



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
PASCUAL BRAVO[®]
Acreditados en Alta Calidad

EN EL AULA



VIGILADA Mineducación

 **PASCUAL
BRAVO**
Fondo Editorial

EN EL AULA

Facultad de Producción y Diseño
Institución Universitaria Pascual Bravo
3a edición // Noviembre 2023
ISSN: 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

Editor del texto PERDER BIEN PERDIDO EL TIEMPO

Marcel René Gutiérrez Gómez

Ilustración

Sebastián Álvarez Miranda

Ilustración "Rogelio la Zarigüeya"

Angie Zuleta Jiménez

Jorge Estebán Ríos Erazo

Comité editorial

Lina María Ortiz Quimbay

Elizabeth Rozo Granada

Claudia Liliana Flórez Castiblanco

*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[®]
Acreditados en Alta Calidad



VIGILADA Mineducación

 **PASCUAL
BRAVO**
Fondo Editorial

- 8.** Perder bien perdido el tiempo
- 14.** TEC.
en Gestión del Diseño Gráfico
- 26.** PRO.
en Diseño Gráfico
- 40.** PRO.
en Diseño de Vestuario
TEC.
en Gestión del Diseño Textil y Moda
- 64.** TEC.
en Animación Digital
- 76.** PRO.
en Gestión del Diseño
- 88.** Aula
- 92.** En CONTEXTO

Asumimos la investigación formativa a través de la comprensión y ejecución de los Proyectos Integradores de Aula, donde converge la necesidad de potenciar el entorno tecnológico, los productos de aula en contexto y los diálogos con el sector empresarial, apropiándonos de las actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación (AEAE), el desarrollo estratégico metodológico de los PIA y los módulos académicos de aprendizaje (MAA), enmarcados en una ruta cuyos objetivos se centran en potenciar el desarrollo de la inteligencia, utilizar la experiencia personal como instrumento narrativo, apropiar elementos biográficos como excusa creativa y plantear un esquema estructurado de pensamiento creativo, para dicho fin nos focalizamos en entender las variables de la creatividad y la inteligencia emocional para favorecer procesos de diseño que deriven en aprendizajes significativos enmarcados en un buen desempeño académico.

Desde la Escuela Pública de Diseño, se quiere enfatizar en las necesidades particulares que requiere un estudiante de Diseño o afines, para garantizar la complejidad de sus competencias e impacto significativo en su proceso de enseñanza aprendizaje; y de esta manera, comenzamos a integrar conceptos relevantes que permiten desde el aula, garantizar un proceso formativo de gran impacto., donde una de las estrategias más significativas para llevar a cabo este objetivo, es a través de los Proyectos Integradores de Aula.

Para ubicar contextualmente, en el ámbito educativo, los Proyectos Integradores de Aula - PIA - es necesario retomar administrativamente los procedimientos que se dan en el proceso formativo a saber: planificación curricular y microcurricular, implementación didáctica, ejecución formativa y evaluación integral. Los PIA surgen en la etapa de la implementación didáctica, en coherencia con la planificación curricular del programa y microcurricular de los Módulos Académicos de Aprendizaje – MAA definidos en los planes de estudio, como una estrategia didáctica posibilitadora de aprendizajes significativos porque inserta al estudiante en contextos reales o simulados en los cuales se desarrollan las competencias establecidas en los MAA, en las consecuentes etapas de la ejecución formativa y la evaluación integral.

Los PIA hacen un gran aporte a la investigación formativa porque se enlazan o integran con semilleros, proyectos de investigación y de grado, ya que sus insumos potencian nuevos retos y cuyos resultados se constituyen en productos de investigación que, en la mayoría de sus casos, tiene una incidencia formativa en lo disciplinar, ligado a un despliegue en competencias blandas que permiten una formación integral y significativa en su proceso.

PERDER BIEN PERDIDO EL TIEMPO

(*) Elizabeth Roza Granada
Claudia Liliana Flórez Castiblanco

¿Cuántas veces hemos escuchado la frase “hay que aprovechar el tiempo”?

Si nos detenemos a analizar esta frase que para muchos, desde los primeros años de educación, nos perseguía recordándonos que para “aprender” hay que estar concentrados, ser curiosos, seguir instrucciones, no quedarnos solo con lo que nos dice el profesor en clase y, lo más importante, ¡NO PERDER EL TIEMPO!, en ese análisis nos encontramos con una serie de mensajes que dictan un orden para recibir el conocimiento, un orden que a su vez, en ocasiones, es contradictorio... Entonces, ¿qué es eso de perder el tiempo?

Para dar respuesta a esta pregunta revisaremos lo que Vilém Flusser (2001-2002, p.126-30), escritor y profesor en filosofía del lenguaje, cine y teoría de la comunicación, propone en su ensayo *Reconsiderar el tiempo*. En este texto póstumo se plantea que existen tres formas de tiempo: por un lado tenemos el tiempo de la imagen, que es inamovible y se aleja del tiempo mismo, correspondiendo a un tiempo mítico, fantástico. Se entiende la imagen como el acontecimiento vivido, la convergencia sinestésica de los sentidos que en un instante construyen un recuerdo y a su vez constituyen la creación del presente.

Por otro lado tendríamos el tiempo del libro que se desliza desde el pasado y se dirige al futuro, es decir,

pertenece al tiempo histórico donde cada acontecimiento está compuesto por una cadena de sucesos en pro del progreso o la decadencia. Para el tiempo libro es indispensable *el relato*, como informe, descripción o exposición que, teniendo en consideración a quien lo escucha o lo lee, busca ponerlo al tanto de lo ocurrido en alguna situación, o reinterpreta eventos ya conocidos, narrados desde otro punto de vista.

Por último, tenemos el tiempo del *bit*. Para este tiempo no hay *imagen o libro* que limite las posibilidades latentes del tiempo mismo, promete libertad total dando como forma a un <<*Universo-mosaico*>> en el que las oportunidades del recuerdo y el relato copulan absorbiendo todo cuanto encuentran a su alrededor, donde la creciente posibilidad de conexión crea una abundancia, un derroche de información que da como resultado un loop infinito de re-significaciones. El tiempo del bit no es otra cosa que el tiempo de hoy, un tiempo lleno de turistas hiperculturales, como los llama Byung-Chul Han (2018), sujetos que según él:

no tiene que estar físicamente de viaje para ser turista. Está consigo mismo en otro lugar o de viaje. No es que uno, como turista, abandone la casa para más tarde retornar como nativo. El turista hipercultural es en su casa un turista. Ya estando aquí se encuentra allá (p. 61).

Ahora bien, para nosotros como creadores las construcciones de dichos tiempos implican someter la mirada a la determinación de una secuencia histórica, cronológica, biográfica, formal, transversal, personal o universal. Nos debemos ocupar de las preguntas que atañen a cada secuencia de tiempo en sus diferentes escenarios, pasado, presente y futuro, es decir, para el ejercicio de creación es imperativo observar, indagar, rastrear e investigar más allá de lo inmediato o literal. Es ahí donde “perder el tiempo” necesita de la relación con el otro y de los acuerdos que se dan entre el creador (autor) y el observador (intérprete/lector/usuario).

Porque si bien es cierto que perder el tiempo por perderlo, es decir, dedicar un día a maratonear películas, escuchar música, salir de fiesta, pasar un rato en la cocina probando un plato nuevo, ver un partido de fútbol o simplemente salir a caminar, actividades de ocio que en sí parecieran no proporcionar una fuente de inspiración potente, encontramos, sin embargo, que si permitimos de manera consciente que estos tipos de acontecimientos sean permeados por el tiempo de la imagen y el tiempo del libro cada acontecimiento se re-significa, se transforma en algo más que un recuerdo o un relato. Así, finalmente permeados también por el tiempo del bit, podremos conformar una comunidad de turistas hiperculturales capaces de compartir la experiencia vivida, cuestionar lo

percibido, reflexionar sobre ello y darle forma útil a ese “tiempo perdido”.

Todos estos diálogos: preguntarnos, investigar, juntarnos con otros, crear comunidad, experimentar conscientemente el pasado, presente o futuro, posteriormente constituyen lo que conocemos como referentes.

Cuando se trata de desarrollar nuevos diseños, los referentes pueden ofrecer un punto de partida a partir del cual poder reutilizar y adaptar principios o información existente. Casakin y Goldschmidt (1999) y Casakin (2004; 2010) llevaron a cabo una serie de estudios donde demostraron cómo el uso de analogías permitía extraer y adaptar principios y conceptos de diseño de imágenes visuales, incluyendo a los referentes.

[...]

Asimismo, los referentes pueden también servir como disparadores para poder extraer, procesar y representar información almacenada en nuestra mente de modo comprensible, organizado y fácilmente accesible (Demian y Fruchter, 2006, p. 166).

El universo del diseño propone diferentes metodologías para llegar a la resolución de un problema de manera visual.

A partir de la teoría del significado, de la semiótica, de la semiología, de la sintaxis de la imagen, se evidencia que en los procesos de creación eso que llamamos “el chispazo creativo”, “el se me ocurrió una idea”, “el eureka”, “el soplo de la musa”, no son otra cosa más que la manifestación de la experiencia vivida transversalizada por una reflexión que ha quedado incubada en el inconsciente, es decir, la identificación, aprovechamiento y apropiación **del referente**.

¿Y tú, cómo estás “perdiendo” tu tiempo?

Referencias

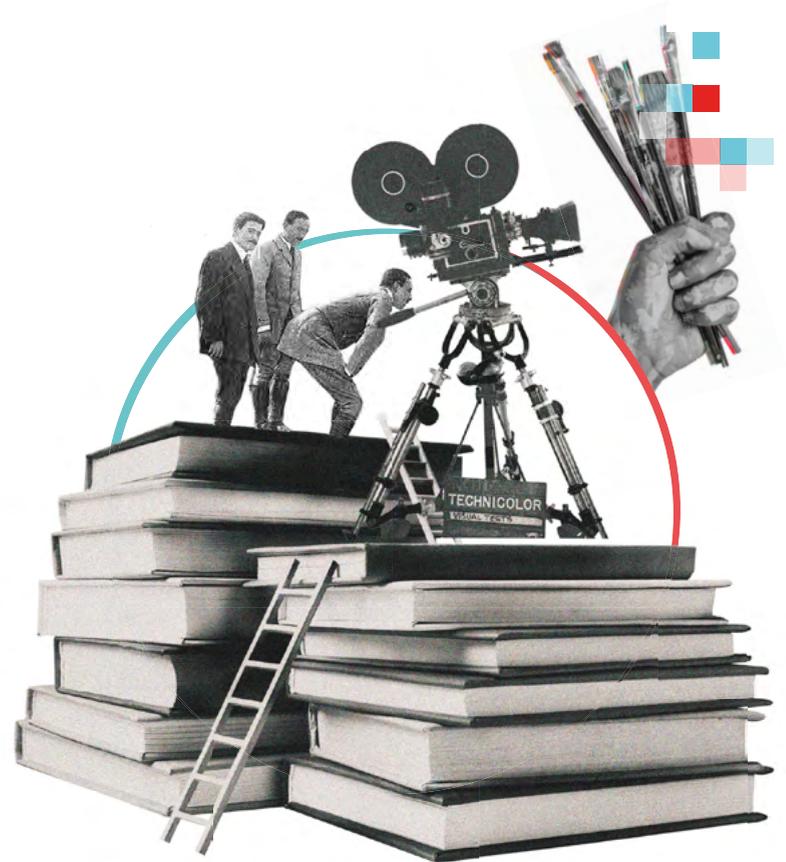
Casakín, H. y Kreitler, S. (2014). El significado de los referentes en la enseñanza del Diseño. *Actas de Diseño*, Vol. 16, 166.

Flusser, V. (2001-02). Die Zeit bedenken en Lab. *Jahrbuch für Künste und Apparate*, Colonia, Walter König.

Han, B. (2018). *Hiperculturalidad. Cultura y Globalización*. Herder Editorial, 1ª. ed. Barcelona, España.

(*) Elizabeth Roza Granada. Diseñadora gráfica, especialista en Intervención Creativa. Es docente ocasional de tiempo completo de la Facultad de Producción y Diseño, adscrita al Departamento de Diseño en el programa de Diseño Gráfico.

Claudia Liliana Flórez Castiblanco. Artista plástica, especialista y magíster en Estética. Es docente ocasional de tiempo completo en la Facultad de Producción y Diseño, adscrita al Departamento de Diseño en el programa de Gestión del Diseño.



En nuestra institución, para aprender a perder bien perdido el tiempo, creamos una serie de espacios de ocio donde la comunidad pascualina, independientemente de su nivel de formación o rol institucional, puede compartir, ampliar y re-significar sus referentes. Pretendemos una comunidad ávida por ojear el mundo de posibilidades que tienen sus recuerdos y experiencias, sus relatos e historias, sus percepciones y creencias, una comunidad que dé apertura a realidades divergentes, capaz de crear nuevo conocimiento.

Los clubes pascualinos ZONA 35[B] | DIGILUSTRA | Lecturas de {frontera} | ILUSTRAMANO son una iniciativa que nace de un grupo de docentes de la Facultad de Producción y Diseño, en colaboración con el Laboratorio de Transformación Creativa (Lab.TC.) y Bienestar Universitario. Son un lugar seguro, un espacio abierto para opinar, hacer amigos, respetar las posturas de otros, compartir intereses y ampliar nuestros referentes académicos.

ZONA 35[B] es para los pascualinos ávidos de ojear el mundo de posibilidades que tienen las series. Un observatorio que apuesta por la democratización de la imagen.

En DIGILUSTRA el centro es la ilustración digital, una nuestra necesidad de expresión y nuestra creatividad con las nuevas industrias. Un espacio para hacer nuevos amigos y practicar juntos.

Lecturas de {frontera} hace de la lectura la posibilidad de encuentro, conversación y reconocimiento de los hábitos y gustos de lectura personales. Un plan relajado pero de buenos momentos y buenas experiencias.

ILUSTRAMANO se reúne para perder el miedo al papel en blanco, explorar lo que para algunos se podría convertir en su signo distintivo como ilustrador. Una aproximación a la imagen desde diferentes técnicas manuales.



club
ZONA
35[B]

club
Lecturas de
(frontera)

club
DIGILUSTRA

club
ILUSTRAMANO





**TEC. EN
GESTIÓN
DEL DISEÑO
GRÁFICO**



Estudio 11

Es una marca ilustrada. Su propósito principal es revolucionar el pensamiento y las acciones de su comunidad, concientizar y empatizar con ellos sobre temas sociales que nos deberían concernir a todos como sociedad, todo esto por medio de la ilustración.

En Estudio 11 somos creyentes de que el cambio que necesitamos está en las manos de cada uno de nosotros, en las acciones y decisiones que tomamos en nuestro día a día. Por ello queremos brindar herramientas a nuestra comunidad sobre cómo podemos aportar al cambio, ¡a la revolución!

Los productos que Estudio 11 desea brindarle a su comunidad son tote bags, camisetas, stickers y cuadros, y por medio de las redes sociales pretende prestar un servicio para brindarle información adicional a su comunidad sobre los temas sociales de nuestra sociedad.

Yenifer Giraldo Pineda

estudio



estudio
una revolución ilustrada

**Poppins
Poppins
Poppins**

**BOOM
BOO**



MANGU LABTELIER

Manuela Álvarez Herrera

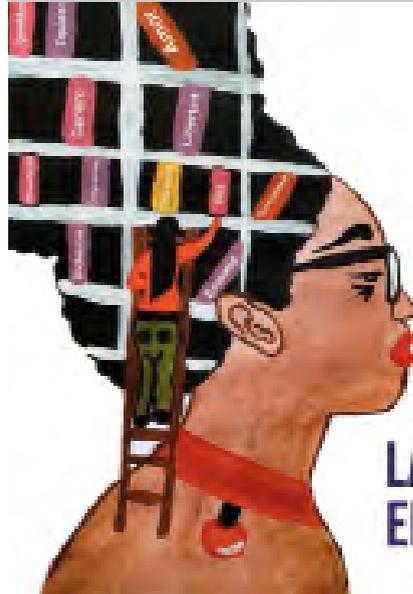
Labtelier (laboratorio y atelier) de ilustración, Branding-art y gastronomía que se trata y se forma a través de la investigación, la creatividad y nuestras manos que crean con características únicas y hechos a la medida (*handmade*).





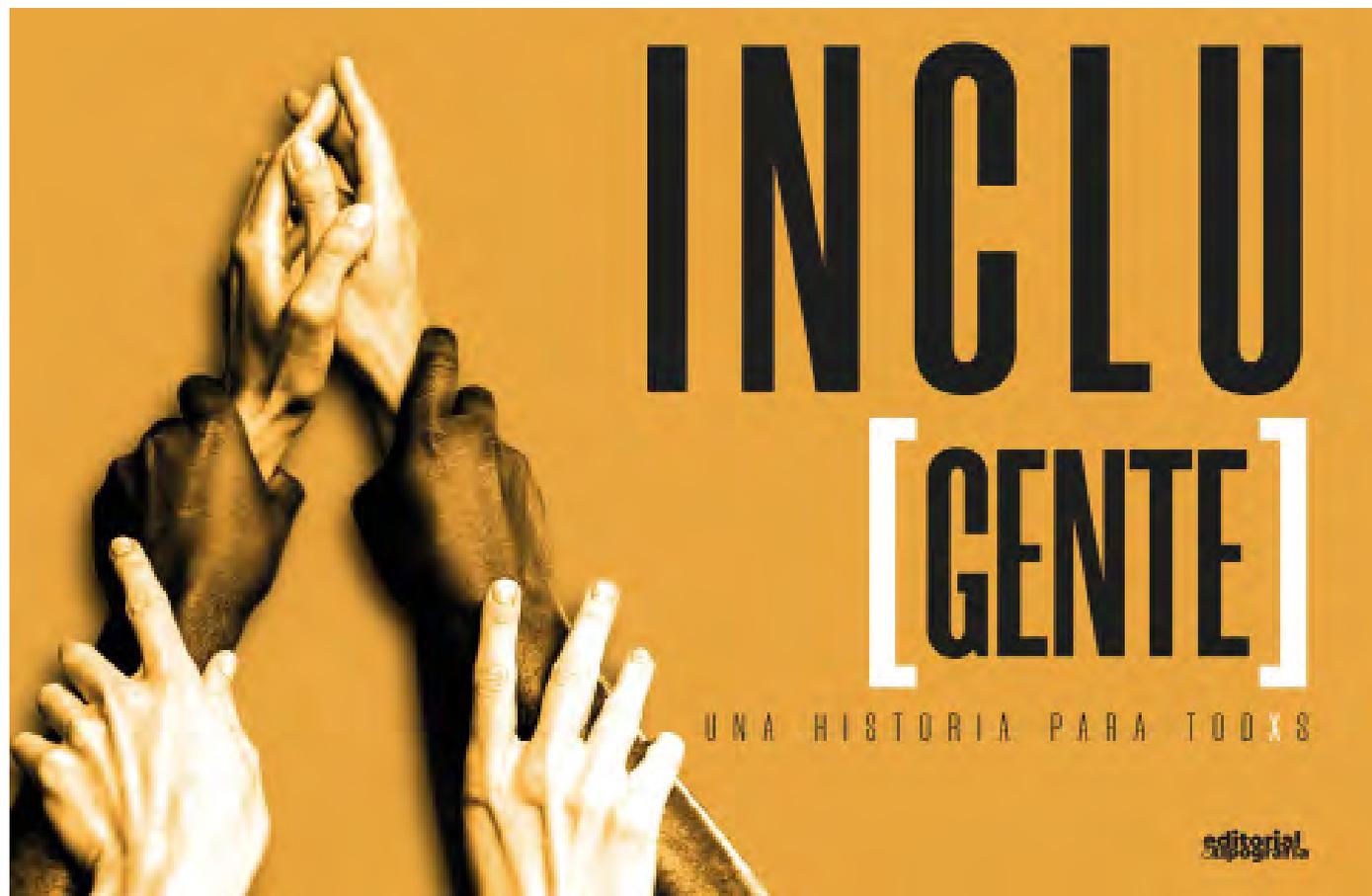
Estefanía Holguín Rodas
Isabella Pérez Cardona
Julián Tavera Urrea

Proyecto de diseño editorial que utiliza lo análogo y lo digital. Realizamos collage, ilustraciones hechas con acrílicos. Nuestro concepto es unir y no diferenciar, creando un diseño llamativo de nuestra portada y así invitar a las personas a informarse más sobre la diversidad y la riqueza cultural que tenemos, sin excluir ni discriminar.



01

LA VULNERABILIDAD Y LOS ENFOQUES DIFERENCIALES



Mateo Cano Paniagua
Daniel Antonio Ríos Torres
Mariana Estrada Restrepo

Este es un proyecto editorial que realizamos utilizando lo análogo y lo digital. Realizamos ilustraciones a lápiz y lo demás, todo digitalmente.

Usamos colores neutros, que a todos ojos se entendiera igual, porque todos somos humanos, y de eso se trata incluyente.



Capítulo 1

La vulnerabilidad y los enfoques diferenciales.

Editor
Enrique Castro Villegas

Diseño editorial
Mateo Caro
Marilva Espinosa
Daniel Ríos

Ilustración
Mateo Caro

Primera edición
Noviembre del 2022

Copyright © Editorial A Tipografía
CJ 73 # 73 a - 736
El Dorado, Bogotá
Tel. 4600300
Medellín - Colombia

ISBN 978-95-850-4002-7

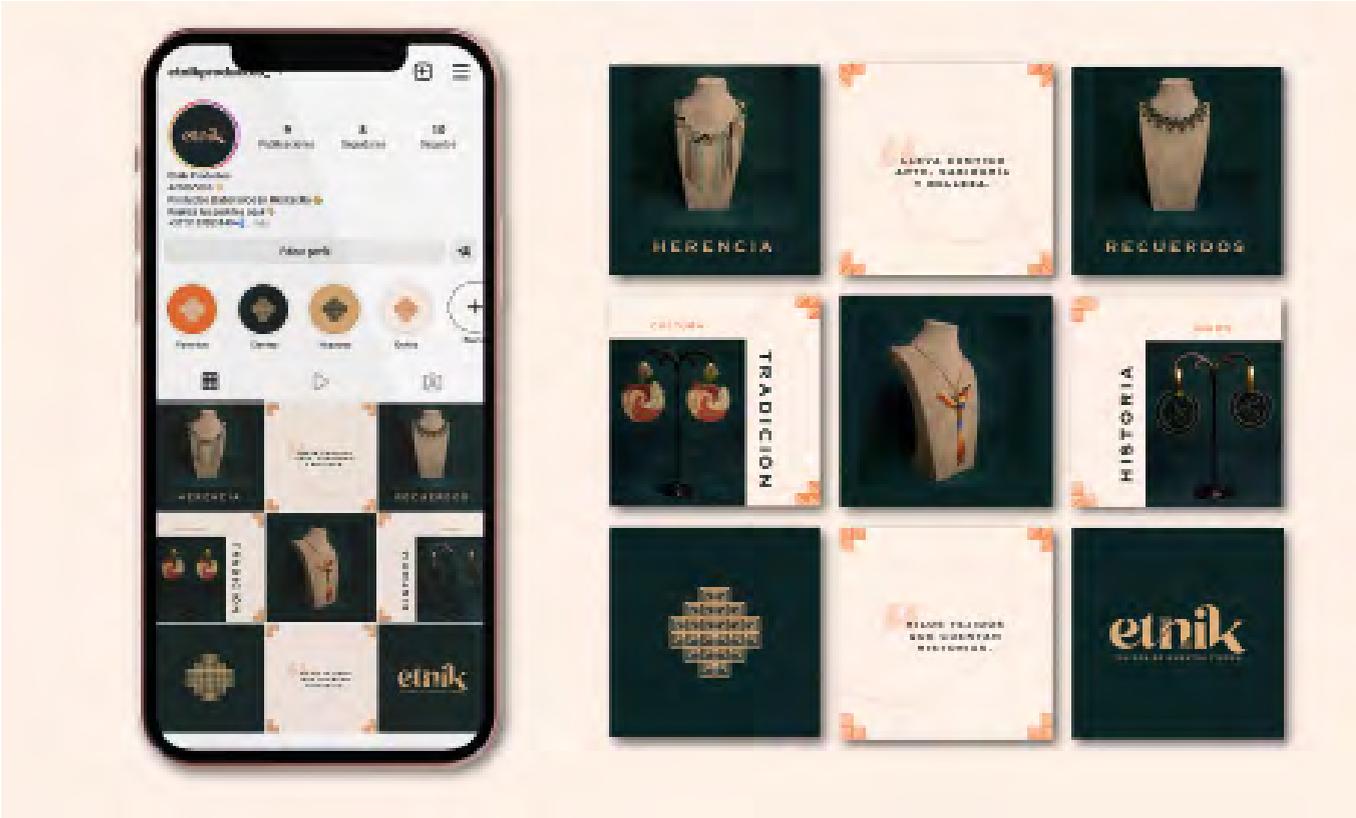
Impreso en Medellín

Todos los derechos reservados. Queda prohibido la reproducción total o parcial de esta obra, ya sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización de la editorial.

“Somos **humanos** primero y después vienen todos esos roles, que algunas veces son **etiquetas** utilizadas para que nos separemos. Primero mirémonos como **seres humanos**.”



SEMESTRE 6



María Paula Lancheros Cañas
Manuela Muñoz Quiroz

ETNIK TEJIDOS DE NUESTRA TIERRA



Desarrollo de la imagen gráfica del emprendimiento Etnik, enfocado en la elaboración de bisutería en mostacilla, para preservar las tradiciones del tejido indígena.

**PRO. EN
DISEÑO
GRÁFICO**





PARQUE LA CONSERVACIÓN

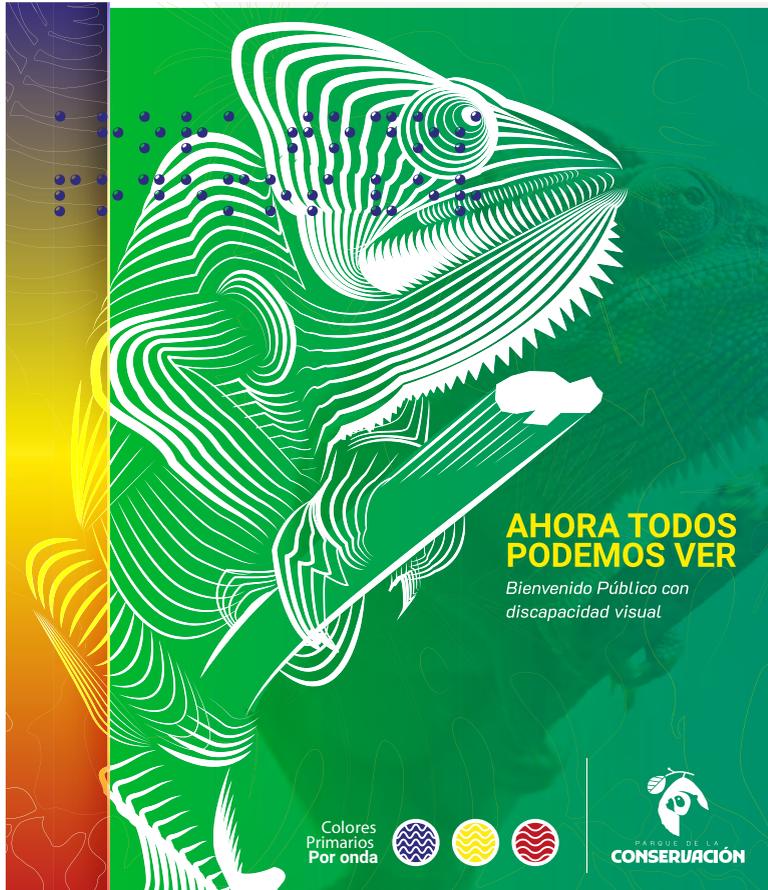
Con este concepto se plantea un espacio incluyente para las personas con discapacidad visual en el Parque de la Conservación, debido a que el lugar no tiene en cuenta las necesidades particulares para que estas personas vivan la experiencia dentro de este y carece de medios adecuados para que conozcan sobre los animales que allí habitan. Debido a esto, planteamos un sistema de distinción de colores en braille, por medio de longitud de onda, en el que hemos dado definición a los colores para que personas con discapacidades visuales puedan identificar los colores de los animales del parque.

Brandon Alexis Benítez

Brayan Sebastián Salazar López

Laura Tobón Arenas

Juan David Zapata Ortiz



AHORA TODOS PODEMOS VER

Bienvenido Público con discapacidad visual

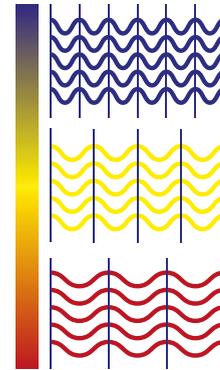
Colores Primarios Por onda



Longitudes de onda

Esta diferencia de longitudes de onda es lo que nuestros ojos interpretan como «colores»

El paisaje más espectacular que puedas imaginar sólo es un amasijo caótico de ondas de diferentes longitudes disparadas contra nuestras retinas. cuanto más juntos están los picos de la onda, más violeta nos parecerá el color resultante y, cuanto más alejados, más rojo. En conjunto queda algo así.



Toca la textura deslizando de izquierda aderecha

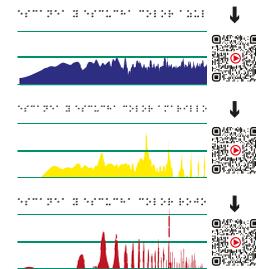


Onda Senoidal

Heinrich Rudolf Hertz

(Hamburgo, 1857 - Bonn, 1894)

Físico alemán que descubrió la propagación de las ondas electromagnéticas en el espacio y estudió la naturaleza y propiedades de las mismas, sentando las bases que llevarían a Marconi a una invención destinada a revolucionar las comunicaciones: la radio.



***** DESDE LA 13

STREETMAKERS

TRÁGATE EL GÉNERO

MEDELLÍN

★ Street Makers - Medellín - Colombia ★

JUN 23 PARQUE BIBLIOTECA SAN JAVIER
JUN 24 EXPONENTES EN: BREAKING / GRAFFITI / MC / DJ / BEATMAKER

Cooperaciones con: *Goobeta* Breaking / *Juñier Ruiz* Graffiti / *Rhey Julio* MC / *Dmas* DJ / *Sam* Beat Maker / *Nano* Beat Maker/Batalla de Scratch/Batalla Breaking/Exhibición DJ/Batalla de Tag/Loop Nova/Semifinal de Breaking/Batalla freestyle con Beatmakers/Final de Breaking/Track a track exhibición de 2 mc cada/ Exhibición de Graffiti principal uno con DJ.

Organiza: Apoyan:

HIP HOP

TODA UNA CULTURA DETRÁS DE UN GÉNERO

LA CULTURA HIP HOP INCLUYE CUATRO COMPONENTES PRINCIPALES

HISTORIA

- ★ 1970
- ★ 1980
- ★ 1984
- ★ 1988
- ★ 1996
- ★ 1999
- ★ 2000

ARTISTAS DE RAP COLOMBIA

Medellín

- El Guincho**
- El Guincho**
- El Guincho**

Bogotá

- El Guincho**
- El Guincho**
- El Guincho**

CASAS DE HIP HOP MEDELLÍN

- ★ **El Guincho**
- ★ **El Guincho**
- ★ **El Guincho**

TRÁGATE EL GÉNERO

Presentación de propuesta gráfica orientada a la cultura y comunidad del Hip Hop con base en un evento real llamado "Street Makers" el cual se realizará en la ciudad de Medellín Colombia por parte del colectivo "Six Makers"



Sebastián Urán Jaramillo
Juan Diego Franco Castrillón
Jessica Alexandra Ortega
Santiago Ardila Ledesma



Tejiendo la Historia

Santander fue fundado el 27 de noviembre de 1795. Está dividido en 87 municipios, su capital es Bucaramanga y su extensión lo convierte en el cuarto departamento más grande de Colombia.

Es una de las regiones con mayor riqueza histórica. Cuando llegaron los conquistadores españoles, la región estaba habitada por varios pueblos indígenas, destacando

En el Aula | 2023

Pioneros de la Industria

19 años

- Explotación de Quina
- Minería de oro
- Yacimiento de petróleo
- Fábrica de chocolates
- Molino de trigo
- Ingenio de azúcar
- Destilería de licores

Textiles y tejidos

Nace la quinta industria, textiles y tejidos, y es traída desde Bélgica.

1912

Evolución Artesanal

En términos de cultura y tradición, las artesanías como el fique han trascendido las fronteras nacionales, en Santander se trabaja el fique de mil formas, y Curití es la cuna de su desarrollo.

Hoy en día las artesanías hechas con fique son una de las cosas más representativas de la región.

— Guanes —
Manta → — Abuelos —
Costales →

MOGUA

Mogua, como experiencia gastronómica, busca potenciar las cualidades y rasgos característicos que convierten al territorio santandereano en un centro histórico, diverso, tradicional y con gran riqueza cultural.

Kelly Bueno Flórez

María José López

Mauricio Parra García

Ambar Quevedo Pérez

Ana María Ruíz Hoyos

Catalina Sepúlveda Quiceno

UNA SELFIE EN MARTE

Proyecto educativo que busca incentivar la visita al planetario, dando como propuesta una nueva experiencia (una selfie en Marte), en el cual las personas podrán visitar el planeta Marte a través de proyectores y tecnología de cine 4d, en el auditorio del planetario de Medellín.

Se presentan una variedad de piezas, partiendo de un cuento y creando un hilo narrativo desde la invitación hasta la salida del evento.



uno selfie en

Marte

Explora • Disfruta • Conoce

18 nov. 2021

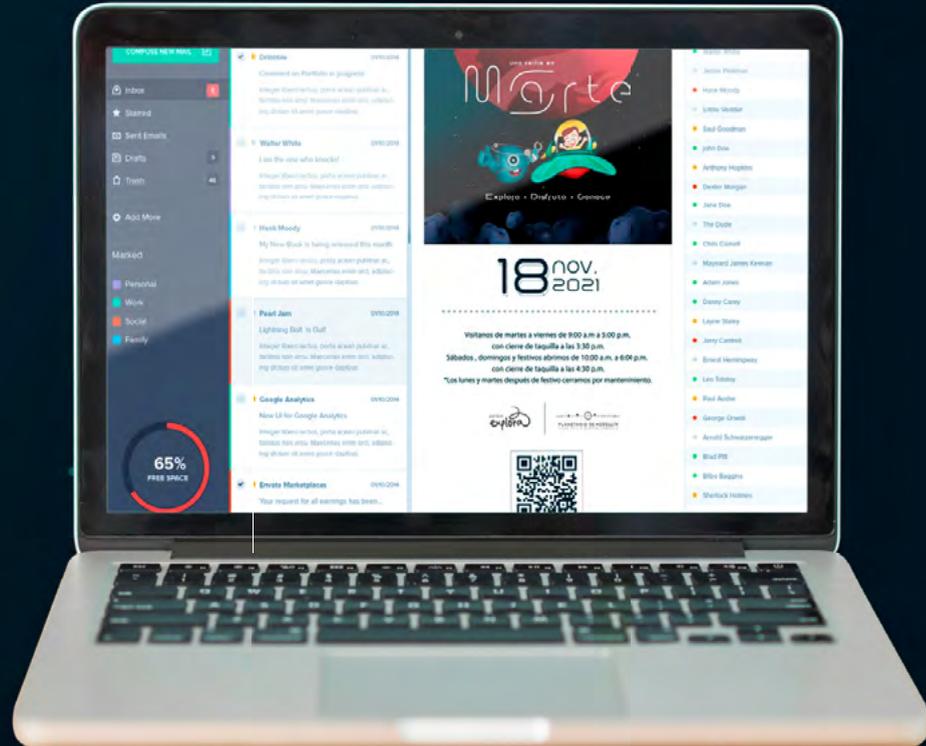
Visitamos de martes a viernes de 9:00 a.m a 5:00 p.m.
con cierre de taquilla a las 3:30 p.m.
Sábados, domingos y festivos abrimos de 10:00 a.m. a 6:00 p.m.
con cierre de taquilla a las 4:30 p.m.
*Los lunes y martes después de festivo cerramos por mantenimiento.

explora | PLANETARIO DE MEXILLIH

Escoanea el QR

unaseliefenmarte

UnaSelfieEnMarte



Juan Pablo Rodríguez
 Juan David Posada
 Alejandra Ortiz

SINÉRGICO

¡Ey! Te presentamos “Sinérgico” un viaje a través del tiempo que nos lleva a conocer Cundinamarca y Boyacá, tierras con unas historias fascinantes y con sabores indescritibles.

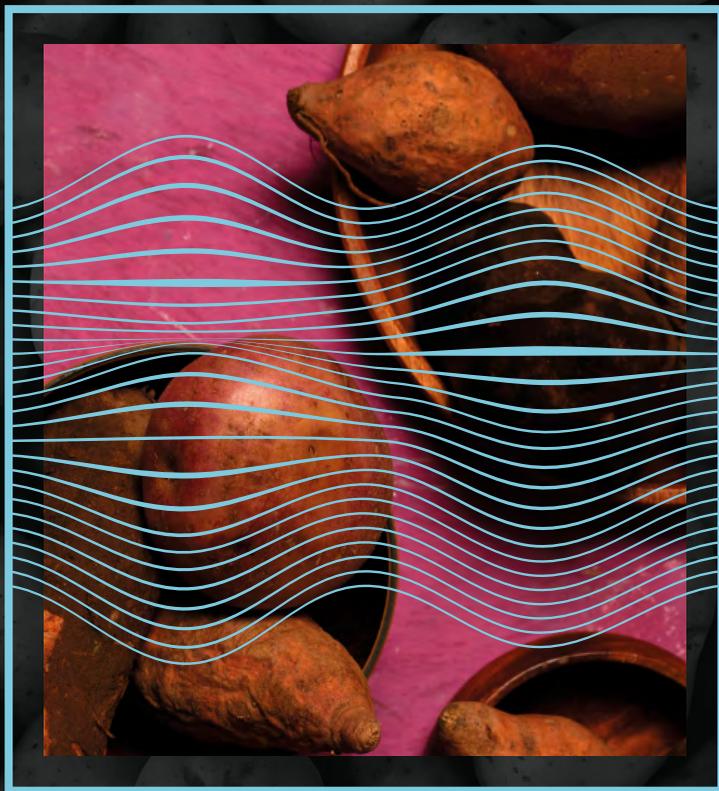
¿Qué poder tienen los sentidos para recordar de dónde vienes? Imagina que estás rodeado de árboles, cultivos, montañas y pájaros, un lugar remoto en Colombia, donde la idea de una ciudad no ha llegado. Escuchas el crujido de las hojas mientras percibes un olor que se va intensificando en todo el lugar, viene acompañado de humo y cantos, esto es un ritual para limpiar tu alma, es un lugar ancestral, espiritual, donde te sientes libre, rodeado de personas y sonidos generados por una pequeña tribu.

Carolina Nieto Maldonado
Manuela Ríos Molina
Lorena Avendaño Ibarra
Melissa López Martínez



BOYACÁ

CUNDINAMARCA



TUBÉRCULOS

PRODUCCIÓN AGRÍCOLA

experiencia
sensorial
gastronómica

pasado
presente
futuro

sinérgico



Activación de una vía sensorial
o cognitiva adicional en respuesta
a estímulos concretos

sinérgico

CUNDINAMARCA

DEPARTAMENTO LÁCTICO

EXPERIENCIA



**PRO. EN
DISEÑO DE
VESTUARIO**



TEC. EN GESTIÓN DEL DISEÑO TEXTIL Y DE MODA



ESCAPE TRADICIONAL

Escapate del mundo tradicional a un mundo nuevo e innovador, donde mujeres tejedoras se convierten en arañas para tejer sus pensamientos aplicando técnicas ancestrales de tejido Wayuu y crear piezas coloridas para personas arriesgadas, respetando la simbología ancestral.

Estas mujeres tejedoras reconcilian lo pasado y lo futuro construyendo colecciones heredadas e impulsando a otros individuos a escaparse de la realidad. Piezas con las que puedes expresar tus emociones, sensibilidad y transmitir tu brillo a través de colores tomados de la naturaleza. Escápate al mundo donde las piezas tejidas y fusionadas con textiles se adaptan a tu silueta, un mundo de identidad cultural que se fugó para un mundo contemporáneo y arriesgado.



Rosa Marcela López Epiayu



Aborda los números y su conformación en el número aureo , ya que comúnmente representa el “Todo” del universo. Así mismo, el número 3 es asociado con frecuencia a la divinidad, al Todo y el Universo mismo. También, quise implementar las siluetas redondas ya que es la forma que asocio con la expansión. En la fotografía original podemos ver un poste que hace de soporte para las dos mujeres a los costados; en la reinterpretación quise cambiar ese poste por un código numérico del tipo “Matrix” ya que, siguiendo mi Alfabeto Visual y concepto inicial, los números son el soporte del Universo, permitiendo así expandir la Consciencia que lo habita.

EL UNIVERSO EXPANDE LA CONSCIENCIA

Bicho Gómez Castro



DEFINITIVO SÍ. MEMORIAS INNOVACIÓN

Julieta Samadhi Pérez
Laura Daniela Villa Vélez
Lady Juliet Chinchajoa
Estefanía Cadavid





En el Aula | 2023



David Restrepo Hernández

Santiago Grisales

Yunior Rigoberto Álzate

**PROFESIONAL
EN DISEÑO DE
VESTUARIO**

En el Aula | 2023

SEMESTRE 7

PROFESIONAL EN DISEÑO DE VESTUARIO

**Laura Camila Dávila
Melissa Marín Mosquera
Valeria Guerra Payares
Manuela Gaviria Hijuelos**



En el Aula | 2023

SEXTO SEMESTRE

Paola Higueta



TERCER SEMESTRE

Daniela Villa



En el Aula | 2023

SEMESTRE 7

PROFESIONAL EN DISEÑO DE VESTUARIO

**Natalia Castellón Zuleta
Valentina Chica Buitrago
Eliana Sánchez Peña
Verónica Isabel Macea**



SEMESTRE 7



PROFESIONAL EN DISEÑO DE VESTUARIO

Karen Muñoz Araque

Valentina Ochoa Álvarez

Isabela del Toro Otero

Michelle Pineda Ibata

En el Aula | 2023

SEMESTRE 7

SISTEMA ENVOLVENTE

Valery Restrepo Tabares

Steven Alzate Agudelo

Robinson de Jesús Carballo Cano

Islena Castaño Parra



En el Aula | 2023



El proyecto aplicó la biomimesis de los mecanismos de las plantas, específicamente el sistema envolvente, para abordar la actividad de habitar en la ciudad. Se establece una relación con el mundo material y vestimentario. La propuesta final incluyó materiales innovadores y diseños urbanos que fusionaron funcionalidad y armonía con el entorno.

En el Aula | 2023

SEMESTRE 7



EL CAOS MINIMALISTA REFLEJA LA OSCURIDAD INDUSTRIAL

DiRobles es una marca de futuristic streetwear que combina la experiencia de tecnología emergente y digital con la moda. Su primera colección nace a partir del concepto “el caos minimalista refleja la oscuridad industrial”, el cual es la unión de un estudio de consumidor, macrotendencia e inspiración.

Laura Andrea Álvarez Robles

**PRO. EN
ANIMACIÓN
DIGITAL**



SEMESTRE 3

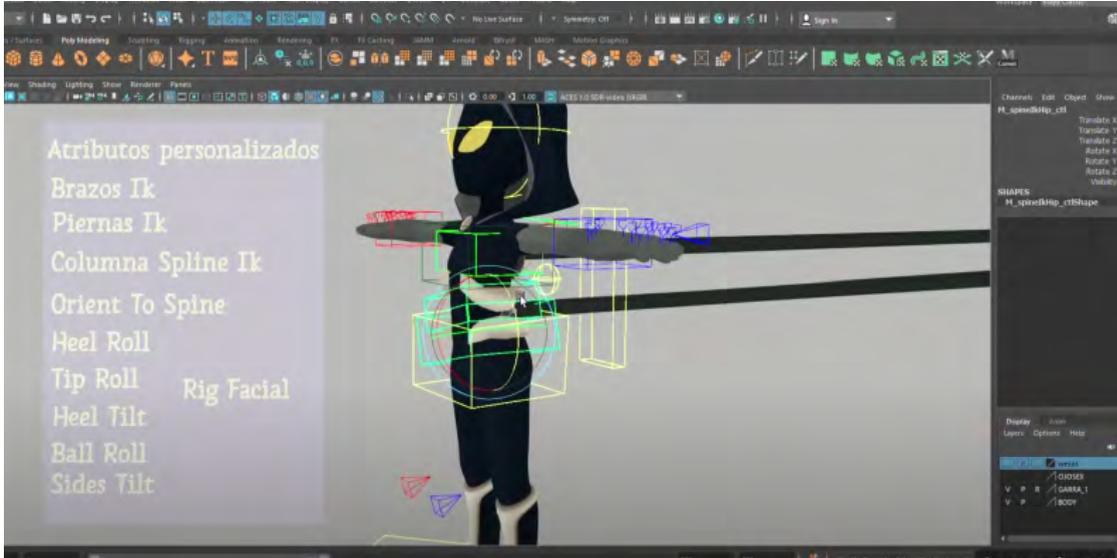
Zary Julieth Vásquez

Jenifer Daniela Villamizar





PEQUEÑAS DIFERENCIAS



REEL RIGGING

Zary Julieth Vásquez



En el Aula | 2023

SEMESTRE 5



PHOTO BASHING ROBOT

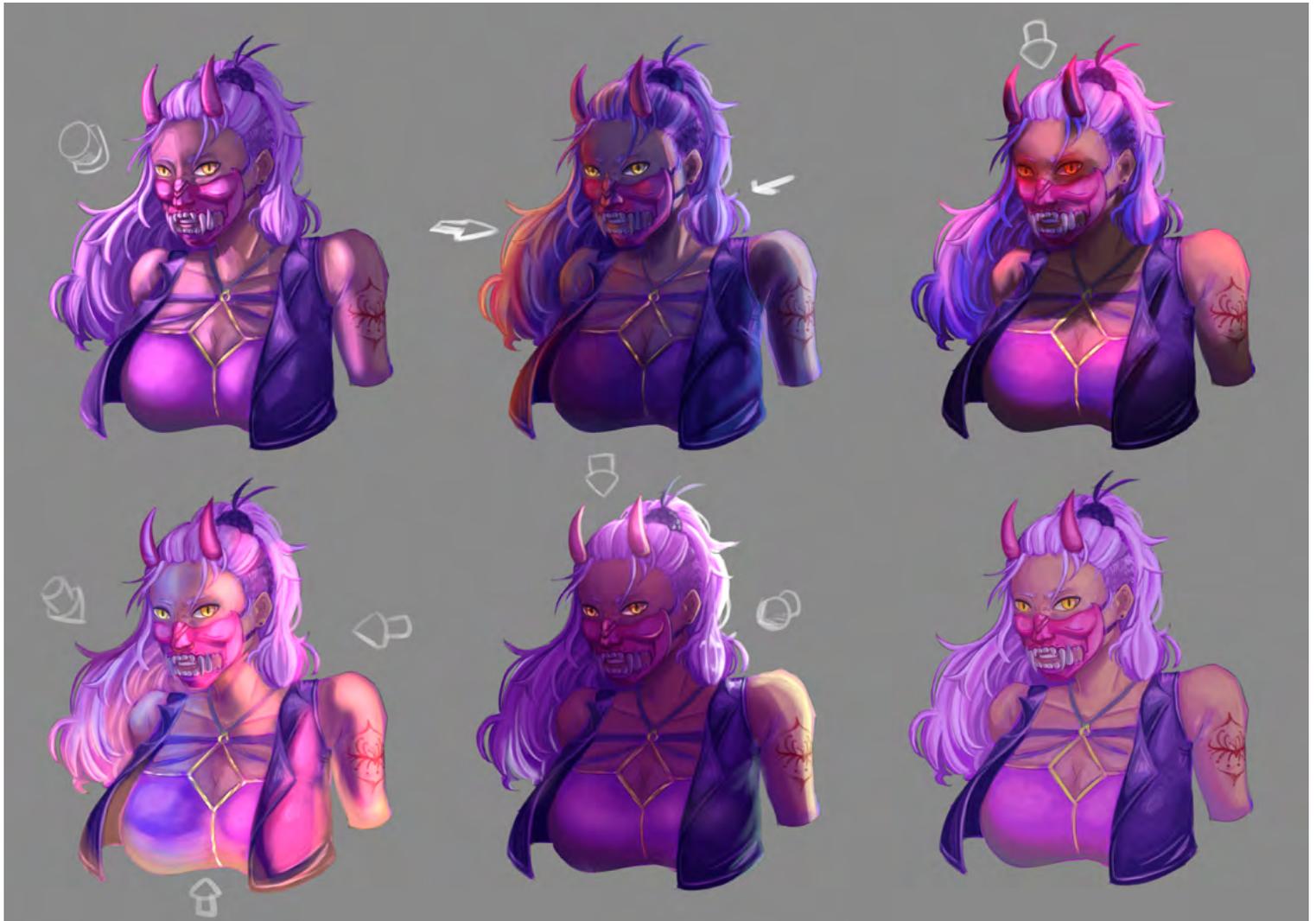
Geisson Chalarcá

En el Aula | 2023

SEMESTRE 4

DISEÑO DE PERSONAJE

Karol Castaño Lopera







REEL RIGGING

Zary Julieth Vásquez



**PRO. EN
GESTIÓN
DEL DISEÑO**

PRADO CENTRO: DISTRITO CREATIVO

El Barrio Prado es uno de los barrios más antiguos y emblemáticos de la ciudad de Medellín, en Colombia.

Se encuentra en el centro de la ciudad y ha sido testigo de muchos cambios históricos y sociales de la región.

Queremos sumar una propuesta interesante para aquellos que les inquietan los temas tabú de la historia Barrio Prado Centro. Pretendemos convocar personas con perfiles afines a las dimensiones espirituales, sofisticadas, atraídas por el misticismo, lo reflexivo y trascendental, dispuestas a realizar una caminata nocturna por un historiador y conocedor del tema.

Línea del tiempo

1950-1960

El boom generó un gran auge económico y cultural, y se empezó a ver mayor urbanización y tecnología.

1970-1980

El boom comenzó a desaparecer, se dio un estancamiento y social falló y se urbanizó la marginalidad en la ciudad.

1990-2000

Lingua del patrimonio, lo que provocó un aumento en la urbanización y la violencia en su entorno.

2000

En busca del reconocimiento del patrimonio, gracias a una serie de eventos de investigación urbana y a una mayor conciencia en seguridad y desarrollo económico.

Etnografía

¿Qué piensa?

Desde el patrimonio se empezaron a desarrollar un patrimonio que promoviera el turismo y el ocio.

¿Qué escucha?

Responde sobre la falta de actualización y actualización de la gestión y la falta de recursos, también.

¿Qué ve?

Se relaciona con personas que trabajan en el patrimonio, en el patrimonio, en el patrimonio, en el patrimonio.

¿Qué dice y hace?

Expone ideas en su entorno, en su entorno, en su entorno, en su entorno.

Miedos e frustraciones

Tiene miedo a perderlo en su entorno, en su entorno, en su entorno, en su entorno.

Resultados

Participa en proyectos y procesos que fortalecen la identidad, la memoria, la integración de actores, la construcción del patrimonio y el cuidado del patrimonio urbano de su entorno.

Estado del Arte

Referentes del proyecto

A través de nuestra investigación en toda el semestre, así son algunos de los referentes más importantes que influenciaron el proyecto.

FREE TOUR DE LOS FANTASMAS DE EDMIRBURGO

BUDAPEST, VAMPIROS & MITOS

RECORRIDOS NOCTURNOS CEMENTERIO SAN PEDRO MEDELLÍN

HALLOWEEN EN SALEM, LA NOCHE DE LAS BRUJAS

Ruta Cartográfica

Acciones

- Formulación del proyecto
- Extracción de mercado
- Planificar costos, gastos y el estudio financiero en general
- Realizando un presupuesto
- Informar a la comunidad sobre la iniciativa

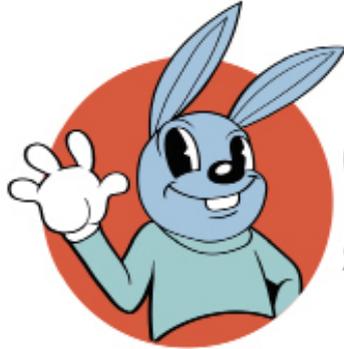
Aliados

- El más Cultural
- Casa Patrimonio Prado
- El Palacio Egipcio
- Fundación Casa Trece
- Patios
- Fundación Casa Cultural La Chirpa
- Alto Gourmet Prado

Planteamiento idea

Patrimonio de la Ciudad

Isabela Restrepo
 Catherine Lopera
 Mariana Álvarez
 Johanna González



Wabbit Studio Gráfico

Estudio gráfico que proporciona soluciones de comunicación por medio de embajadores de marca o mascotas ilustradas, vinculando múltiples estrategias físicas o digitales, que tiene como propósito la fidelización exitosa con los usuarios.

Cristián Betancourt

ilustración

interactividad

realidad

Wabbit

diseño

cercanía

problemas

comunicación

Un **factor** importante para tener en cuenta es que el público siempre va ser más **empático** cuando hablamos de figuras o formas donde puedan sentir **identificados**.

e ^ i i ^ wd l p

Como punto de partida está la **fusión** de las tecnologías, desde las **técnicas análogas de ilustración** con todo su complemento **digital** , estos son

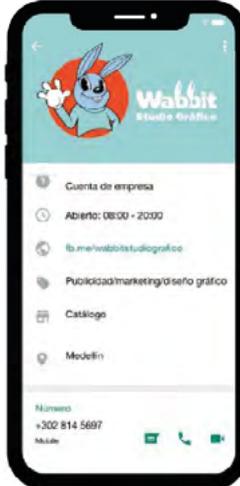
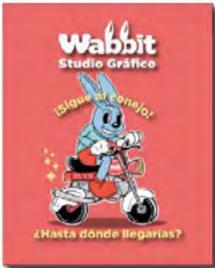
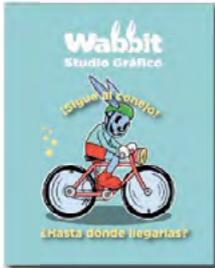
Como punto de partida está la **fusión** de las tecnologías, desde las **técnicas análogas de ilustración** con todo su complemento **digital** , estos son los **pilares** para llevar más nuestros **personajes** y así sacarlos de la pantalla generando interacciones entre las **realidades** .

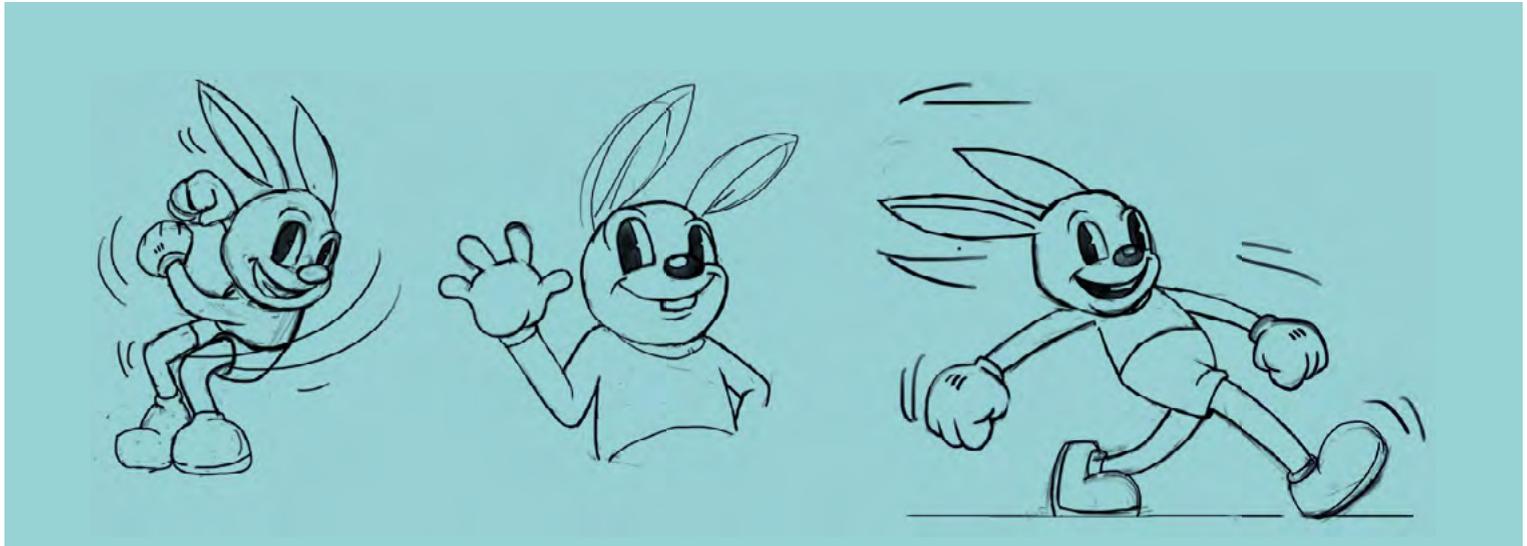
f i ` Ũ j 1 \

Como estudio gráfico, nuestro pilar es la **comunicación gráfica** , donde ofrecemos múltiples opciones gráficas tangibles, como fortalecimiento del mismo branding de la marca (**libretas, adhs, material p.o.p**), que son partes importantes en cuanto al desarrollo de las estrategias, la **vinculación** de la **realidad aumenta** , el usuario podrá escanear nuestros códigos QR ubicados en material y así brindar una **experiencia** interactiva.

b j mo b p ^

Estudio gráfico que proporciona soluciones de comunicación por **mascotas publicitarias** ilustradas.



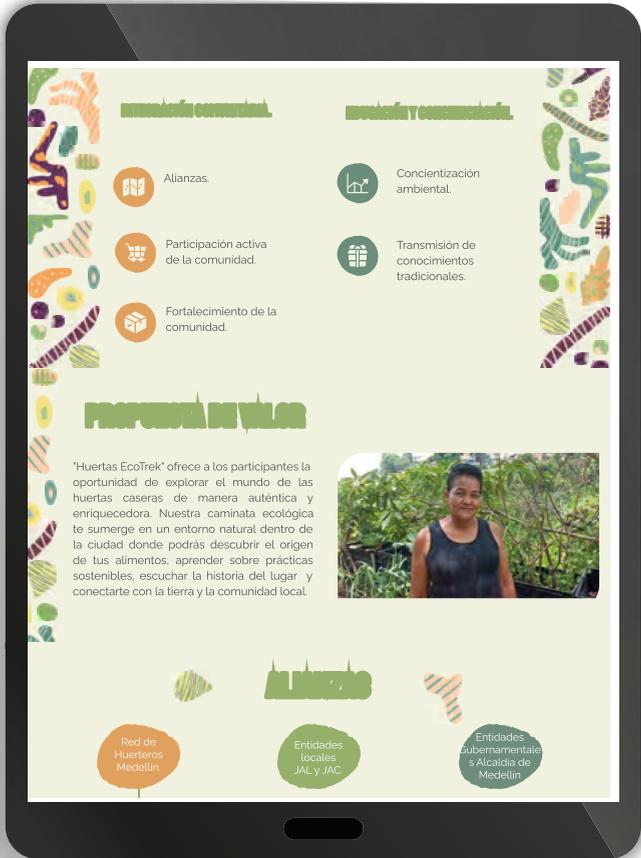


HUERTAS ECOTREK

¿Cómo incentivar el turismo sostenible y oportunidades de empleo para jóvenes y madres de familia en el proyecto las huertas de La Gabriela?

Se ofrecerá una caminata ecológica guiada por jóvenes mayores de edad que deseen un ingreso extra, en esta caminata se contará la historia del lugar mientras se pasa por cada huerta familiar en donde las madres de familia tendrán la oportunidad de vender sus productos mientras exponen sus huertas.

Maria Isabel Taborda G



TRASCENDER: VIVIR Y ACOMPañAR EL DUELO

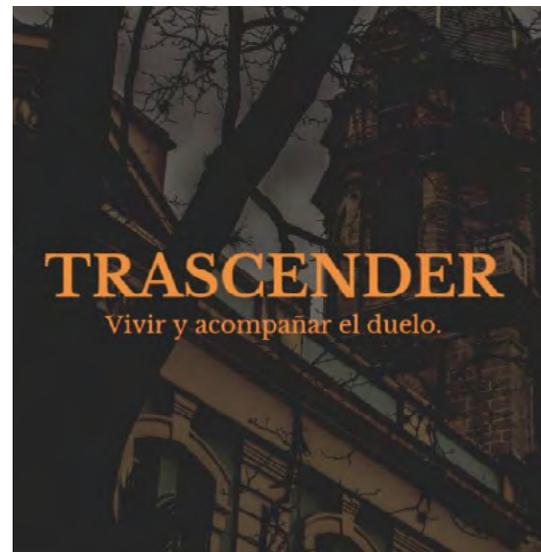
Sofía Mosquera
Adriana Chaverra
Andrea Muñoz
Jan Paternina

En ocasiones los memoriales fúnebres y demás rituales que se realizan a la hora de que un ser amado parte, no bastan para asimilar la idea de que esa persona abandonará el plano en el que nosotros seguimos existiendo, usualmente la añoranza y las reminiscencias por la persona que ha fallecido perpetúan el sentimiento de dolor y de desolación, esto no nos permite trascender a la aceptación del hecho ocurrido.

La creación de nuestro modelo de negocios le apunta a revivir algún momento con ese ser amado que ha fallecido, y que esto le sirva a nuestro usuario para dar principio al duelo, luego de haber revivido un momento lleno de amor.

La plataforma se dividirá en cuatro momentos claves, el primero con ciertas pruebas psicológicas dirigidas al usuario, para saber si cumple o no con el perfil emocional apto para hacer uso de la plataforma. Luego de recibir el aprobado por parte de nuestro equipo de psicólogos, el usuario pasará al segundo momento

del journey, donde él contextualiza a la plataforma, le dirá qué quiere revivir, le hablará sobre ese ser amado, le narra explícitamente las pautas para que la experiencia se asemeje lo más posible. En tercer lugar, y luego del trabajo de nuestros desarrolladores y diseñadores, nuestro usuario podrá revivir ese momento que tanto anhelaba, para dar paso al último peldaño de la experiencia, donde se le invita al usuario a vivir sanamente su duelo y también se le ofrecerán servicios de orientación psicoemocional.



AULA

Nuestra gran sombrilla

Para el año 2023 se asume como el concepto sombrilla que recoge tanto los tres eventos enfocados al mismo propósito, como la producción de los dos libros: la tercera edición En el AULA Diseño y la segunda edición de En el AULA Producción, y 7 eventos adicionales de divulgación e investigación formativa.

AULA



En el año 2021 se lanzó la primera edición del libro **En el AULA** como medio de divulgación de lo que sucede en los módulos durante el año inmediatamente anterior, a la vez que se convierte en una memoria de los resultados de aprendizaje que durante ese periodo, al interior de cada uno de los programas, hace las veces de reconocimiento a la labor docente y a los mejores proyectos de cada semestre. Durante el año 2022 se edita la segunda edición del libro de Diseño y se realizó la primera del libro de Producción.

AULA EN
CINTXTO 20
23

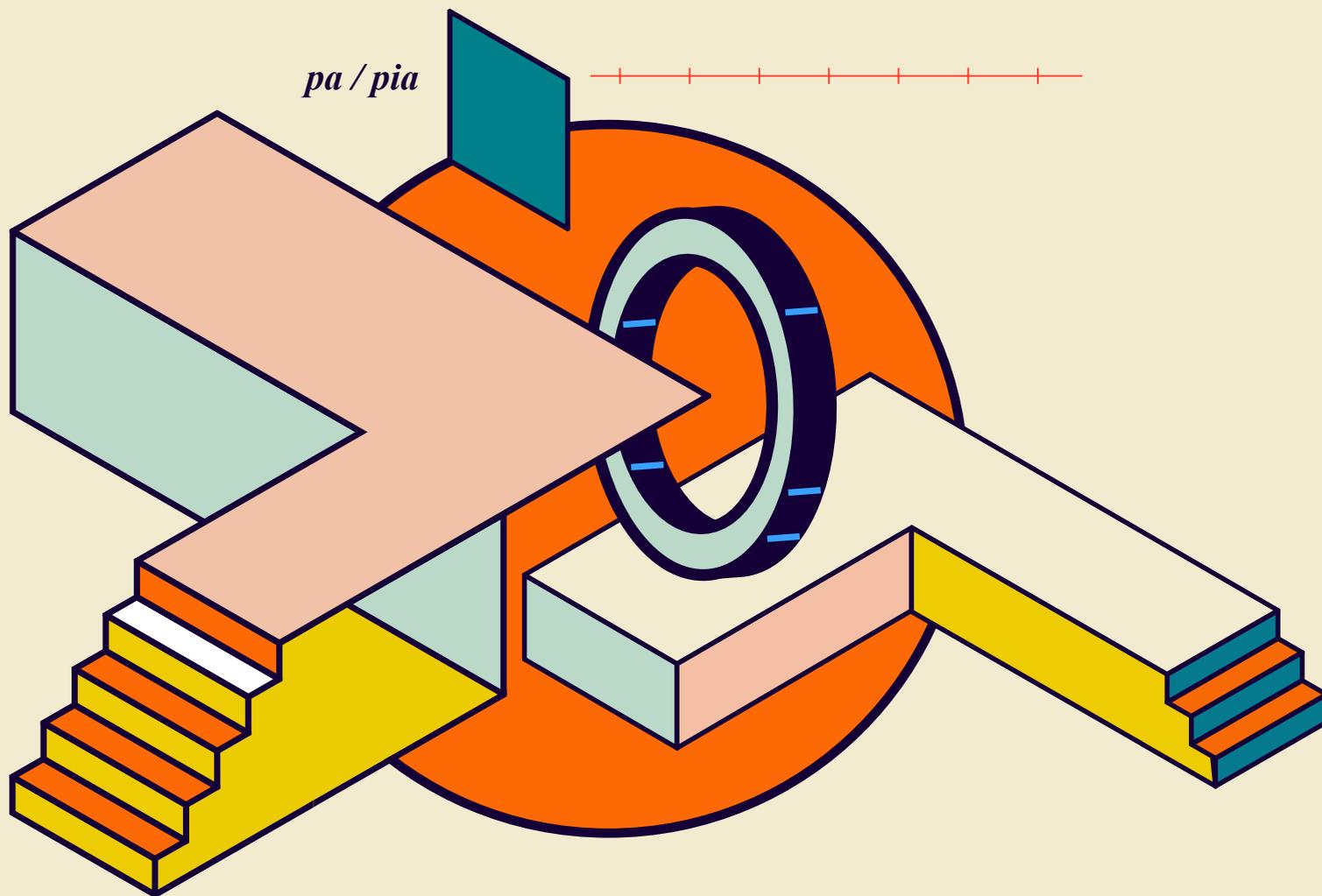
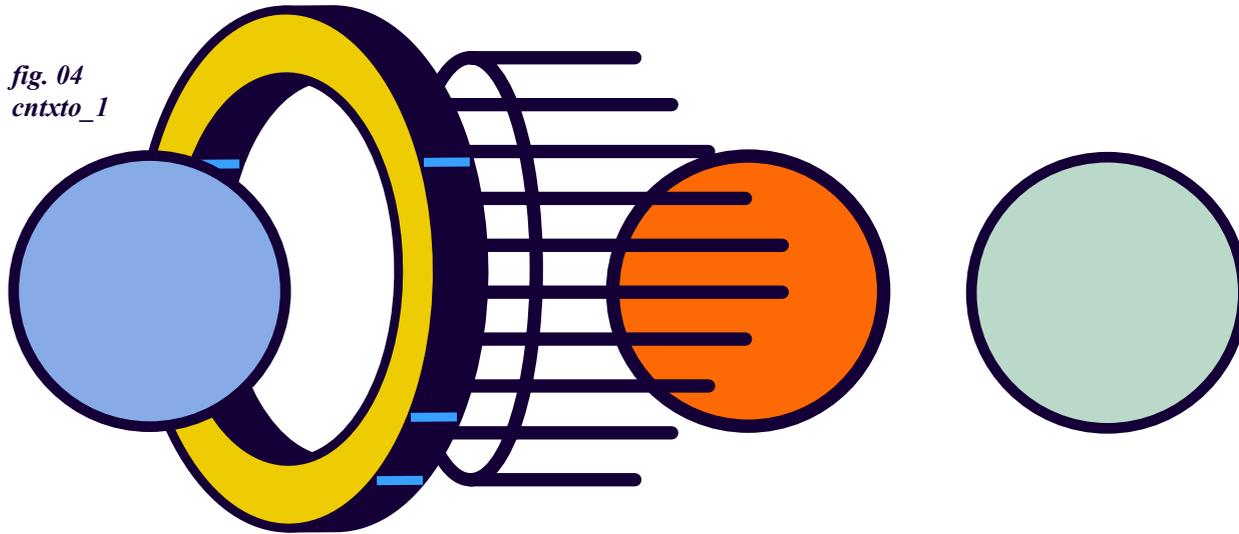


fig. 01
cntxto_1

fig. 04
cntxto_1



20.23

TU PALABRA TU PROYECTO TU PLATAFORMA

Esta muestra de posters, exposiciones, charlas y conversatorios para toda la comunidad académica pascualina, al tiempo que fortalece la investigación extracurricular (semilleros), es un espacio que enmarca la i+c en el aula, a través de la presentación de proyectos seleccionados por su excelencia académica que, a partir de la “curaduría” de diferentes resultados de la experiencia en el aula, crea el entorno necesario para el tránsito de los PA/PIA hacia un segundo nivel de proyección.

DEFINIR EJECUTAR SOCIALIZAR

Escenarios de diálogo entre la academia y profesionales donde compartimos testimonios de profesores destacados, artistas y creativos, profesionales del sector cultural y creativo nacional e internacional.

Además, presentación de ejercicios que pasaron por “curaduría”. Oportunidad para la sistematización en el Departamento de Diseño: planchas descriptivas, bitácora resumen del ejercicio. Presentación de posters que documentan experiencias académicas de i+c en el aula.

20.23

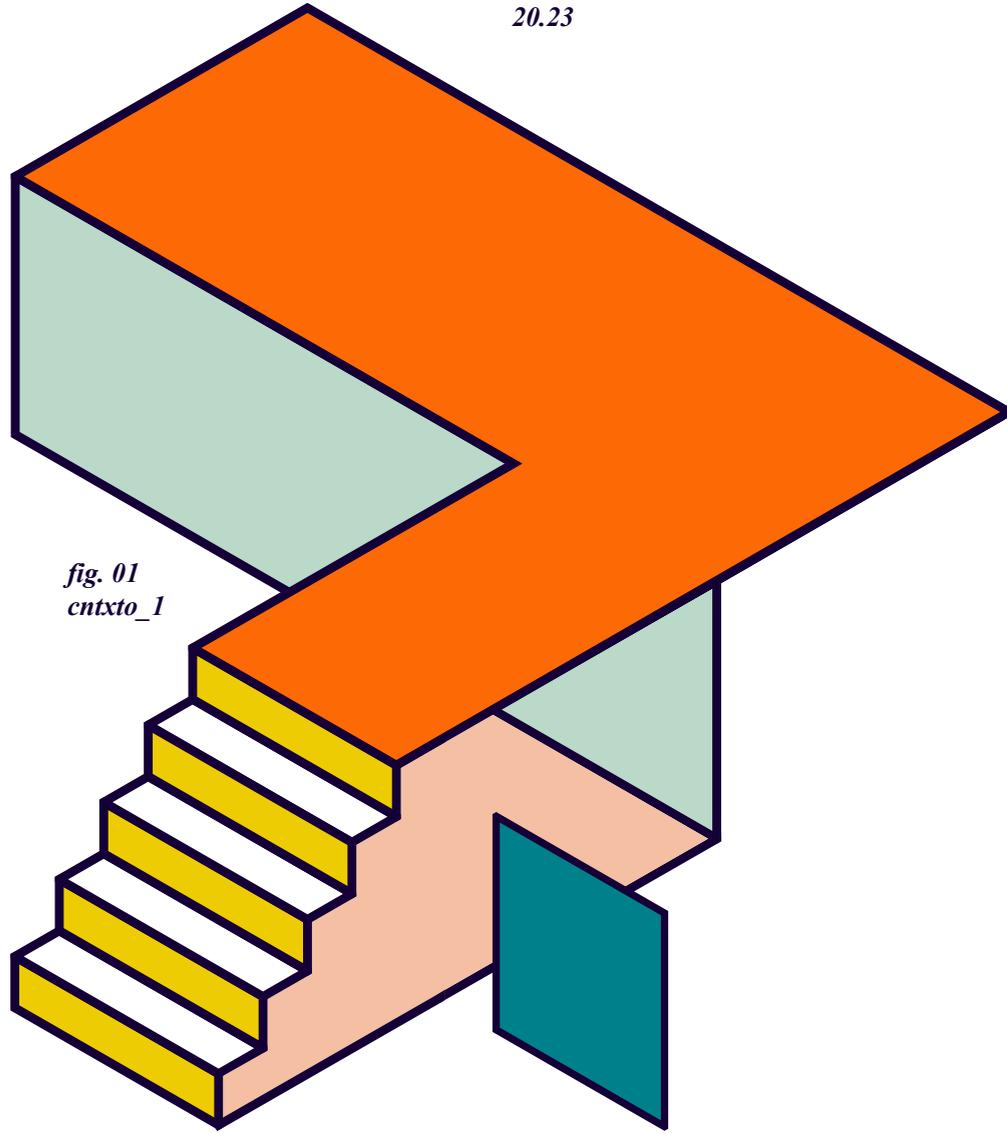


fig. 01
cntxto_1





NUESTRO PRIMER ENCUENTRO

Jueves 9 de noviembre
4:00 p.m. - 7:00 p.m.
*Bloque 8 Parque Tech
Auditorio Luis Alberto Cartagena

Tradición
Transformación
Innovación

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



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación