SEMESTRE 1

Mary Elena Correa  
Victoria Alejandra Chica  
Maria Paulina Hurtado  
Angie Daniela Ortega

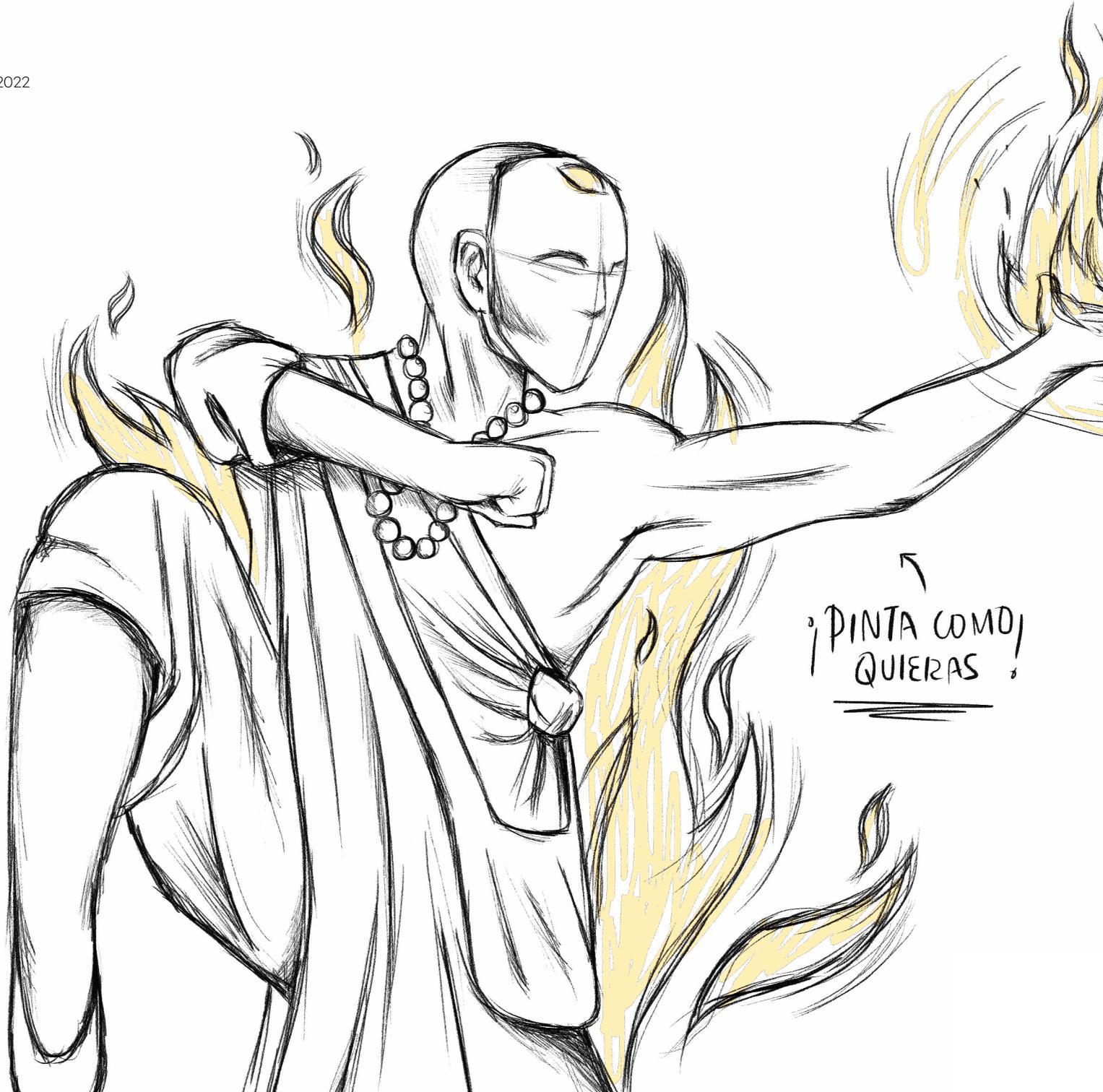
# USUARIO DESCONOCIDO

Usuario desconocido es una historia para reflexionar, para conservar y para disfrutar de su lectura. Gran parte del texto proviene de las enseñanzas que Angema recibió de la tierra y que le dejaron un mensaje inolvidable. Es una obra en la que se muestra el egoísmo y en la que, al tiempo, se señala cómo cambiar y vivir en armonía por medio de experiencias.

## SEMESTRE 1

Andrea Euse Martínez  
Greysy Gisell Pineda  
Maicol Estiven Armijo  
Mateo Clavijo Montoya





↑  
¡PINTA COMO QUIERAS!



Consejos

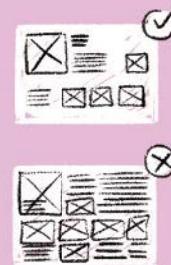
## LOS COLORES

No satures la pieza, puedes empezar con 3 colores base y asegurar un buen contraste.



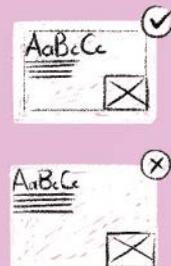
## ESPACIO EN BLANCO

Debemos dejar respirar a los elementos dentro de nuestra composición.



## MÁRGENES

Siempre ten en cuenta los bordes del lienzo y respeta el espacio entre ellos y los elementos gráficos.



## CONTRASTE

Esto hace que la composición resalte y sea agradable a la vista de todos.



## INTERLINEADO

Debemos asegurar la correcta lectura de los textos y un buen balance en el espacio.



## TIPOGRAFÍA

Asegúrate de no usar más de 3 tipografías, y que haya buena legibilidad.



## FORMAS DE ENTRENAR TU OJO DE DISEÑADOR

### OBSERVAR



Observa y analiza los diseños que te llaman la atención en tu entorno.

### OPINIONES



Recolecta opiniones de otros diseñadores y de personas a tu alrededor.

### EXPLORAR



Atrévete a probar nuevas disciplinas dentro del diseño para aprender.

### CHECKLIST PARA NO OLVIDAR



Bocetos a manos antes de ir al programa.



Ctrl + S cada 10 min.



Convertir textos a curvas al finalizar.



Guarda tus diseños en varios formatos.



Toma descansos cada cierto tiempo para descansar tu cerebro.



Siempre busca inspiración.



# LA LEYENDA DE ULISES





## SEMESTRE 3

Valentina Madrid Muñoz  
Sara Camacho Higueta

Este es un proyecto editorial en el que se emplearon técnicas análogas y digitales para contar la odisea de forma distinta. Se usaron códigos QR y se realizaron ilustraciones de forma digital con el objetivo de dar toques parecidos a lo manual con ayuda de pinceles texturizados. Este libro nos muestra el recorrido del héroe de regreso a casa junto con sus distintos obstáculos, con esta propuesta se plantea una lectura diferente, más dinámica e interactiva y menos tediosa para el usuario.





## SEMESTRE 7

Camilo Acevedo Rojas  
Karina Flórez Contreras  
Laura Yuliana Suárez Gañan  
Biviana Marcela Galindo López

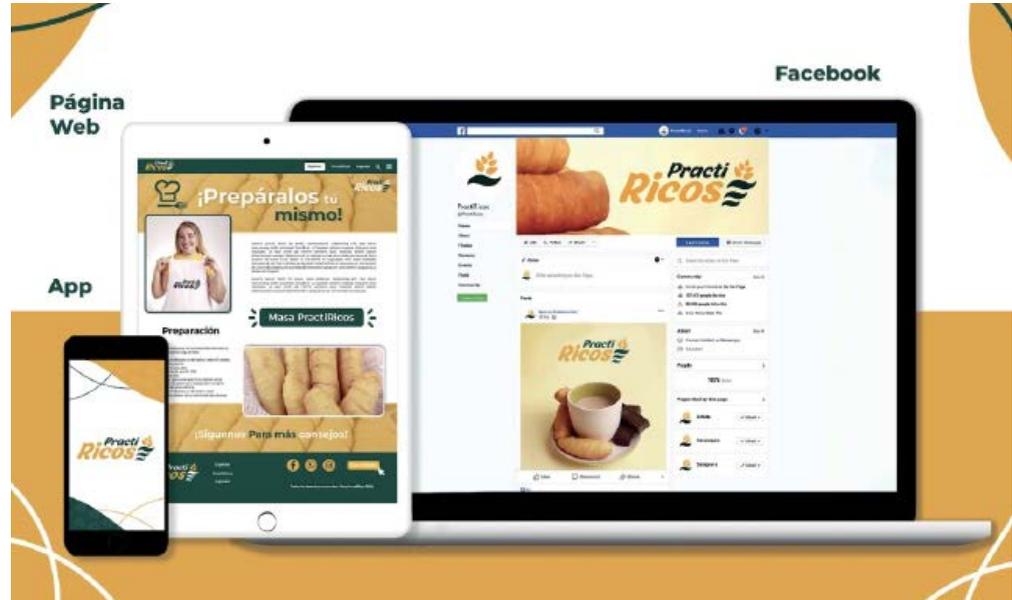
Somos una Ruta gastronómica ubicada en la ciudad de Medellín, nuestro objetivo es recomendarles a los clientes los restaurantes más parchados del área metropolitana, resaltando siempre la cultura que nos caracteriza.



# PRACTI RICOS

## SEMESTRE 5

Creación de imagen e identidad visual de marca construida por medio de un proyecto académico en alianza con la Corporación Mundial de la Mujer y la marca social De mis manos, con el objetivo de potenciar, estructurar y ejecutar el lanzamiento de la marca o emprendimiento Practiricos, marca de tequeños y masa para pastelitos, conocidos en Colombia como palitos de queso, para compartir su tradición culinaria, tomándose la libertad de ser creativos con sus productos para brindarle a sus clientes una nueva variedad de sabores de la gastronomía venezolana.



Andrés Becerra  
Steven Sisquiarco  
David Orozco

# LA VEREDA

## SEMESTRE 5

Proyecto realizado para el emprendimiento de Blanca y su familia con el que se busca crear una marca para fidelizar a los clientes, potenciar las compras y alcanzar reconocimiento en la vereda como un producto capaz de generar conciencia en las personas sobre el trabajo del campo para llevar a sus casas el reconocible «sabor de la tradición».



TUS  
PANDEQUESOS  
RECÍEN SALIDITOS DEL HORNO



# PALMIQUESO

Palmiqueso surge a partir de un proyecto universitario cuyo fin es impulsar un emprendimiento campesino de manera visual por medio de técnicas digitales y apoyo en aspectos gráficos para el embalaje y empaque de los productos.

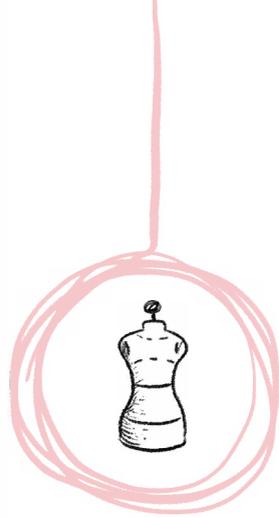
SEMESTRE 6  
PROFESIONAL EN  
DISEÑO GRÁFICO

Laura Alejandra Rincón  
Cindy Surelly Franco  
Daniela Marín Acevedo  
Maria Isabel Uribe  
Carlos Daniel Ramírez



Este emprendimiento de pandequesos y almojabanas está ubicado en el corregimiento de San Sebastián de Palmitas, su nombre Palmiqueso deriva de la conjugación de palabras que representan lo que se ofrece y lo que se quiere transmitir, como el nombre del corregimiento y uno de los ingredientes principales que es el queso. Con esta propuesta gráfica queremos llegar de manera cercana y coloquial a las personas con un proyecto que inspire, que genere atracción y, sobre todo, que muestre que Palmiqueso está hecho con el corazón y nace de las manos de un gran emprendedor.



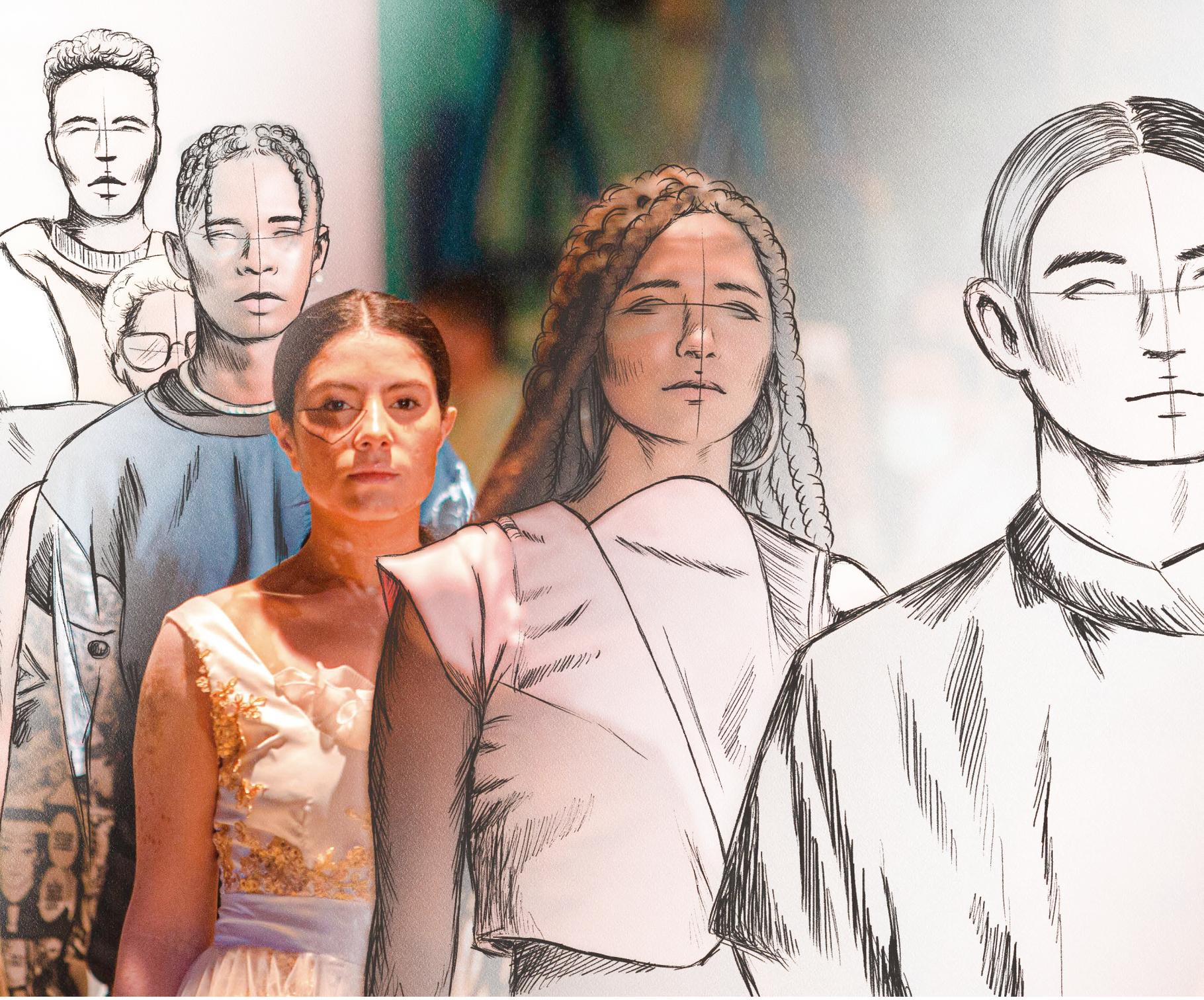


PROFESIONAL

# Diseño de Vestuario

La Institución Universitaria Pascual Bravo pretende formar diseñadores creativos, calificados para idear productos bajo modelos proyectuales fundamentados en su capacidad decisiva, con conocimiento integral de los procesos que involucra el diseño de vestuario. Profesionales innovadores desde el análisis sistemático del entorno en el que se desempeña, que los lleva a ser intérpretes de las características socioculturales de los usuarios y de las condiciones político-económicas del sector. Diseñadores competentes capaces de liderar y ejecutar proyectos novedosos mediante la gestión administrativa de bienes, servicios y capital humano, aplicando estrategias de negociación colectiva.







# PUNK

VIVIANE WESTWOOD

SEMESTRE 1

TÉCNICAS DE  
ILUSTRACIÓN DIGITAL

Yvonne Evelyne  
Lamusse O





Geometricos

# THE NEW ROMANTICS

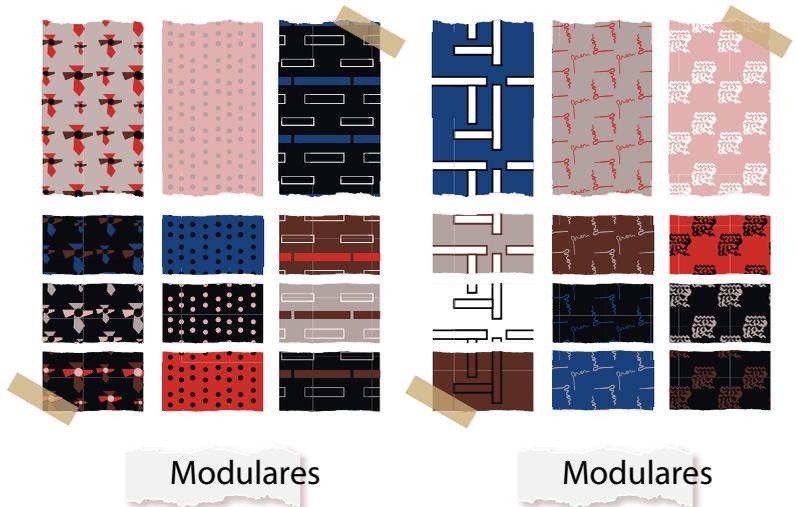
JOHN GALLIANO

SEMESTRE 1  
ILUSTRACIÓN DIGITAL

Luisa Martínezv

Portafolio es la consolidación del PIA (proyecto integrador de aula) de los módulos académicos de aprendizaje Historia del vestuario y Técnicas de ilustración digital del programa profesional en Diseño de Vestuario, en él se busca identificar movimientos estéticos en la historia de la moda interpretados por las marcas y los diseñadores en la actualidad.

Evidenciando los conocimientos adquiridos en el primer acercamiento de los estudiantes a la historia del vestuario y la moda y a algunas de las herramientas digitales utilizadas en el proceso de diseño, se construye un análisis visual de una colección, que por medio de una mimesis de los pasos metodológicos que podría haber llevado su proceso de diseño, los invita a crear herramientas visuales de producción y conceptualización como el collage, el desarrollo de figurines, dibujos planos, ficha técnicas, diseño de estampados y bases textiles.



Modulares

Modulares

# ARTE COLORIDO RÍTMICO Y OPUESTO

SEMESTRE 2

Karol Yuliana Montaña







Consejos

## ◦ **DEFINIR**

Deja claro tu público objetivo antes de saltar al boceto o a la máquina.



## **ACTUALIZAR** ◦

Realiza tus propuestas de vestuario en los programas digitales tendencia.

## ◦ **ANALIZAR**

Crea diseños adecuados a la producción principal.



## 🕒 APROVECHAR

En el corte o costura sobrante encontrarás algo de utilidad.



## OBSERVAR 🕒

Trabaja para estar al día de las últimas tendencias en moda.

**¡LAS VECES QUE SEA NECESARIO!**

Te recomendamos revisar siempre el patronaje y la producción, **no te confíes.**

# VICTORIAN FREEDOM

## SEMESTRE 6

Natalia Cano Díaz  
María Camila Somoyar Larios  
Sebastián Suárez Gómez

La época victoriana creó a una mujer sometida al hogar, su vida era para satisfacer a su esposo y cuidar de sus hijos. El cuerpo no era precisamente algo que generara interés en ella misma.

Desde el amor propio, surge la propuesta de crear un atuendo que responda a los deseos de esa mujer victoriana que exterioriza su ser interior, donde las siluetas se adaptan a la sensualidad de su cuerpo.

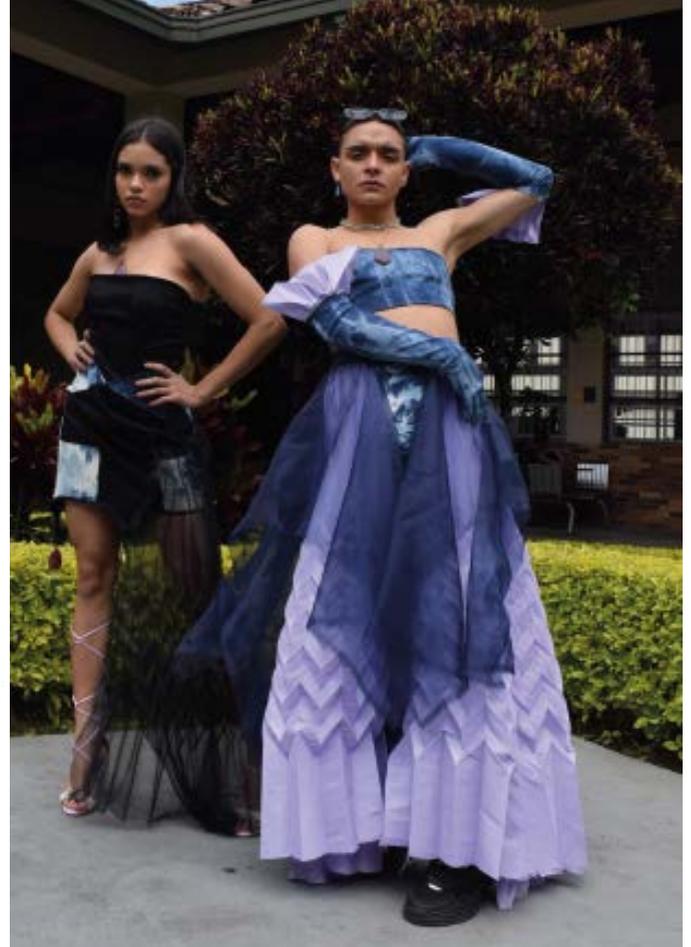


# VALENTINA PUERTA

## SEMESTRE 3

Esta propuesta de colección está basada en las energías cósmica, metafísica, manifestadoras por medio de ondas gama y alfa que conectarán todas las energías, acompañadas de lo místico. Cada atuendo está inspirado en texturas y efecto visual de energías, acompañado del denim wear con colores que tienen significados en contextos energéticos.





Diseño de Vestuario  
Femenino/Masculino



# NATALIA CANO DÍAZ

Poétic desencadena un bienestar emocional que acompañado con el amor propio, con las características delicadas y florecientes de la moda victoriana, dan paso a la priorización del ser.

El diseño y producción de prendas serán el portal gráfico y físico para recordar una época sensible con la estética por medio de prendas interiores y de baño, femeninas y masculinas.

**SEMESTRE 6**

**CONFECCIÓN INTERIOR / BAÑO**



# INOCENCIA MÁGICA DEL BOSQUE

ILUSTRACIÓN MIXTA - ESTEFANIA CADAVID PÉREZ

Más allá de ser los seres malvados que todos tenemos en el imaginario; *las brujas* eran seres de luz, poderosas y misteriosas. Fueron mujeres fuertes, independientes y sabias.

Perseguidas por ser sanadoras en sus comunidades. El conocimiento ancestral popular adquirido de madres a hijas les permitía darle aplicaciones medicinales a hierbas y plantas, lo que ocasionaba que se les atribuyeran poderes místicos y mágicos.

Conocedoras de las propiedades curativas de la naturaleza y de la tierra. Exploradoras, creativas, habilidosas. Mujeres de ciencia.

## C O N C E P T O S

Magia - Ciencia - Inocencia - Místico  
Curativo - Naturaleza - Conocimiento

## R E F E R E N T E S



## C O L O R E S - T E X T U R A S

## M Á T E R I A L E S P R O C E S O S



Noches de Viena  
bordado manual

Chifón  
sublimado

La base textil liviana representa lo mutable, la versatilidad, lo ligero, el movimiento de las energías del universo. En cambio las pesadas representan la necesidad de protección y de estar oculto ante los ojos de los demás.



# INOCENCIA MÁGICA DEL BOSQUE

SEMESTRE 2

ILUSTRACIÓN MIXTA

Estefanía Cadavid Pérez

# TECNOLOGÍA EN Gestión del Diseño Textil y de Modas

El programa **Tecnología en Diseño Textil y Producción de Modas** de la Institución Universitaria Pascual Bravo constituye un escenario para generar en la comunidad los conocimientos CREATIVOS, tecnológicos y productivos del campo del diseño textil y la producción de moda, con el fin de formar personal competente para una industria en crecimiento y globalización constante, por lo cual la labor educativa se adapta a las necesidades planteadas por el medio económico, empresarial y productivo desde una óptica que prioriza el fortalecimiento de proyectos de vida mediante una oferta académica de carácter público única en el país y que además se desarrolle bajo altos estándares.

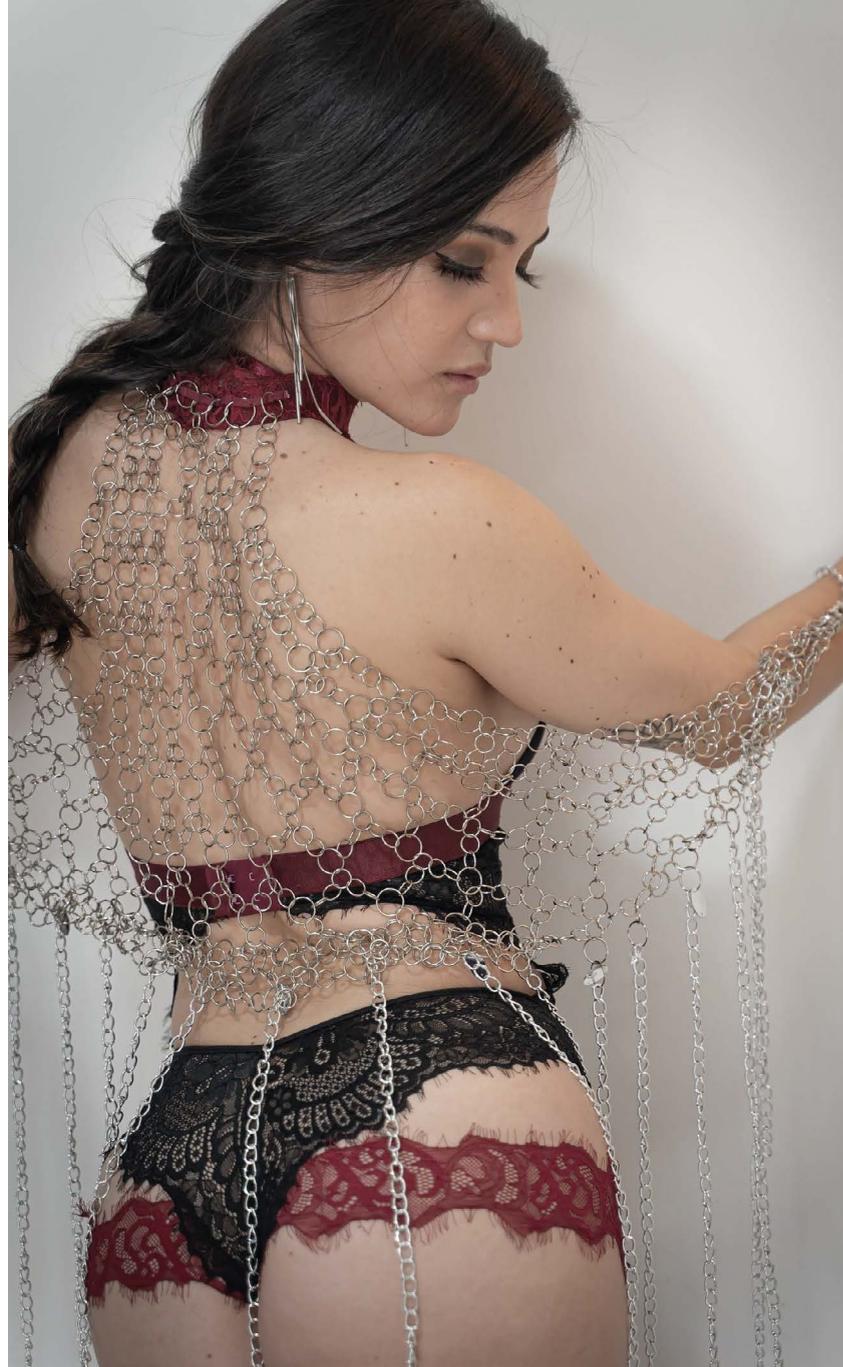


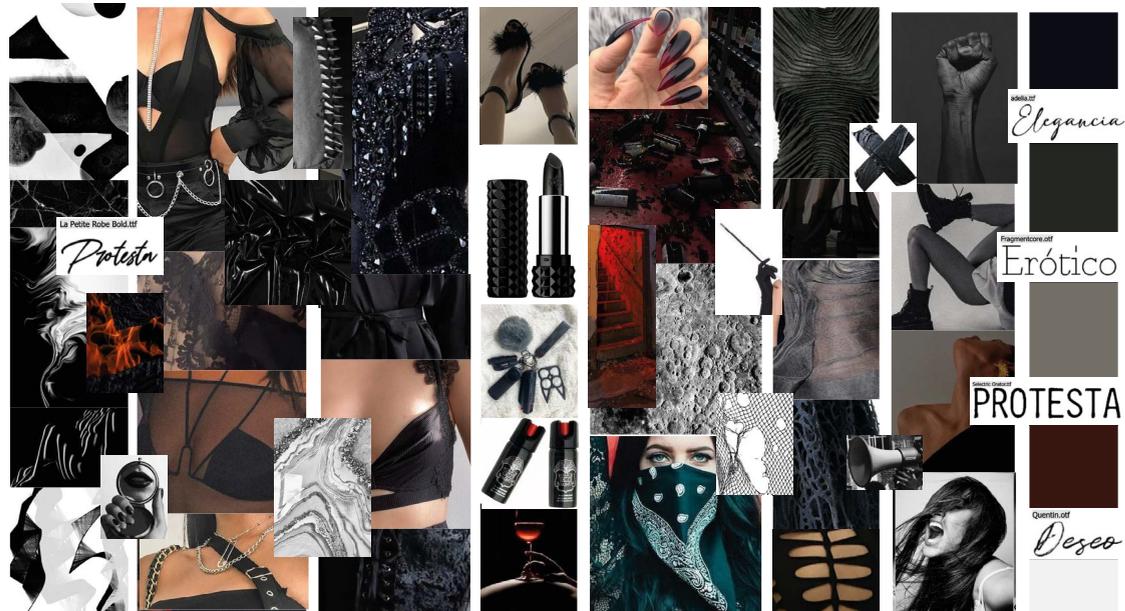


# YULY BOTERO ORTIZ

## SEMESTRE 6

Este proyecto es el resultado del trabajo realizado durante el semestre 2022-1 en la Tecnología en Gestión del Diseño textil y de Moda y la asignatura Taller de Colección. Durante este semestre académico, se reforzó el concepto de la marca Julieta Ortiz la cual **ya estaba creada previamente, partiendo de la metodología Metaproyecto de Dijon de Moraes** y del análisis de una tendencia, se desarrolló una colección bajo diseño de autor, que refleja todo el trabajo investigado y los temas de inspiración aplicados al ADN de la marca.







# PROYECTO BETA

SEMESTRE 6

TALLER DE COLECCIÓN

Sara Sofía Betancourt López





Consejos



## • **ORGANIZACIÓN**

Crea un portafolio de páginas confiables sobre tendencias en materiales textiles.

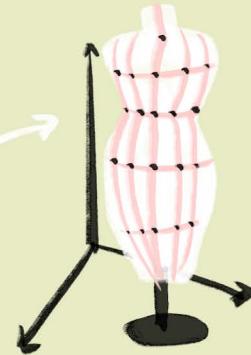


## **PRIORIZACIÓN** •

estimar el lanzamiento de la colección también es una prioridad.

## • **ACTUALIZACIÓN**

pacita continuamente tus habilidades en diseño de tres dimensiones.



## ● REVISIÓN

Presta atención en los detalles de la costura.



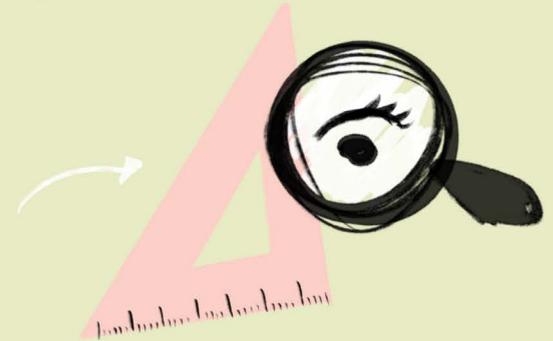
## VERSATILIDAD ●

Sé flexible entre las herramientas manuales y digitales.



## ● PRECISIÓN

s figurines deben ser técnicamente precisos y claros.



## ENCONTRAR AL INDICADO

Un gran proveedor te evitará dolores de cabeza



# MARIA JOSÉ CEBALLOS

SEMESTRE 2

TALLER DE DISEÑO Y CREATIVIDAD

# LAURA ÁLVAREZ ROBLES

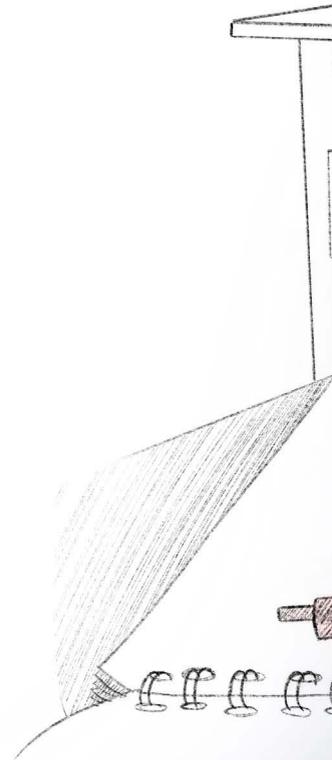
SEMESTRE 4

TALLER DE DISEÑO Y CREATIVIDAD III



# TECNOLOGÍA EN Animación Digital

El programa Tecnología de Animación Digital en el contexto de la nueva implementación de productos y mercados digitales, debido al peso del comercio en internet, donde la oferta y la demanda ha diluido considerablemente las fronteras. En años reciente se ha vislumbrado un auge de las empresas que poseen un modelo productivo basado en lo digital. La globalización de los mercados y el abaratamiento de los costes de producción y adquisición en la tecnología digital como **hardware y software**, han ocasionado una disrupción en los modelos de producción y han propiciado el surgimiento de nuevas cadenas de valor alrededor de contenidos digitales.







SEMESTRE 5

# JENIFER PATIÑO RÍOS



**VALENTINA  
GÓMEZ**

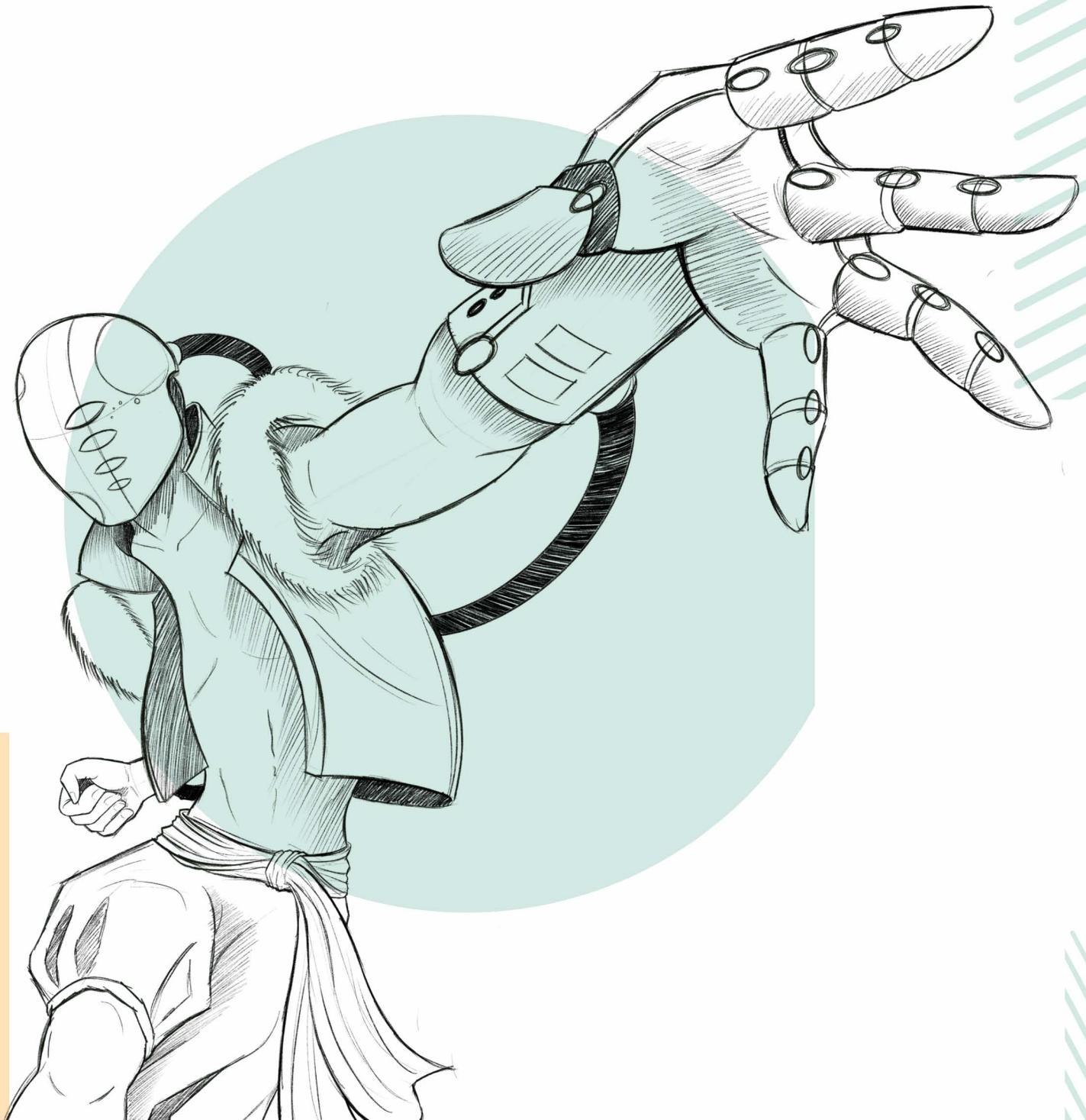
**SEMESTRE 5**  
**TALLER DE DIBUJO**





**KAROL  
CASTAÑO L.**

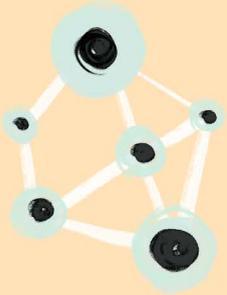
**SEMESTRE 2**  
Esculpido Digital





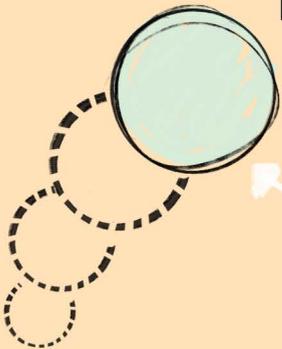
Consejos

**Sensibilízate** con los objetos de tu entorno.



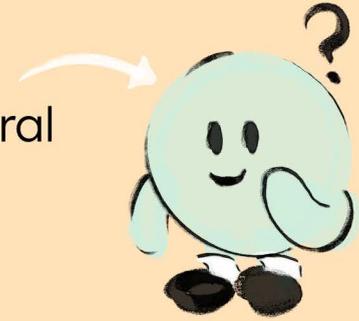
o muevas ningún nodo hasta que tengas un **propósito**.

Dar vida a un personaje es apenas el **punto de partida**.



Tu biblia siempre serán los **principios de la animación**.

Haz **match** entre la actitud corporal y los gestos faciales.



Ten en cuenta siempre los **problemas ópticos** que tenemos los seres humanos.

## TRABAJA EN TU ESTILO

- Visualiza en la cabeza qué es lo que vas a dibujar antes de hacerlo.
- Concéntrate en dibujar primero con claridad y luego la limpieza.
- Fortalece tu lenguaje visual.



# JENNIFER DANIEL A VILLAMIZAR



**SEMESTRE 2**  
**Esculpido Digital**

# MIGUEL ANGEL FERNANDEZ

SEMESTRE 6







# ESCLEROSIS MÚLTIPLE

SEMESTRE 6

Juliana Ramírez  
Dana Lorena Cruz





# DANIEL CALLE

SEMESTRE 5



# ANDRES CAMILO GÓMEZ

Ilustración Isométrica

SEMESTRE 5

# ANA ISABEL GARCÍA

SEMESTRE 3



# PROFESIONAL EN Gestión del Diseño

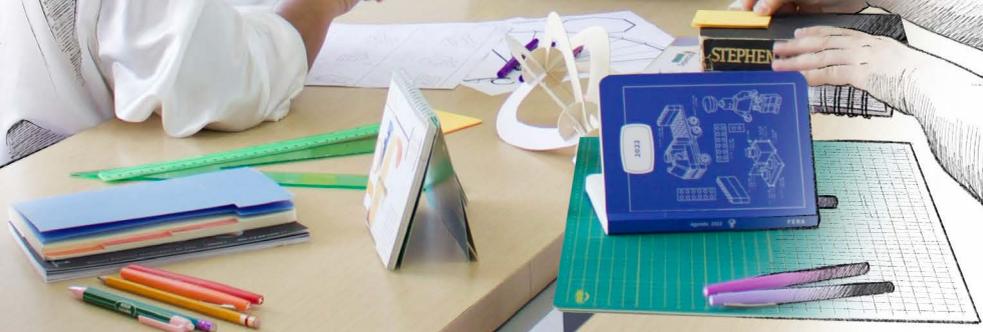
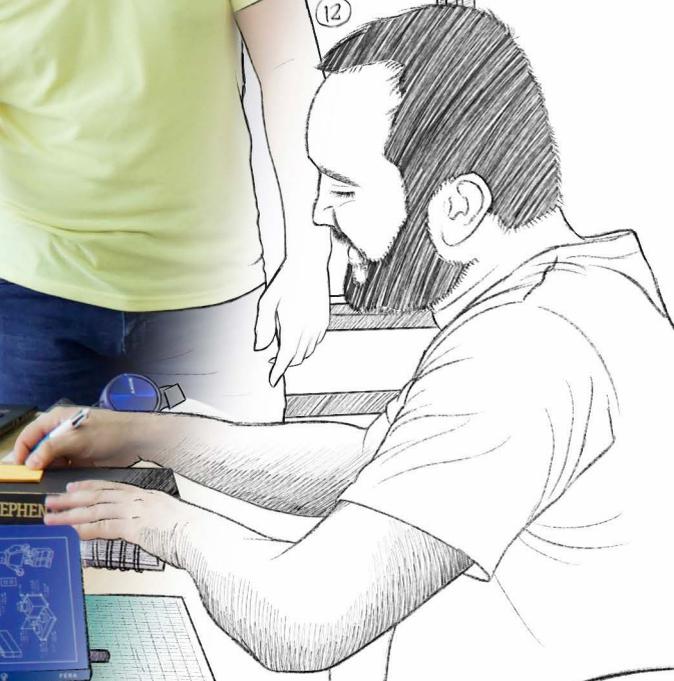
El programa Profesional en Gestión del Diseño busca que el egresado esté en capacidad de formular, planear, ejecutar y evaluar proyectos dentro de los diversos ámbitos del diseño, usando estrategias de comunicación, de modo que utilice de forma efectiva y eficiente los recursos de los cuales dispone y, a partir de ellos, pueda ofrecer propuestas y acciones creativas e innovadoras.

# Acreditados en Alta Calidad

Lluvia De ideas

Equipo Creativo

Probado (12)



# LOVE IS LOVE

## SEMESTRE 2

### PROFUNDIZACIÓN EN DISEÑO II

Angelica Lorena Jimenez Naranjo

Maria Clara Restrepo Areiza

## TIPOS DE INNOVACIÓN



**Innovación en producto/servicio:**  
Introducción en el mercado de nuevos o mejorados productos o servicios.



**Innovación límite:**  
Se trata de mejorar una innovación, producto, servicio, etc. ya establecida previamente.



**Innovación de marketing:**  
Implementación de nuevos métodos de marketing, como mejoras en el diseño de un producto, etc.

# VALORES SEMÁNTICOS, CROMÁTICOS, MATÉRICOS Y PROCESUALES

## SEMÁNTICOS

- Minoría LGBT+
- Bandera
- Arcoíris
- Aceptación
- Equidad
- Amor libre
- Ser tu mismo

## CROMÁTICOS

Todos los tonos y sus valores, incluyendo los neutros.

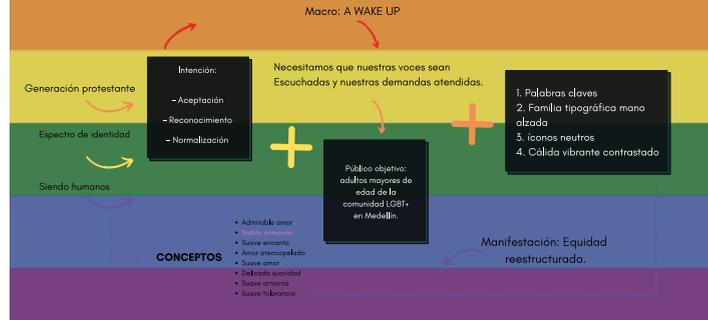
## MATÉRICOS

- Prendas:
- Tela 100% algodón, Denim, satín y seda.
- Publicidad:
- Medios audiovisuales con una estética colorida.

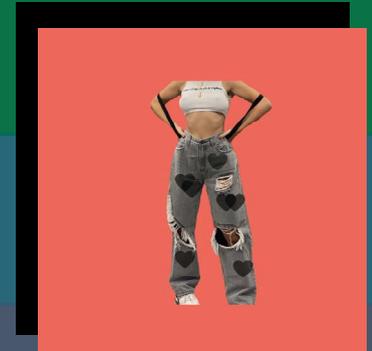
## PROCESUALES

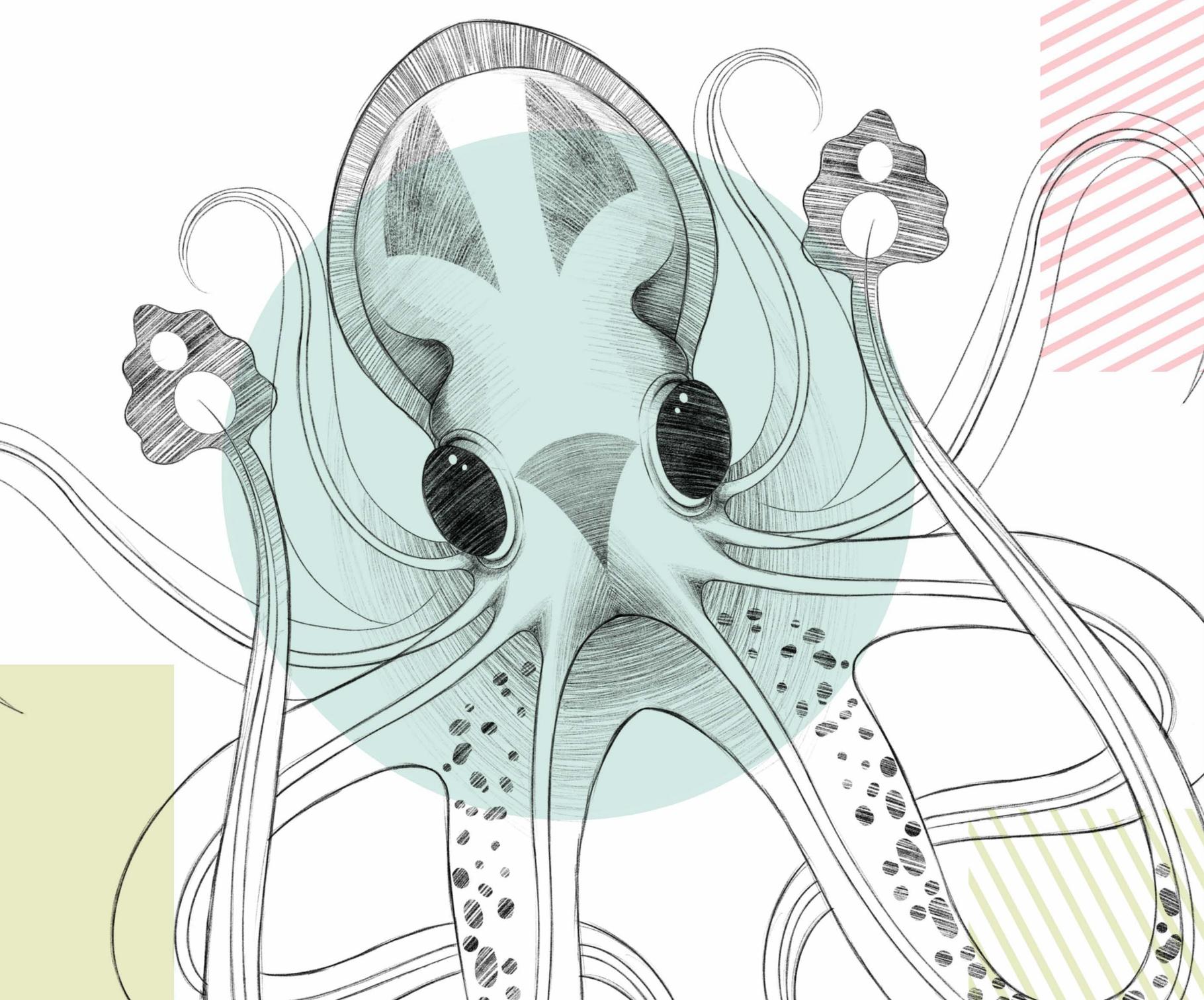
Identificación personal para la creación de concepto, acompañado de estudios de minorías + micro y macro tendencias, adaptando nuestro concepto "Suave Tolerancia".

## PIEZA PARA LA INCLUSIÓN (SISTEMA SÍGNICOY CROMÁTICO)



# EJEMPLOS DE ALGUNAS PRENDAS







Consejos



## CONÓCETE

Convierte tu creatividad en estrategia.

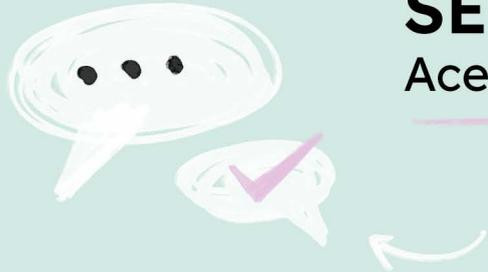
## PREPÁRATE

Sé un autodidacta.



## SÉ RECEPTIV@

Acepta las críticas y sé autocrítico.



# PRÁCTICA, PRÁCTICA Y PRÁCTICA

La constancia será la mejor respuesta ante tus bloqueos creativos.



## **OBSERVA**

Todo puede ser tu fuente de inspiración.

## **ACTUALÍZATE**

Evalúa periódicamente tus conocimientos en herramientas de gestión.



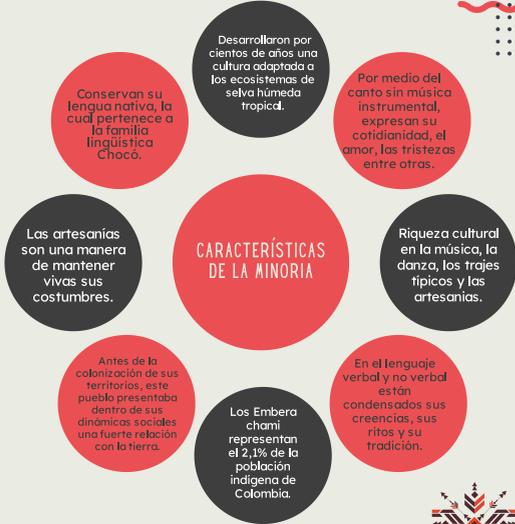
## **TÓMATE TU TIEMPO**

Descansa, piensa e intenta algo nuevo.



## MINORÍA ÉTNICA: EMBERA CHAMI

**¿PARA QUIÉN?**  
Las demás poblaciones y/o sectores de la sociedad colombiana de modo que se incentive la inclusión de las minorías étnicas en el país.



Tomado de: CARACTERIZACIÓN PUEBLO INDÍGENA EMBERA CHAMI/ Procuraduría General de la Nación

**¿PARA QUÉ?**  
Generar conciencia de respeto, a la diferencia y el reconocimiento de las fortalezas y oportunidades a las que por derecho propio tienen las comunidades indígenas de Colombia. Así mismo resaltar la inclusión social, la autonomía, las tradiciones y valores culturales de las comunidades indígenas.

**¿QUÉ?**  
Piezas gráficas para redes sociales y pagina web.

**¿CÓMO?**  
Educar y concientizar a través de piezas gráficas acerca de la preservación e inclusión de las comunidades indígenas.



# EMBERA CHAMÍ

«GENTE DE LA MONTAÑA»

**SEMESTRE 2**  
PROFUNDIZACIÓN EN DISEÑO II

Karla Cristina Jiménez Rodríguez



TUMA

# TALLER SABERES ANCESTRALES

Taller de tejeduría.

Dirigido a:

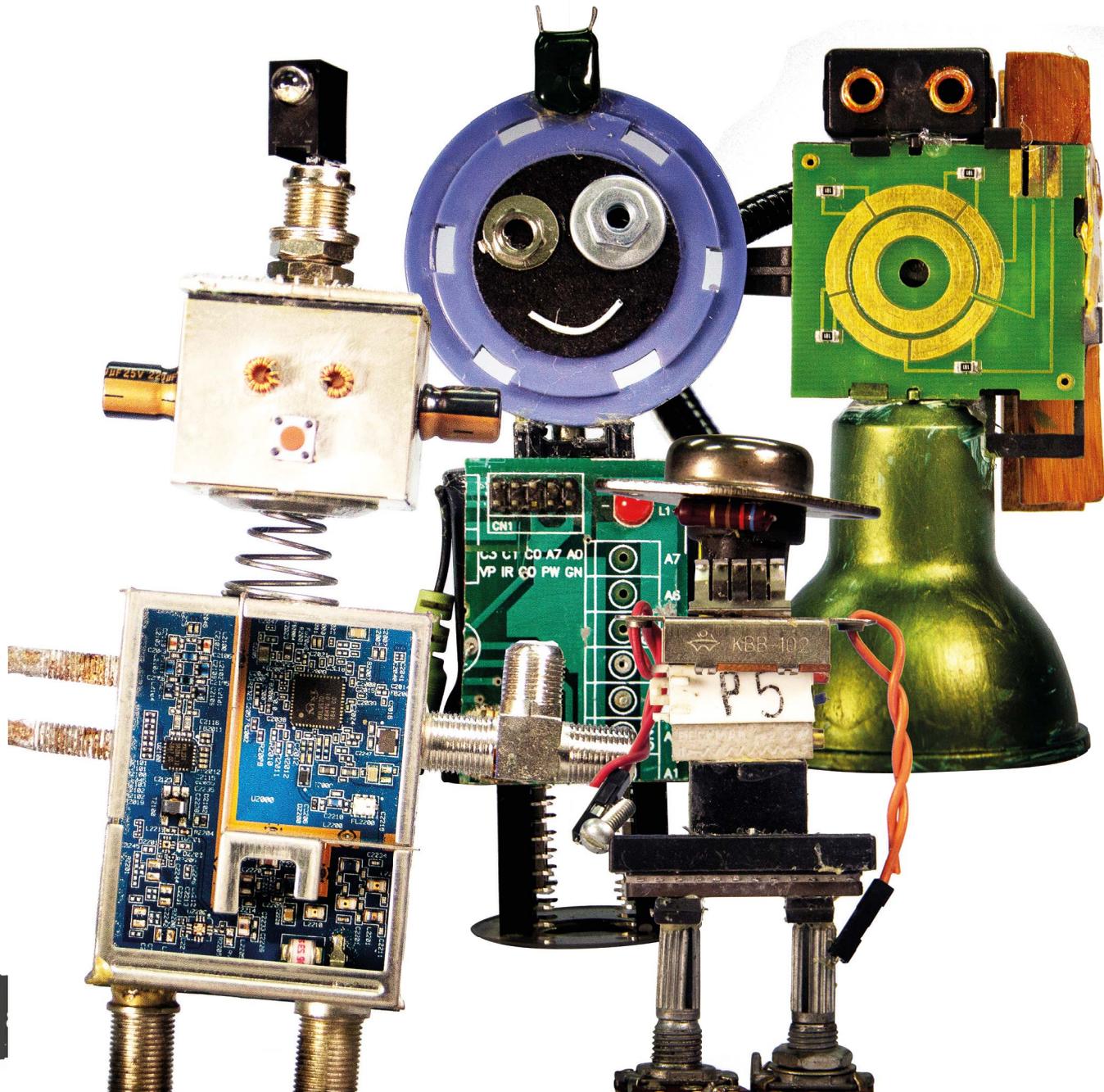
Mujeres interesadas en desarrollar y fortalecer competencias creativas en el oficio artesanal y desarrollar proyectos personales.

19 de Junio de 2021

9:00 a 11:00 am

Lugar: Museo Casa de la Memoria

Inscripción en [www.tuma.com](http://www.tuma.com)



# TRAMABOTS

## BOOTCAMP

El proyecto Bootcamp #PascualChallenge es un colectivo conformado por 8 docentes de la Facultad de Producción y Diseño y la Facultad de Ingeniería de la I.U. Pascual Bravo. El colectivo a través de sus retos busca que el participante desarrolle competencias genéricas que podrían no ser trabajadas directamente en los programas de estudio, y que son necesarias para el desempeño adecuado en su vida profesional.

La estrategia busca poner en evidencia esos criterios de desempeño de las competencias que el estudiante adquiere dentro del reto académico.



Una plataforma de divulgación que permite romper límites y mostrar a diversas comunidades lo que son capaces de crear o de hacer los profesionales en formación de la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

Una estrategia de posicionamiento que acerca diferentes públicos a los distintos tipos de productos que se crean en los proyectos de aula, potenciando así las entregas de clase y el proceso mismo de formación.





Una propuesta de visibilización que crea una estructura de circulación para promover nuevos espacios de interacción, con lo que se propician otras formas de conocimiento y disfrute fuera del aula de clase.

Un trampolín de proyección que aproxima al espectador a contextos de consumo acordes a tendencias contemporáneas, a través de la exhibición de los resultados de aprendizaje académicos.



GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

ANIMACIÓN DIGITAL



PROFESIONAL EN  
GESTIÓN DEL DISEÑO



PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO



GESTIÓN DEL DISEÑO TEXTIL

VIGILADA Mineducación  
Más información:  
Teléfono: 604 448 05 20  
Calle 73 # 73a - 226 Robledo, Vía El Volador  
Distrito de Medellín - Colombia

 IUPascualBravo  
[www.pascualbravo.edu.co](http://www.pascualbravo.edu.co)



**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
Ciencia, Tecnología e Innovación