INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
PASCUAL BRAVO®
Acreditados en Alta Calidad

EN EL AULA CINCO 25

Vol. 5

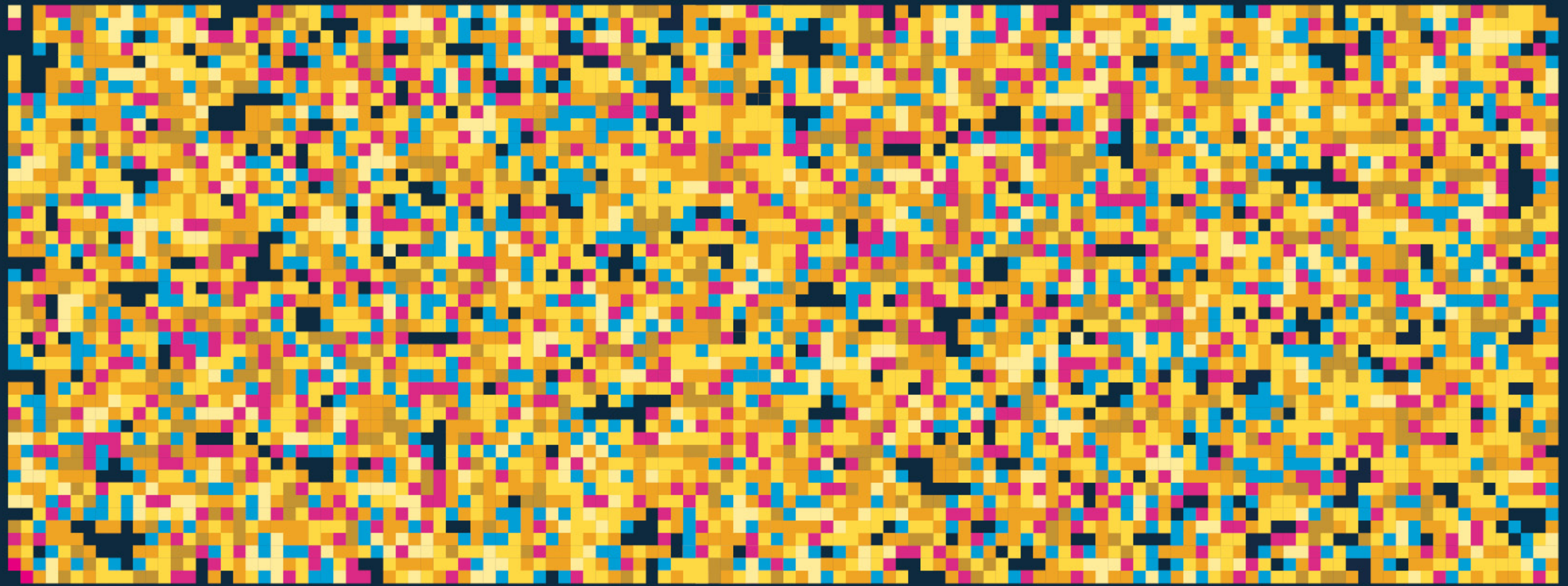
DISEÑO

ISSN: 2954-9019

Departamento de Diseño

Muestra Proyectos Integradores de Aula

PB
Fondo Editorial



378.007
A924 En el aula : muestra de proyectos integradores de aula / Institución Universitaria Pascual Bravo, Facultad de Producción y Diseño, Departamento de Producción, Departamento de Diseño.

Medellín : Fondo Editorial Pascual Bravo, 2025.
Volumen 5

ISSN: 2954-9019
Incluye referencias bibliográficas

1. Aprendizaje basado en proyectos - Publicaciones periódicas. 2. Formación de ingenieros – Publicaciones periódicas. 3. Aprendizaje significativo – Publicaciones periódicas.

Catalogación en la publicación Biblioteca de Ciencia y Tecnología

Revista En el Aula
Muestra de Proyectos Integradores de Aula
Facultad de Producción y Diseño
Institución Universitaria Pascual Bravo
5 // Ene.-Dic. 2025
ISBN: 2954-9019

Comité editorial
Lina María Ortiz Quimbay
Elizabeth Rozo Granada
Claudia L-F-Castiblanco
Valentina Orrego Trujillo
Pilar Ducuara López

Coordinación editorial
Johana Martínez Ramírez

Corrección de texto
Claudia L-F-Castiblanco
Macel René Gutiérrez Gómez
Pilar Ducuara López

Diseño y diagramación
Elizabeth Rozo Granada

Ilustración de carátula
Elizabeth Rozo Granada

Editado en Medellín, Colombia
Fondo Editorial Pascual Bravo
Institución Universitaria Pascual Bravo
Calle 73 No. 73A – 226
Tel. (+57) 604 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.

6 **COLECCIÓN Y MEMORIA**
7 Memoria, artefacto y valor
Proyecto seleccionado
12 Pequeñas cosas que sostienen la(s) memoria(s)
Proyecto destacado
16 Atesorar el vestir, la indumentaria y la moda:
Memoria, afecto y patrimonio
Proyecto transitado EnContexto
22 Coleccionar vínculos:
Cómo las marcas habitan nuestra memoria
Proyecto para recordar
28 Colecciones de aula:
Memorias de un acto creativo
Proyecto destacado

30 **PA / PIA**
31 Proyectos que integran saberes
Galería PA / PIA

90 **LO SOCIAL**
91 Crear para la vida: Cinco años entrelazando comunidad y transformación social
Galería de lo social

118 **LO SOSTENIBLE**
119 Conservación, tradición y exhibición itinerante
Galería de lo sostenible

148 **LO CREATIVO**
149 Territorios propios, para imaginar, experimentar y transformar
Galería de lo creativo

190 **CINCO AÑOS DE HACER Y CONSERVAR**
Cinco miradas en 50 palabras

192 **INVENTARIO**
65Proyectos = 11 años de la EPDi

COLECCIÓN Y MEMORIA

Memoria, artefacto y valor

Por: Elizabeth Rozo Granada
e.rozogr@pascualbravo.edu.co

La elección de «guardar» o coleccionar se podría interpretar como una afirmación a la necesidad humana de permanecer... de continuidad y construcción de identidad a través de la interacción con el pasado. Trasciende la mera acumulación material.

Es aquí donde surge la pregunta:
¿por qué coleccionamos?

Cada artefacto coleccionado, desde una postal gastada hasta una obra de arte, actúa como un ancla sensorial. Los vínculos emocionales que desarrollamos con los objetos están, en cierta medida, cargados de un poderoso valor simbólico.

El tacto con un material, el aroma que evoca un recuerdo o la imagen que nos transporta a un momento específico hacen parte de cada estímulo y reactivan experiencias.

Un artefacto, entonces, se transforma en catalizador de la memoria colectiva y actúa como puente tangible hacia universos narrativos compartidos.

Compilar

Intención
Atesorar: Resistir al olvido
Coleccionar: Interpretar para narrar

Naturaleza
Atesorar: Íntimo, afectivo, personal
Coleccionar: Curatorial

Vínculo
Atesorar: Simbólico
Coleccionar: Divulgar y contextualizar

Compilación, sistematización y codificación

Al igual que un computador, nuestro cerebro busca constantemente maneras de darle orden al caos sistemático que habita en el centro de memoria del sujeto: recibe, procesa, analiza, sistematiza, sintetiza y, finalmente, asigna códigos semánticos en los cuales, su relación con los objetos, trasciende a un nivel sinestésico e imprime la información, permitiendo dar origen a nuevo conocimiento o resignificación en la construcción de mundos.

De esta manera, enmarcamos la acción de coleccionar como un sistema que conversa entre el mundo exterior y el mundo propio para fijar su intencionalidad, la naturaleza del gesto mismo y sus asociaciones.

Así pues, coleccionar materializa nuestra lucha contra el olvido, en un intento de controlar el paso del tiempo y fijarlo al mundo tangible; construimos espacios donde lo personal y lo común se permean y permiten reexperimentar, renarrar y, en última instancia, reafirmar quiénes somos.

La colección es, entonces, un espejo de nuestra herencia, un testimonio elocuente de lo que elegimos no dejar atrás.

Eso que atesoramos es una proyección de nuestras fascinaciones, obsesiones e intimidades que habitan en lo más privado de la psique, disfrazado u oculto en forma de fetiches en la memoria.

Desde esta lógica, no se atesoran las cosas en sí, sino la resonancia afectiva o la conexión narrativa que representan. En este punto, sería oportuno meditar sobre los hilos y la urdimbre que se teje entre lo íntimo y lo público; en cómo, desde una mirada privada, se rediseñan las creencias colectivas. Cuando un objeto entra a formar parte del archivo personal, o colectivo se le otorga una nueva función:

Ser el depositario silencioso de la identidad, donde su centro persigue la necesidad de transmutar, redefinir y proponer un nuevo orden, elevando la cultura y la tradición, y marcando el patrimonio social.

Con esto en mente, es importante pensar en el contexto actual, en la relación entre el ser humano, los objetos del deseo y la posesión, y cómo ha sido profundamente alterada por la tecnología.

La digitalización masiva y el auge del *streaming* y de la «nube» han instaurado una era de acceso total y propiedad nula. Las bibliotecas musicales se convirtieron en suscripciones, las películas, en licencias temporales y el archivo fotográfico, en bits flotantes en servidores ajenos.

Esta transición de lo físico a lo etéreo ha erosionado la posibilidad de atesorar artefactos con peso y presencia física. Lo sensorial pasa a un plano efímero, a un rincón de la habitación, donde su existencia se remonta a meras historias... se olvida su rol crucial para la memoria colectiva.

La realidad es que, en este entorno digital, nada realmente nos pertenece de manera irrevocable. No podemos tocar el *software*, ni asegurar la conservación a largo plazo de un archivo que una plataforma puede borrar con un cambio en los términos de servicio.

Esta fragilidad de la posesión digital genera una sutil, pero profunda ansiedad ontológica.

Si la colección material afirmaba la identidad al establecer límites físicos, la colección en la nube (la cual es esencialmente un préstamo continuo) nos deja en un estado de despersonalización en el que el valor simbólico se vuelve tan volátil como la conexión a internet.

El coleccionismo de lo físico se erige, por tanto, como un último acto de resistencia contra la levedad del ser digital.

Coleccionar es, en última instancia, una forma de reclamar duración en un mundo que insiste en fragmentar y olvidar todo rápidamente.

Es la búsqueda consciente de lo que alimenta el cuerpo, las emociones y la mente.

Mi plaza, mi pueblo

Medellín Territorio Creativo es un Proyecto Integrador de Aula que propone resignificar los espacios públicos de la ciudad a través del diseño gráfico experiencial. Desde una mirada crítica y creativa se plantea generar ideas que impacten y que ayuden a construir comunidad



desde el diseño gráfico. En este caso se toma la plaza Minorista como espacio a investigar y posteriormente a intervenir, con el fin de crear una experiencia transformadora desde nuestra disciplina.

Autor(es)

Carolina Usma Vallejo
Juliana Rodríguez Muñoz
Natasha Álvarez Ortiz
Víctor Manuel Mejía Velásquez

Curso(s)

Diseño Multimedia
Gestión de Proyectos
Laboratorio de Creatividad e Innovación
Taller de Fotografía III

Docente(s)

Carlos Fernando Ossa Tangarife
Carolina Chavarriaga Gómez
Cynthia Chavarría Muriel
Lina María Mejía Vélez
Milton Adrián Posada Ruiz
Simón Giraldo Mejía
Tatiana Durán Duque

Pequeñas cosas que sostienen la(s) memoria(s)

Por: Claudia L-F Castiblanco
claudia.florez@pascualbravo.edu.co

Una «colección de maricaditas» es una expresión que muchos de los integrantes de la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo hemos escuchado alguna vez. Suena a broma esa forma coloquial de referirse a cajas, carpetas y estanterías llenas maquetas incompletas, pruebas de color, ejercicios tipográficos, prototipos fallidos, modelos impresos, pliegues y retazos, entre otros, pero, detrás de esa expresión —irreverente y afectuosa—, se esconde una verdad importante: en esas pequeñas cosas se encuentra la memoria viva del diseño.

Coleccionar, guardar, registrar y, como en este caso, publicar, no es para nosotros un acto inocente ni una costumbre marginal, la entendemos como una práctica cultural, una forma de mediación, un dispositivo pedagógico y un acto creativo en sí mismo.

Como diría Régis Debray, los objetos coleccionados son los soportes materiales sin los cuales no existe transmisión, porque no hay cultura sin las cosas que la sostienen. Expresamos el conocimiento con las manos, lo hacemos visible en objetos; y si no los conservamos, podríamos perder lo aprendido.

Dejar constancia de esos procesos significa también un actuar político y afectivo. Lo segundo, porque evidencia cómo cuidamos a los integrantes de nuestra comunidad al ingresar a nuestro acervo académico las evidencias de sus procesos creativos y los resultados de estos.

Lo primero, lo político, porque guardar el registro de estos es, muchas veces, casi la única manera de proteger las piezas más frágiles, más humildes, más inacabadas.

Conservar este registro es, además, otra manera de manifestar nuestra convicción de que el diseño no son solo resultados brillantes, sino, sobre todo, recorridos por rutas azarosas donde solo después de muchas tentativas fallidas encontramos una posible salida.

Publicarlo es hacer posible que las nuevas cohortes de estudiantes consulten los trabajos de los que los antecedieron, porque, vale la pena recordarlo, en el diseño no solo creamos hacia adelante o producimos lo nuevo o imaginamos futuros; también miramos atrás, volvemos sobre las tradiciones y sobre los rastros de nuestros procesos creativos.

Como el artesano del que nos habla Richard Sennett, comprendemos que el aprendizaje se acumula en instrumentos, materiales, trazos, que una maqueta revela, en su torpeza o en su precisión, la forma como un estudiante entendió un problema; que un ejercicio fallido es una lección que puede ser vista, tocada y reinterpretada.

Conservar estas piezas significa preservar inteligencias materiales, rastros del pensamiento puesto en acción.

Por eso, la llamada «colección de maricaditas», nombre que no la reduce, sino que la celebra, funciona como un archivo pedagógico y un laboratorio permanente.

Es una suerte de museo vivo del ensayo y error, en el que el valor no está en la perfección sino en el proceso. Siguiendo a Debray se le podría pensar también como un dispositivo de transmisión cultural, una cadena de relevos donde los objetos actúan como mensajeros entre una cohorte y la siguiente.

Estamos convencidos de que una colección no es una acumulación muerta, es un campo activo de fuerzas. Una atmósfera sensible que transforma a quien observa lo que coleccionamos para recordar, cuidamos para aprender y conservamos para seguir creando.

Referencias

Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Paidós Ibérica.

Sennett, R. (2009). *El artesano*. Anagrama.

Hallerbis



En este montaje podemos ver un territorio que se transforma a través de las emociones del personaje secundario, es por esto que cada emoción va ligada a las estaciones del año, así se percibe su color en cada capa del diorama, permitiendo que el observador avance a través de las sensaciones según la historia, convertida en un mapa de huellas de los puntos de encuentro entre el diseñador y el usuario: Carto-Grafía Conver-Gente.

Autor(es)

Diana Marcela Rodríguez Quiroga
Katherine Guerra Pérez
Mariana Ramírez Pérez
Melanie Karina Uzcátegui Bautista

Cursos(s)

Color
Dibujo
Herramientas Digitales I
Historia del Diseño
Fundamentos del Diseño
Lengua Materna
Semiótica

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Anny Toro Gómez
Carlos Ferney Gutiérrez Arango
Claudia L-F-Castiblanco
Diana Marcela Rodríguez Quiroga
Diego Alejandro Agudelo Ospina
Juan Fernando Arenas Betancur
Pamela Rocío Viana Rodríguez

Atesorar el vestir, la indumentaria y la moda: Memoria, afecto y patrimonio[1]

Por: Valentina Orrego Trujillo
valentina.orrego@pascualbravo.edu.co

La moda suele ser entendida como una sucesión de tendencias, estilos y cambios constantes. Sin embargo, detrás de esa superficie de novedades se esconde algo más profundo: una memoria. La moda es un fenómeno cultural, estético y social que trasciende la idea de lo pasajero para convertirse en un espacio de memoria material y simbólica. Por medio del vestuario —las prendas, los accesorios, los complementos y las formas de llevarlos— las personas expresan su identidad individual y es también el resultado de una historia colectiva; en consecuencia, en el modo de vestir se reflejan épocas, emociones y transformaciones sociales.

Esta memoria también se escribe en los tejidos, las costuras y los objetos que decidimos conservar. Atesorar una prenda, guardar una joya o rescatar un accesorio puede ser, en realidad, una forma de recordar.

1. Este texto fue apoyado por el uso de la herramienta *ChatGPT* (versión *GPT-5, OpenAI*, 2025) para la redacción y mejora del estilo.
El contenido final fue revisado y aprobado por la autora.

En el vestuario también se cuenta, y lo que se narra allí es parte de la memoria del cuerpo y de la cultura. La moda y la indumentaria, vistas desde esta perspectiva, se pueden entender como un archivo vivo en el que se guardan los valores, las emociones y las narrativas que atraviesan el tiempo.

La memoria se manifiesta en la moda de muchas maneras: en los cortes que regresan, en las telas que reaparecen, en las técnicas que resisten el paso del tiempo. Como señala Pierre Nora (1984), *los lugares de memoria* surgen cuando la conciencia histórica intenta preservar aquello que corre el riesgo de desaparecer. Así, una prenda puede ser más que una prenda, puede llevar a guardar experiencias, instantes e historias.

Con el propósito de conocer diversas opiniones y experiencias en este tema, se entrevistó a tres expertos de la industria de la moda colombiana.

El consultor Julián Posada sostiene que la memoria está estrechamente ligada al archivo, entendido no solo como un conjunto de objetos, sino como una fuente de conocimiento y creación: «El archivo es fundamental para construir una historia visual y física que incide en los procesos de diseño, producción y resignificación del vestuario. No siempre se reconoce su valor, y eso lleva a que muchos diseñadores repitan sin saberlo lo que ya se ha hecho».

El estilista Gerson Aguilar lo expresa con una imagen poderosa: «Sin memoria no hay presente. La memoria actúa como un archivo simbólico que orienta la creación y permite reinterpretar tradiciones, materiales y técnicas. Es una brújula, pero también una resistencia a olvidar».

Para la consultora Diana Gómez, la memoria también es una herramienta de reivindicación cultural: «En países como Colombia, donde apenas se reconoce el valor del trabajo artesanal, la memoria se convierte en un recurso esencial. Detrás de las técnicas manuales hay historias y saberes que han sido transmitidos por generaciones».

Atesorar es guardar con afecto.

Es el gesto de conservar una prenda por su belleza o utilidad y por lo que representa. Ese acto íntimo se puede leer como una forma de resistencia simbólica frente a la lógica del consumo rápido que domina la moda actual.

Como afirma Bachelard (1957), los objetos cotidianos son depositarios de nuestra intimidad, pequeños refugios en los que habita la memoria del ser. Guardar una prenda, repararla o heredarla de alguien querido convierte el vestir en un lenguaje afectivo y en una manera de resistir el olvido.

Diana Gómez lo explica así: «Aferrarnos a ciertas prendas es resistir al consumo desmedido. Cuando reparamos o conservamos una prenda, desafiamos la lógica de desechar para comprar. Es una práctica contraria al capitalismo actual y una manera de cuidar el tiempo y el afecto».

Gerson Aguilar añade una mirada política al gesto de guardar: «El acto de conservar prendas es un acto simbólico y político frente al consumo rápido. El guardarropa se convierte en un archivo íntimo donde se depositan memorias personales y colectivas. Las prendas guardadas reactivan significados cuando vuelven a ser usadas».

Atesorar, entonces, es un modo de detener el tiempo. Cada botón o costura se transforma en un testimonio silencioso que desafía la fugacidad de las tendencias.

Coleccionar es otra manera de preservar la memoria del vestir. Más que acumular prendas, implica organizar, clasificar e interpretar. Las colecciones, sean personales o institucionales, crean relatos sobre la identidad, la historia y la estética de una época.

La investigadora Susan Pearce (1994) sostiene que el coleccionismo otorga valor simbólico a los objetos al seleccionarlos y contextualizarlos.

En la moda, esa práctica permite comprender la continuidad entre pasado y presente, y conservar los oficios, materiales y tradiciones que definen nuestro patrimonio textil.

Julián Posada lo resume con claridad: «Coleccionar con un criterio curatorial es construir una narrativa que refleja tanto el espíritu del coleccionista como el de su época».

Gerson Aguilar, por su parte, afirma que coleccionar es una forma de contar historias: «Coleccionar es narrar. Las colecciones permiten reconstruir identidades, historias y estéticas. Son la base de los museos de moda y de los archivos que inspiran nuevas lecturas».

Diana Gómez agrega una reflexión importante: «Guardar prendas sin análisis o divulgación no es un ejercicio de memoria. El valor real está en contextualizar y compartir esas piezas con la sociedad».

En el acto de coleccionar, el pasado se organiza y se hace visible. Las prendas, al reunirse, dialogan entre sí y revelan aquello que el tiempo quiso borrar.

La memoria no es lo opuesto a la innovación; al contrario, puede ser su punto de partida.

Los diseñadores que investigan sus raíces y reinterpretan sus archivos crean puentes entre la tradición y el presente.

Julián Posada señala que los archivos deben mantenerse vivos: «No se trata de copiar el pasado, sino de construir desde él futuros posibles. Los archivos deben ser entidades vivas que se reinterpretan constantemente».

Gerson Aguilar refuerza la idea del diseñador como mediador cultural: «El diseñador contemporáneo se convierte en un curador de memorias. Reinterpretar técnicas, textiles y colecciones previas fortalece su legado y el de la industria».

Para Diana Gómez, integrar la memoria también implica una reflexión sobre la sostenibilidad: «La materialidad debe conectarse con la memoria. Entender el vínculo entre los saberes tradicionales y el entorno permite innovar sin romper con la coherencia cultural y ambiental».

Así, la memoria se convierte en materia creativa, en punto de partida para un diseño consciente y en un recordatorio de que la moda también puede cuidar.

Al analizar todas estas posturas del atesorar y conservar, se entiende como una práctica necesaria para una industria que, de manera veloz, va cambiando tendencias y conceptos.

Esta práctica se ha logrado, de manera exitosa, en el entorno internacional de la mano de grandes organizaciones como el Museo del Traje en España, el MET en Nueva York y el Museo de la Indumentaria Mexicana Luis Márquez Romay, por mencionar algunos.

En el ámbito nacional, existen personas y agrupaciones que, en los últimos años, han realizado este ejercicio desde diferentes frentes como el periodismo y la academia, para construir un archivo de la historia del textil y de la moda colombiana, como ejemplo de ello se encuentra el libro *Estudios de la moda en Colombia*, por Edward Salazar Celis.

Es un camino largo y necesario y, en Colombia, cada vez se tiene más conciencia de su importancia como construcción de identidad y conocimiento para futuras generaciones.

Referencias

Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio.* Fondo de Cultura Económica.

Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire* (Vol. 1). Gallimard.

Pearce, S. M. (1994). *Interpreting objects and collections.* Routledge.

Naturalismo ligero



Autor(es)

Catalina Castro Cardona
Yorely Balbín Valencia

Curso(s)

Tecnología e Innovación del Diseño de Vestuario

Docente(s)

Ángela María Echeverri Jaramillo

Proyecto enfocado a la moda circular. Su intención principal es mitigar el impacto negativo en el medio ambiente. Se quiere transformar desde la cadena productiva, cambiando el modelo de producción lineal a un modelo de producción sostenible mediante un patronaje que genere el menor desperdicio en las mesas de corte, para así aprovechar al máximo la materia base, además de usar materiales naturales, en este caso el lino, para que al final de su vida útil sea de fácil reciclado. Los diseños son atemporales, el sistema de cierre y ajuste se desarrolló por medio del mismo material.

Coleccionar vínculos: Cómo las marcas habitan nuestra memoria

Por: Pilar Ducuara López
pilar.ducuara@pascualbravo.edu.co

Si pensamos con calma en por qué coleccionamos marcas, podemos ver que, en el fondo, coleccionamos momentos. La memoria es la forma en que intentamos darle sentido a nuestro paso por el mundo y las marcas participan en esa construcción afectiva con una fuerza que no siempre advertimos. Judith Williamson (1978) explica que una marca no solo distingue un producto, sino que construye un sistema de significados que se reactiva cada vez que aparece ante nosotros.

Esto se hace evidente cuando reconocemos el empaque de un dulce que estuvo en nuestras loncheras, la etiqueta de una bebida compartida en reuniones familiares o el grafismo de un cuaderno que acompañó nuestros primeros aprendizajes. Desde la denotación y la connotación, el diseño crea permanencia: actúa como un puente entre lo que vemos y lo que recordamos, entre lo que adquirimos y las vivencias que se adhieren a ese objeto.

Esta capacidad de las marcas para activar significados acumulados no depende únicamente del objeto, sino de la manera en que lo interpretamos dentro de nuestra historia personal y cultural. Como señala Williamson, los signos nunca son neutros, se cargan de asociaciones que provienen tanto de la publicidad como de las experiencias íntimas que vamos enlazando con ellos.

Así, un logo, un color o una tipografía se pueden convertir en recordatorios involuntarios que nos devuelven a un lugar, a una voz o a una etapa específica de la vida. Esta mezcla entre diseño y memoria crea un terreno fértil para que las marcas se integren a nuestros relatos y se mantengan vivas más allá de su función utilitaria.

En ese tránsito, pasamos de reconocerlas simplemente como objetos a incorporarlas como parte de la manera en que recordamos y construimos nuestro mundo afectivo.

Celia Lury (2004) plantea que las marcas son interfaces que organizan nuestra relación con el mundo y con los demás. Esta perspectiva ayuda a comprender por qué ciertos productos se integran en rituales que se repiten durante años.

El vino reservado para celebrar algo importante, el pastel que indica que «es un día especial» o las comidas familiares en las que se conservan recetas y marcas transmitidas entre generaciones muestran cómo el consumo articula lazos afectivos profundos.

Pero esto no se limita a lo gastronómico.

También atesoramos libretas con marcas que han acompañado procesos creativos, termos que han viajado con nosotros a muchos lugares, bolsas de tela que conectan con comercios locales o envases que representan hitos cotidianos.

Las marcas se inscriben en nuestro paisaje emocional y establecen vínculos entre rutinas, historias y relaciones humanas.

Estos objetos no operan de forma aislada, se enlazan con prácticas sociales, con redes humanas y con dinámicas culturales que definen cómo compartimos nuestros hábitos.

Las marcas que acompañan celebraciones, viajes o momentos cotidianos suelen volverse puntos de referencia que organizan nuestras rutinas y fortalecen nuestra conexión con la comunidad. Incluso su presencia en fotografías familiares o en relatos transmitidos entre generaciones es evidencia material de nuestras memorias compartidas.

De esta manera, moldean experiencias individuales gracias a su presencia constante en nuestra cotidianidad; casi en silencio, la creación y la estrategia de marca configuran la experiencia cotidiana desde una presencia persistente que opera casi sin advertirse.

A través de la afinidad, se insertan en los vínculos próximos, en los espacios de intimidad, en las dinámicas familiares, hasta volverse parte de la memoria individual y compartida, tanto en el plano simbólico como en los objetos que se conservan, circulan, se transmiten.

Susan Fournier (1998) profundiza en esta dimensión afectiva y explica que muchas decisiones de consumo se toman mediante relaciones emocionales duraderas. Volvemos a una marca porque nos devuelve una sensación que ya vive en la memoria.

Una bicicleta que marcó una etapa de libertad, un juguete que conserva la energía de la infancia, una prenda que ha sobrevivido varias mudanzas o un disco de vinilo que vincula generaciones son ejemplos de cómo los objetos activan recuerdos persistentes. Incluso, cuando nuevos productos imitan estéticas del pasado, buscamos esa familiaridad que revive emociones y restablece lazos con personas y lugares que fueron significativos.

Volver a esas marcas es también regresar a las experiencias positivas del pasado y así articularnos con momentos específicos que nos dejaron un bienestar afectivo..

Reconocemos entonces que estos vínculos emocionales se sostienen en el tiempo porque las marcas suelen acompañarnos en procesos de cambio, de crecimiento o de transición. La repetición de usar un objeto en distintos momentos vitales genera una sensación de estabilidad que se convierte en un ancla afectiva.

Cuando una marca logra permanecer en nuestras decisiones a lo largo de los años, se vuelve parte de nuestra narrativa identitaria, algo que nos recuerda quiénes hemos sido y quiénes estamos intentando ser.

Esta continuidad emocional explica la fidelidad hacia ciertos productos, y la manera en que atribuimos valor simbólico a los objetos que seguimos eligiendo, lo que abre paso a reflexionar sobre cómo el consumo se entrelaza con la construcción de sentido personal y colectivo.

Al reunir estas perspectivas, se entiende que coleccionar marcas es coleccionar formas de comprendernos.

Desde la semiótica, son sistemas de significado que sostenemos para construir identidad.

Desde la sociología, median encuentros humanos: cuando recomendamos una marca que nos ha funcionado, compartimos una parte de nuestra experiencia; cuando vemos que alguien que admiramos usa un objeto específico, encontramos un reflejo posible de nosotros mismos; y cuando un producto resuelve algo cotidiano, lo incorporamos como una herramienta emocional que genera confianza.

En un mundo acelerado por las redes sociales, las conexiones con las marcas se multiplican, pero la memoria opera a otro ritmo. La inmediatez digital intensifica la exposición a nuevos productos, pero es la memoria lenta, profunda y encarnada la que determina lo que realmente conservamos.

Frente a la cultura de lo desechable, coleccionar se convierte en un acto de resistencia. Guardamos aquello que encarna afectos, que habla de nuestra historia y que se niega a desaparecer en un tiempo que vuelve efímero casi todo.

Además, la intención de compra se vuelve más consciente cuando buscamos productos que nos acompañen por más tiempo, que garanticen continuidad, calidad y bienestar emocional y sensorial.

Elegimos lo que alimenta el cuerpo, las emociones y la mente; lo que sostiene hábitos significativos y fortalece vínculos humanos.

Por eso, al final, las marcas que coleccionamos reflejan una decisión de consumo que definen cómo vivimos, qué valoramos y qué elegimos preservar. Hablan de lo que deseamos recordar y también de lo que deseamos proyectar.

En un presente dominado por la inmediatez, donde casi todo se acelera, se descarta y se reemplaza antes de generar una memoria estable, coleccionar marcas se vuelve un gesto que va a contracorriente.

Es una pequeña rebeldía contra la fugacidad: un acto que recupera el tiempo lento, el cuidado por lo que permanece y la importancia de los objetos que logran acompañarnos más allá de la moda o la rotación constante del mercado.

Guardar un empaque, conservar una etiqueta, volver a un objeto que nos marcó o preferir productos que resisten la obsolescencia expresan un deseo profundo de continuidad.

Así, las marcas que decidimos mantener se transforman en un archivo emocional que preserva la construcción temprana de nuestra identidad y también afirman la necesidad de memoria en un mundo que la fragmenta a través de estímulos rápidos, constantes y abrumadores. La memoria entonces funge como un elemento de detenimiento y contemplación.

Coleccionarlas es, en esencia, una forma íntima de reclamar la duración en tiempos que insisten en olvidarlo todo demasiado rápido.

Referencias

Fournier, S. (1998). Consumers and their brands: Developing relationship theory in consumer research. *Journal of Consumer Research*, 24(4), 343-373.

Lury, C. (2004). *Brands: The logos of the global economy*. Routledge.

Williamson, J. (1978). *Decoding advertisements: Ideology and meaning in advertising*. Marion Boyars.

Guarapito

Autor(es)

Juliana Cruz Monsalve
Valentina Machado Vergara
Yulieth Jimena Valencia Valencia



Curso(s)

Seminario Teoría e Historia del Diseño
Semiótica
Taller de Dibujo, Geometría y Proyecciones
Taller de Herramientas Digitales

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Fabio León Yepes Londoño
Liliana María Arboleda Giraldo
Silvia Liset Vera Sepúlveda

Mediante investigación de campo, observación y análisis, se generaron soluciones aplicables a negocios urbanos como comidas rápidas, misceláneas y papelerías. Las propuestas de rediseño gráfico y estructural se adaptan al entorno, fortalecen habilidades en *branding*, producción gráfica y análisis visual, y evidencian cómo el diseño puede transformar, comunicar y dignificar los espacios que habita la ciudad.

En este caso, un puesto ambulante de venta de guarapo de caña implementó una estrategia promocional e identidad visual que buscó fortalecer los negocios informales emergentes, impulsando su desarrollo económico y contribuyendo a dinamizar estas economías locales durante la Feria de las Flores de Medellín.

Colecciones de aula:
Memorias de un acto creativo

Por: Lina María Ortiz Quimbay
lina.ortiz@pascualbravo.edu.co

La memoria es el territorio donde se dibuja la identidad colectiva. En ella habitan los gestos, las experiencias y los aprendizajes que nos recuerdan quiénes somos y de dónde venimos.

Como una escuela pública de diseño, la memoria se convierte en una cartografía viva, tejida por las voces y las miradas de quienes la conforman.

No es un archivo estático, sino una superficie en movimiento que nos impulsa a proyectar el futuro del diseño con conciencia del pasado a través de lo creativo, lo social y lo sostenible como pilares que declaran las formas de comprender y acercarnos al diseño como Pascualinos.

El acto de coleccionar surge entonces como una forma de cuidar esa memoria, de atesorar el esfuerzo y la transformación. Coleccionar no es solo reunir objetos o proyectos; es recolectar huellas, ideas y procesos que, al reunirse, se transforman en símbolos sagrados de lo construido. Cada pieza, cada boceto, cada prototipo es una señal de camino, una prueba del pensamiento que evoluciona, del oficio que se comparte y del conocimiento que se renueva dentro del aula.

Esta quinta edición de la muestra de proyectos (PA y PIA) de Diseño encarna precisamente ese gesto: un acto de memoria que celebra lo más representativo del trabajo académico de nuestros estudiantes.

Es el resultado de un esfuerzo constante por visibilizar la excelencia, valorar el pensamiento proyectual y reconocer en el diseño una práctica crítica capaz de transformar el entorno.

Coleccionar el trabajo de nuestros estudiantes es, al mismo tiempo, dejar una huella: dar testimonio de nuestro presente y construir un legado compartido.

Cada edición añade una nueva capa a esa historia colectiva que define nuestra escuela, reafirmando su vocación pública y su compromiso con la democratización del conocimiento en las industrias creativas y culturales, fortaleciendo así la transformación social del territorio desde su potencial creativo.

Docente(s):

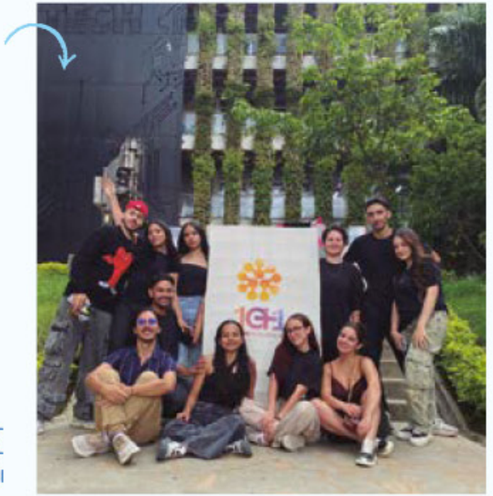
Carolina Castro
Cynthia Chavarría
Manuela Echeverri
Simón Giraldo Mejía

Curso(s):

Laboratorio
de Creatividad
e innovación

Autor(es):

Ana María González Vargas
Angie Vanesa Valencia Chancí
David Jiménez Madrigal
Estefanía Puerta Zapata
Juan Carlos Oporto Sánchez
Julián Esteban Misas
María Paula Garcés Montoya
Mateo Suárez Alzate
Salomé Salazar Giraldo
Sara Restrepo Martínez
Valentina Zapata Giraldo



Estrategia EPDi 10+1

Campaña de comunicación gráfica que, a través de intervenciones BTL, busca promover la divulgación y el posicionamiento de la Escuela Pública de Diseño (EPDi) en el imaginario colectivo de toda la comunidad pascualina.

Como pretexto, toma la conmemoración de los 10 años + 1 de muchos más como oportunidad para hacer una retrospectiva significativa de la historia de este espacio de pensamiento, generando un contacto más cercano con la comunidad y evidenciando su trayectoria y vínculo constante con los procesos de la facultad y el departamento.

PA / PIA

Por: Valentina Orrego Trujillo
valentina.orrego@pascualbravo.edu.co

Proyectos que integran saberes

Para algunos estudiantes el proceso comienza desde las primeras semanas del semestre; para otros, en la mitad.

Pero hay algo que todos reconocen: los Proyectos de Aula (PA) y los Proyectos Integradores de Aula (PIA) requieren planeación, organización... y unas cuantas trasnochadas.

En tiempos pasados, el estrés académico se concentraba en los parciales y en los finales. Hoy, esas evaluaciones se han transformado en experiencias más completas y significativas: proyectos que ponen a prueba la creatividad, la colaboración y la capacidad de aplicar los conocimientos en contextos reales o simulados.

Sin embargo, este no es un reclamo contra la carga académica, es una reflexión sobre el valor de la integración de saberes que se construye en estos procesos.

Más allá de una nota o una entrega final, cada PA o PIA es un ejercicio colectivo donde convergen múltiples disciplinas, perspectivas y habilidades, orientadas hacia un mismo objetivo.

Para la Institución Universitaria Pascual Bravo, los Proyectos de Aula (PA) y los Proyectos Integradores de Aula (PIA) «buscan fortalecer las competencias del estudiante mediante la resolución de problemas, la colaboración interdisciplinar y el desarrollo de propuestas creativas en contextos reales o simulados».

Estas modalidades, además, promueven una pedagogía activa, centrada en el estudiante y en su entorno. Los PA se desarrollan dentro de un solo curso a lo largo de todo el semestre, en los diferentes momentos evaluativos.

En cambio, los PIA se construyen entre dos o más asignaturas que articulan conocimientos de manera colaborativa. Se pueden presentar en diversas formas: PIA verticales, que conectan cursos de un mismo nivel académico; PIA horizontales, que integran niveles consecutivos; PIA interprogramas o interfacultades, en los que participan diferentes programas académicos o facultades; y PIA de eventos intensivos, desarrollados en formatos como *hackatones, bootcamps* o maratones de innovación.

En todos los casos, el propósito es común: fortalecer la capacidad de gestión, el pensamiento crítico, la sensibilidad social y la creatividad de los futuros profesionales.

De esta articulación depende gran parte del éxito: el estudiante trabaja en un mismo producto guiado por varias perspectivas docentes, lo que le permite entender cómo cada disciplina aporta al resultado final.

Así, investigación, diseño, producción y divulgación se convierten en un proceso integral que refleja la sinergia entre conocimientos y habilidades.

En la estrategia de articulación EnContexto, de la cual hacen parte los PA y PIA, se estructura su desarrollo en tres momentos fundamentales: formulación y planificación, ejecución y desarrollo, y evaluación y preselección. Cada etapa comprende actividades pedagógicas y administrativas orientadas a garantizar la calidad y pertinencia del proyecto.

A lo largo del semestre, los estudiantes cuentan con materiales y acompañamiento docente para avanzar en cada una de estas fases.

En la Institución Universitaria Pascual Bravo, los PA y PIA forman parte esencial del Modelo Educativo y Pedagógico y de la dimensión estratégica de docencia definida en el Plan de Desarrollo Institucional 2023–2026, en el que se impulsan los proyectos meritorios hacia la investigación, la extensión y la proyección social.

El compromiso de los profesores y la participación activa de los estudiantes hacen posible que los resultados trasciendan el aula y se socialicen en la muestra académica, donde se reúnen los diferentes programas para compartir logros y experiencias.

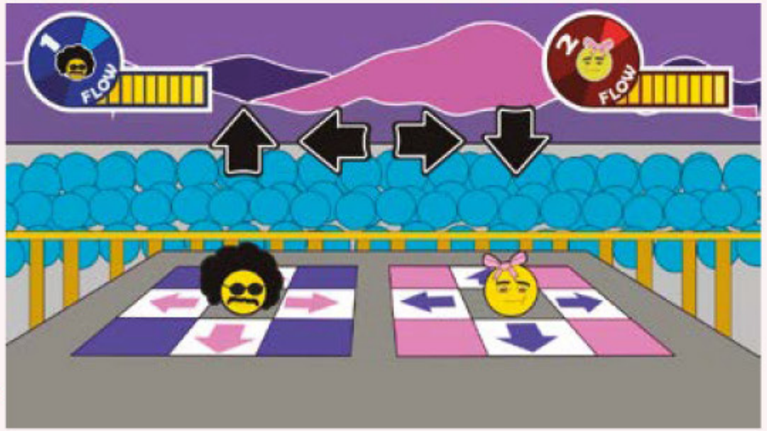
Porque, al final, ser del Pascual Bravo es estar EnContexto: comprender que aprender también es construir en colectivo, integrar saberes y transformar la experiencia educativa en un ejercicio de creación y sentido.

(PA / PIA)

Dancing ball Z

Autor(es)

Lucas Jiménez Ríos



Animación 2D inspirada en los videojuegos de baile retro.

Sus personajes muestran personalidades únicas, compiten al ritmo de la música en batallas llenas de energía.



Docente(s)

Jonathan Marín

Curso(s)

Taller Central V

El reto es sumar puntos para reducir la vida del rival y alcanzar la victoria. Las flechas en pantalla marcan los pasos a seguir, poniendo a prueba reflejos, ritmo y coordinación.

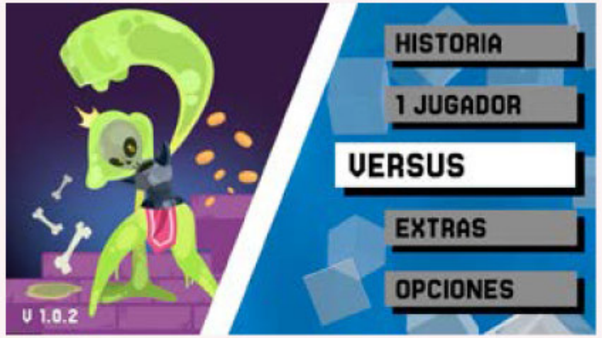
Mantén tu *flow* al máximo y conquista la pista demostrando quién tiene el mejor estilo.

fool fighters

Autor(es)

Jaime Andrés Gómez Colorado



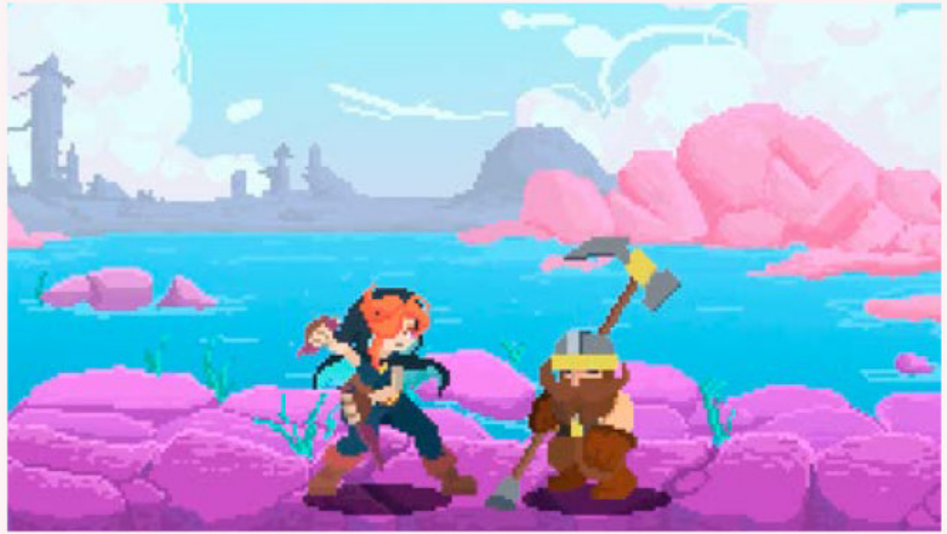


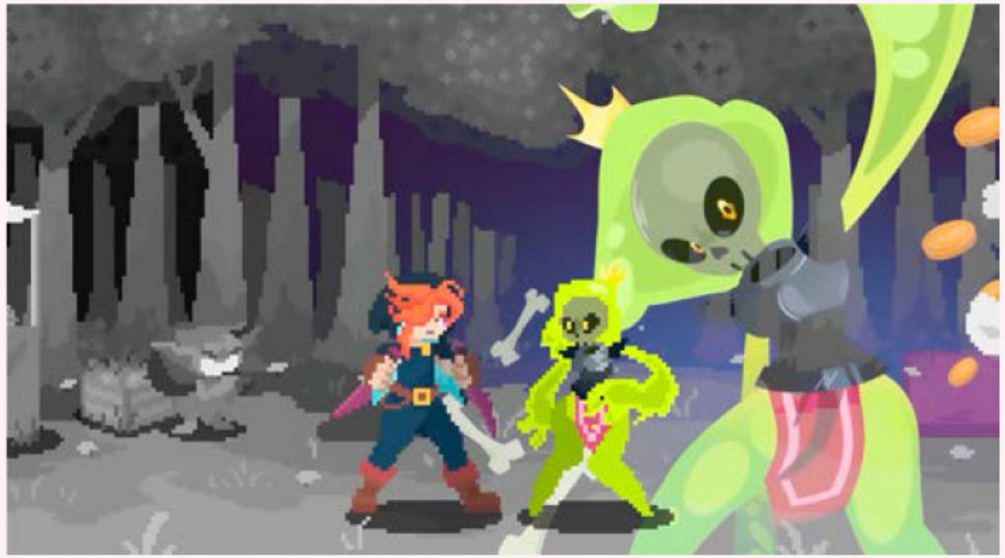


Animación desarrollada para una simulación de videojuego de género de lucha, en la que se crearon personajes y escenarios en estilo *pixel art* ambientados en un mundo de fantasía.

Cada personaje cuenta con un set de movimientos único y una personalidad definida, aspectos que se reflejan tanto en la ilustración como en la animación, construyendo una experiencia visual y narrativa coherente que combina estética, jugabilidad y expresión de carácter.

El proyecto destaca la importancia de integrar diseño, animación y narrativa para generar interacciones significativas dentro del universo del juego.





Docente(s)

Jonathan Marín

Curso(s)

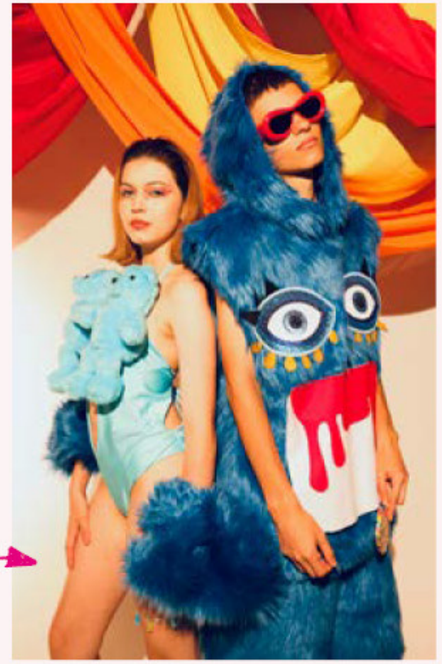
Taller Central V

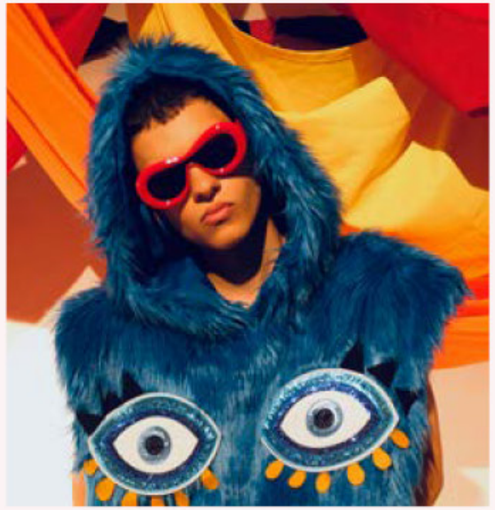
Tec. en Animación Digital

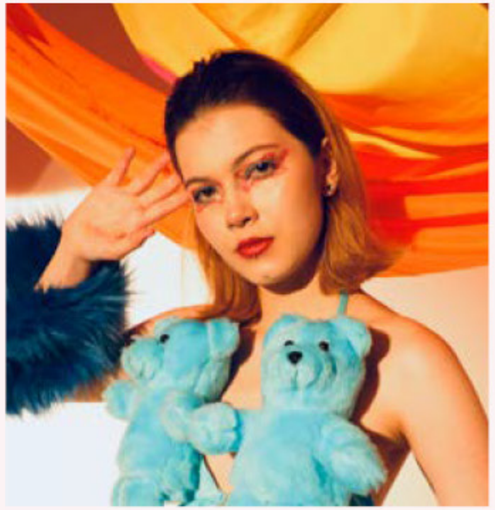
Gominola

Inspirada en las gomitas *"Trululu Mutantes Splash"*, la propuesta celebra la diversión y la alegría a través de prendas originales, colores vibrantes y texturas suaves.

Cada diseño busca estimular la creatividad y la imaginación, invitando a quienes las usan a expresar su autenticidad, jugar con la moda y disfrutar momentos únicos.







Además, la colección promueve una experiencia sensorial que conecta lo visual y lo táctil, haciendo de la vestimenta un medio para comunicar personalidad, identidad y entusiasmo por lo lúdico en la vida cotidiana.

Autor(es)

Isabel Cristina Bedoya Moncada

Docente(s)

María Bernarda Álvarez

Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad IV

Motivos



Autor(es)

Angie Paola Oquendo Valle

Colección de vestuario conceptual que captura la esencia futurista del vehículo hiperdeportivo Rímac Nevera a través de piezas de vestir, donde los cortes precisos y las curvas pronunciadas replican las líneas aerodinámicas del mismo.

El diseño se complementa con texturas brillantes y una paleta de colores que reflejan la estética high-tech del hiperdeportivo, creando prendas que fusionan moda y automovilismo en un lenguaje vanguardista.



Docente(s)

María Bernarda Álvarez

Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad IV

Hunter nightmare



Autor(es)

Daniel García Rodríguez
Laura Estefanía Narváez Mira



Propuesta de diseño para póster de película con temática de suspenso, acción; catalogada como: Fantasía de terror.

Para la selección de los elementos que componen el resultado final, se analizaron referentes, planos, poses y una paleta de color que pudiera trasmitir la atmósfera planteada, además se elaboró la máscara usada en la sesión fotográfica.

Docente(s)

Pedro José Jaramillo Londoño

Curso(s)

Taller Fotografía e Imagen

Aura



Campaña de expectativa o *teaser* que apoya el fortalecimiento de este emprendimiento como marca emergente.



Docente(s)

Alejandro Estrada Agudelo
Ana Paola Gutiérrez Pineda
Ángel Mateo Bohórquez Rojo
David Gómez Vásquez
Diomar Elena Calderón Riaño
Gabriel Esteban Tobón Sierra
Luisa Fernanda Vélez Tangarife
Paula Andrea Vargas Londoño

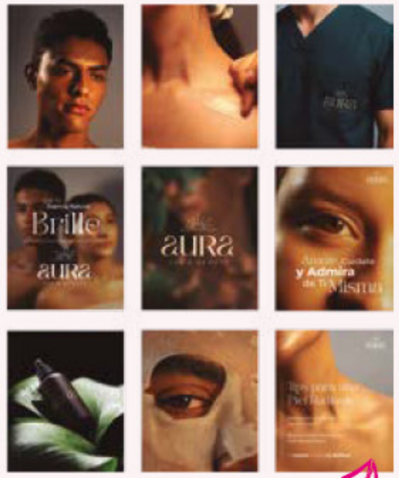
Curso(s)

Cátedra Creatividad e Innovación
Portafolio
Seminario de Creación Audiovisual
Seminario de Investigación III
Taller Producción Visual

Una estrategia de comunicación para redes sociales que busca generar curiosidad, intriga y alta expectativa antes del lanzamiento oficial del labial hidratante "Néctar dorado", elaborado artesanalmente por el emprendedor Santiago Herrera.

Este bálsamo fusiona ingredientes 100% naturales: cera de abeja, aceite de coco extra virgen y aceite esencial de lavanda.



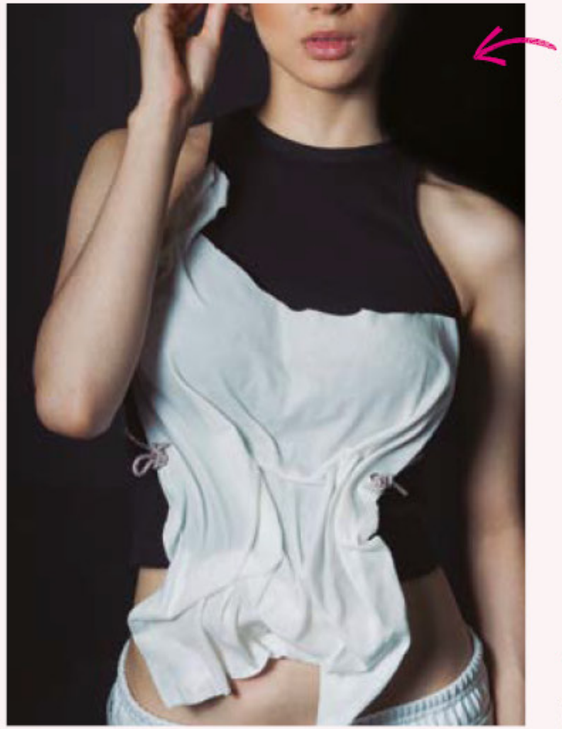


Autor(es)

Cristian González Pérez
Karen Ramírez Aguilar
María Paulina Osorio Rodríguez
Stiven Suaza Cuervo
Valentina Arango Verona

(PA / PIA)

Fragmentos de intención



Autor(es)

Angie Paola Echavarría

Docente(s)

Ana Esther García
María Isabel Figueroa

La memoria se aborda como una huella que habita la piel y contribuye a la construcción de la identidad, mientras el lujo se resignifica como refugio, un espacio íntimo de contención y silencio que permite conectar con lo propio.

Cada prenda se concibe como un fragmento de historia y emoción, resultado de un proceso que oscila entre lo estructurado y lo fluido, buscando equilibrio entre razón y sentimiento.



Curso(s)

Conceptualización de Marca
Desarrollo de Línea Comercial



Light walk

Marca *streetwear* con una identidad auténtica, dirigida a jóvenes que viven la danza como una forma de expresión.

Su primera colección combina estilo y propósito mediante prendas oversize, textiles cómodos y detalles funcionales pensados para el movimiento.

Con colores vibrantes y elementos reflectivos, representa la metáfora de ser luz en medio de la oscuridad. La propuesta se desarrolló a partir de un proceso estratégico basado en *benchmarking*, análisis de mercado, investigación de tendencias y el modelo Canvas.





Autor(es)

Karen Daiana Flórez

Docente(s)

Ana Esther García
María Isabel Figueroa

Curso(s)

Conceptualización de Marca
Desarrollo de Línea Comercial

The eternals 2025



Autor(es)

Jennifer Bustamante
Liseth Manuela Montes
María Camila García
María Fernanda Álvarez

Docente(s)

Ana Catalina Ángel Correa
Elizabeth Rozo Granada
Nicolás Restrepo Henao

Curso(s)

Gestión de Medios 1
Gestión del Diseño 3
Pensamiento Creativo



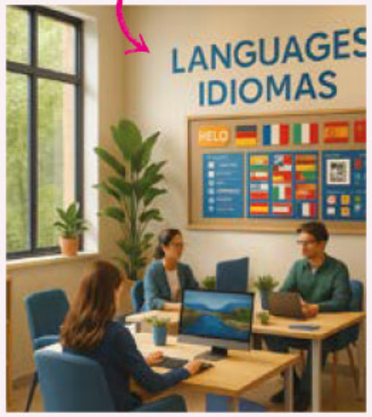


A partir de la idea de revitalizar la memoria sonora que ha acompañado a distintas generaciones, se plantea un evento musical tributo orientado a evocar las melodías que marcaron una época decisiva en la historia de la música.

La convergencia entre pasado, presente y futuro se convierte en el eje de una experiencia ampliada, capaz de resonar tanto en las voces como en las emociones, y de celebrar la permanencia y el valor cultural de esos sonidos emblemáticos.

Mundos que hablan





Proyecto de intervención educativa que busca resignificar el Bloque 13 de la Institución Universitaria Pascual Bravo como un entorno accesible, inspirador y multicultural.

Autor(es)

Leidy Johana Escobar del Río
Luisa Fernanda Ramírez Arismendy
María Alejandra Rojas Calle
Mariana Castaño Muñoz
Sara Carolina Arias Jaramillo
Vanessa Cano Vélez

A través del diseño participativo, la apropiación del espacio y estrategias de comunicación transmedia, la iniciativa promueve la inclusión lingüística y cultural, creando experiencias que conectan el aprendizaje de idiomas con la vida universitaria.

De este modo, el proyecto no solo transforma el espacio físico, sino que impulsa una comunidad más abierta, diversa y consciente de los múltiples mundos que coexisten en el campus.

Docente(s)

John Alixon Palacio
Juan Sebastián Arias
Rafael Mauricio París Restrepo

Curso(s)

Antropología Urbana



MinúsculOS: Campus en guerra fría

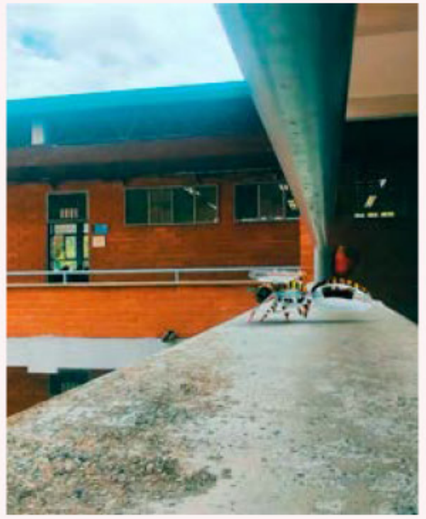
Tec. en Animación Digital

Animación de técnica mixta que combina video y 3D para explorar los micromundos ocultos en la cotidianidad universitaria.



Autor(es)

Santiago Adarve Toro



En estos espacios, insectos híbridos con drones libran silenciosas batallas por la supervivencia, evidenciando relaciones de adaptación y competencia.

La obra invita a reconocer y valorar las múltiples formas de vida que cohabitan con nosotros, planteando una reflexión sobre la interacción entre seres vivos, tecnología y entorno, y cómo lo aparentemente insignificante puede revelar sistemas complejos y significativos dentro de la vida diaria.

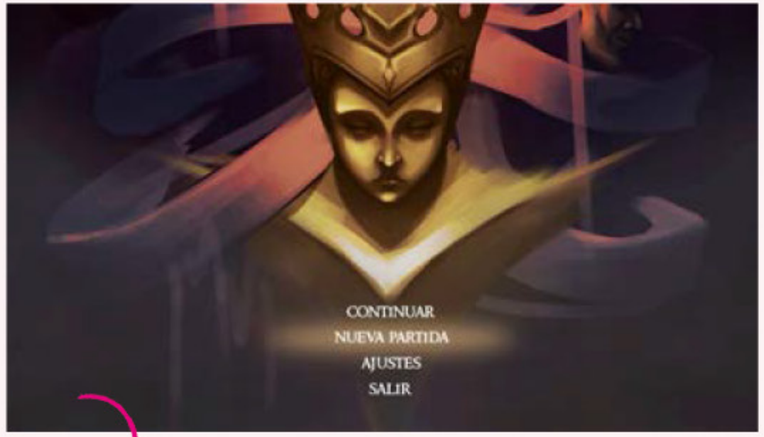
Curso(s)

Herramientas Digitales IV

Docente(s)

Edgar Mauricio Osorio
José Rodrigo Pimienta

The last dogma



Autor(es)

Juan José Hincapié Pérez

Este *teaser* constituye una exploración inicial del videojuego, concebido a partir de la animación y el diseño interactivo.

Se desarrolla en un universo gótico donde se integran guerreros y dioses. La progresión por niveles permite evidenciar la mecánica de juego, la interacción con personajes y la adquisición de recursos.

El proyecto combina diseño de escenografía, personajes, interfaces y herramientas, mostrando cómo *cada elemento contribuye a la narrativa, la estética y la experiencia interactiva dentro de un entorno tecnológicamente construido.*





>>>>

Curso(s)

Taller Central V

Docente(s)

Jonathan Marín

Lujo artesanal

Autor(es)

Luis Fernando Marulanda Naranjo



Reconocer el valor de lo hecho a mano implica celebrar la dedicación, la creatividad y la maestría que cada prenda encierra.

Esta propuesta valora y respeta la diversidad de quienes la visten, reconociendo los rasgos que nos diferencian y nos hacen únicos, mientras integra la moda y la personalidad de cada diseño.

De este modo, vestir se convierte en una experiencia de apreciación del detalle, de expresión personal y de verdadero lujo, donde la autenticidad y el cuidado en la confección son tan importantes como el estilo y la estética final.



Docente(s)

Christhian Andrés Astudillo
Lina María Vanegas
Robinson de Jesús Carballo

Curso(s)

Eco Diseño
Intervención Textil
Patronaje Experimental
Taller de Diseño y Creatividad II

Cambio climático: La realidad de un desastre anunciado





Autor(es)

Kelsen Julián Velásquez Betancur
Laura Milena Castañeda Restrepo
Mateo Hernández Pérez

Nuestro proyecto parte del Proyecto Integrador de Aula (PIA) en donde adaptamos la versión del libro:

Cambio climático: La realidad de un desastre anunciado

Público objetivo de 20 a 30 años, el cual decidimos darle un concepto minimalista y un poco abstracto para generar diferentes puntos de vista en los lectores.

Utilizamos una línea gráfica a partir de ilustraciones, porque decidimos llevar el libro a otro punto donde el lector logre conectar el texto con las imágenes (fluidez entre lo textual y lo gráfico).









Curso(s)

Taller de Herramientas Digitales II
Taller de Diseño Editorial y Tipografía
Técnicas Gráficas

Docente(s)

Aura María Florián Morales
Catalina Sierra Salazar
Laura Barrientos Rivera

Raíces & Ritmos Fest

(PA / PIA)

Autor(es)

Alejandra Zapata Montoya
David Alcaraz Vásquez
Laura Vanessa Pulgarín Vásquez







Docente(s)

Andrés Felipe Monsalve Arango
Aura María Florián Morales

Como eje central se tiene el desarrollo de la identidad visual para el Raíces & Ritmos Fest, un festival que se crea entre los docentes cuyo fin es celebrar la diversidad musical de las regiones colombianas, solo como un fin académico.

El evento se llevaría a cabo los días 7 y 8 de junio de 2025 en el Jardín Botánico de Medellín, y buscaría promover la riqueza cultural y sonora del país a través de presentaciones en vivo de ritmos tradicionales de las regiones Caribe, Pacífico, Andina, Orinoquía y Amazonía.

Curso(s)

Seminario Técnicas Gráficas
Taller de Diseño Editorial y Tipografía
Taller de Herramientas Digitales Específicas

Hiperconexión



Pro_en Diseño de Vestuario

La fusión entre lo humano y la inteligencia artificial se plantea como un proceso de transformación constante en esta propuesta de vestuario conceptual.

El cuerpo se concibe como territorio de intercambio, donde lo orgánico y lo digital coexisten y se modifican mutuamente.

Autor(es)

Camila Alejandra Rojas Yurgaqui
Lucas Alzate Hincapié
María Paulina Jiménez Úsuga



Mediante texturas, cortes y color, se sugiere la permeabilidad de esa relación, una conexión que no destruye, sino que redefine lo que entendemos por humanidad.

Docente(s)

Valentina Jiménez

Curso(s)

Diseño de Vestuario
Femenino y Masculino

La corbata, entendida como un símbolo clásico de autoridad, se convierte aquí en un punto de partida para cuestionar y replantear las formas en que se construyen las identidades.

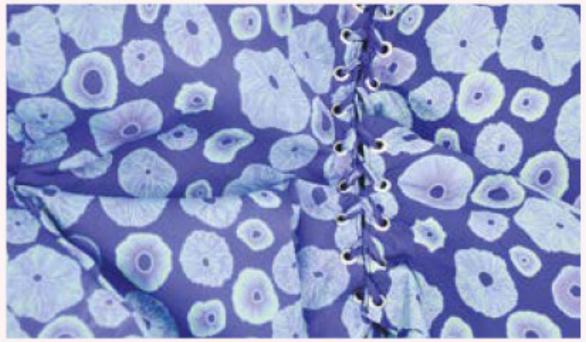
Al desatarse, esta pieza rígida revela una posibilidad distinta: una masculinidad que no se impone, sino que convive con la fuerza silenciosa, intuitiva y constante de lo femenino.

MURMUR



Autor(es)

Stefanía Morales Amaya





Docente(s)

Juliana Giraldo Calderón

Curso(s)

Fundamentos Creativos

La propuesta abre un diálogo entre ambas energías y evidencia cómo los objetos que usamos pueden transformar la manera en que sentimos el cuerpo, narramos quiénes somos y otorgamos significado cultural a aquello que vestimos.

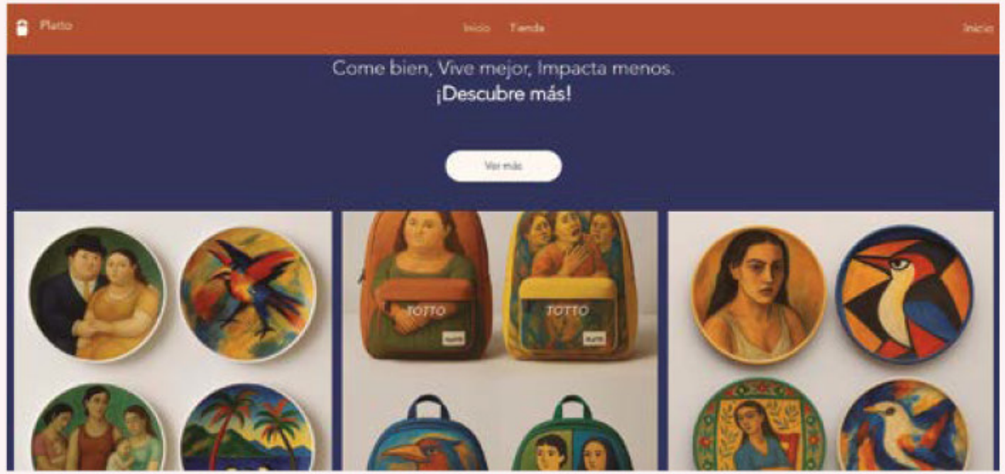
La marca podría inspirarse en diseños artísticos para crear estampados únicos, combinando creatividad y la identidad juvenil del Platto, como lo proponemos en este proyecto, donde fusionar arte y funcionalidad, además del valor estético, puede tener usos prácticos al generar productos que se adapten a diversas necesidades o públicos.



Platto by Totto

Autor(es)

José Daniel Osorio Ramírez
Juan Felipe Patiño Tamayo



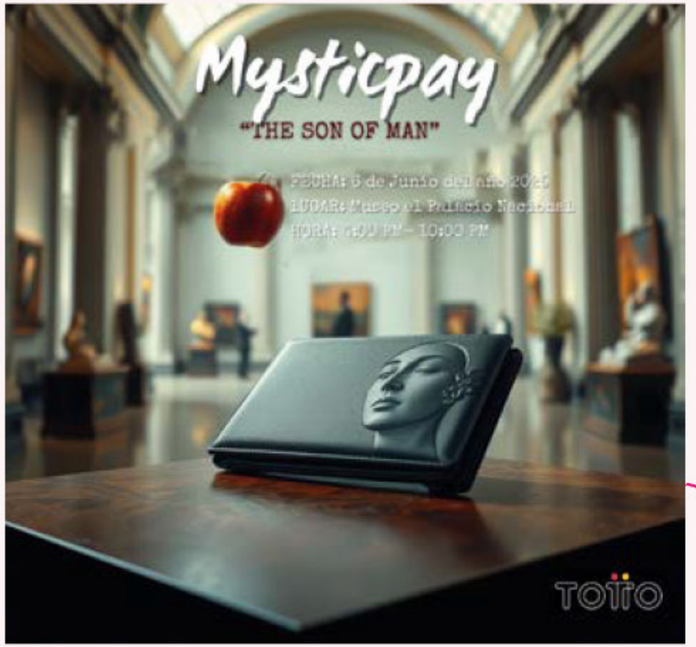
Docente(s)

Diomar Elena Calderón Riaño
Juan Sebastián Arias
María Magdalena Mena
Rafael Mauricio París Restrepo

Curso(s)

Historia del Arte
Introducción a la Administración
Introducción a la Gestión del Diseño
TIC

(PA / PIA)



MysticPay

Inspirada en la obra *El hijo del hombre* de René Magritte, esta propuesta presenta una billetera que integra la funcionalidad característica de la marca con la poética visual del surrealismo.

El diseño retoma la tensión entre lo visible y lo oculto, sello recurrente en este artista, para convertir un objeto cotidiano en una pieza que invita a la interpretación.

La billetera no solo cumple su función práctica, sino que incorpora un enfoque conceptual que busca sorprender al usuario.

Es un accesorio que fusiona arte y diseño para ofrecer una experiencia estética singular dentro del universo de la marca.

Autor(es)

Daisy Tatiana Gutiérrez Ortiz
Juliana Saldarriaga Guzmán
Julieth Paola Seña Arrieta
Salomé Hernández Mesa

Curso(s)

Historia del Arte
Introducción a la Administración
Introducción a la Gestión del Diseño
TIC

Docente(s)

Diomar Elena Calderón Riaño
Juan Sebastián Arias
María Magdalena Mena
Rafael Mauricio París Restrepo



Miradas vacías

Autor(es)

Laura López Orozco

La crítica visual al positivismo tóxico refleja la presión silenciosa que exige bienestar constante.



Vivimos en una era en la que las emociones se filtran, se editan y con frecuencia se invalidan, mientras la sociedad predica felicidad permanente y éxito como única medida de realización. En este contexto, la fragilidad queda oculta tras sonrisas ensayadas y miradas que simulan brillar, generando una tensión entre la experiencia interna y la apariencia externa.

A través de este proyecto, se explora una estética que surge del silencio emocional, de lo no dicho y de la vulnerabilidad que se oculta bajo apariencias impecables.

Docente(s)

Christhian Andrés Astudillo

Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad II

AnaHibis

Celebrando la libertad, la sensibilidad espiritual y la conexión con la naturaleza, la propuesta se dirige a mujeres de 25 a 30 años que buscan alejarse de lo tradicional y expresar autenticidad además de espiritualidad.



Autor(es)
Mariana Serna Suárez

Docente(s)
Álvaro Restrepo
Josué Franco Suaza
Judith Maya Vélez
Rocío Torres Novoa
Valentina Orrego Trujillo

Inspirado en la flor de hibisco, símbolo de belleza y renovación, el diseño integra formas orgánicas en la silueta y volúmenes que evocan pétalos en movimiento. La confección en licra espejo proporciona un brillo sutil y adaptación fluida al cuerpo, mientras la entretela aporta soporte a los elementos florales.

El resultado es un vestido que trasciende lo nupcial convencional, encarna libertad, expresión personal y una elegancia profundamente conectada con el mundo interior de quien lo porta.

Curso(s)
Ilustración Digital
Seminario de Bases Textiles
Taller de Diseño y Creatividad I
Taller de Producción y Procesos



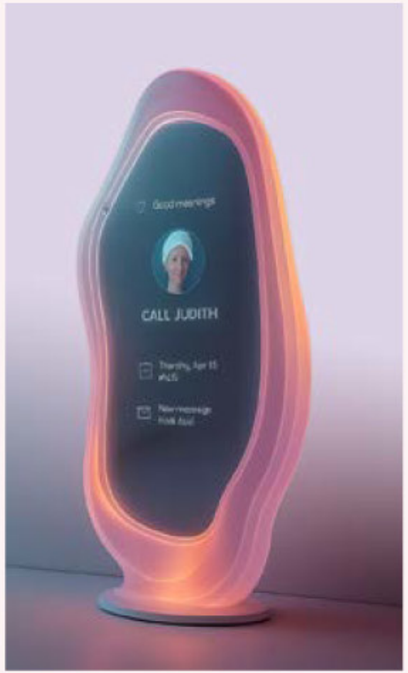
Eón

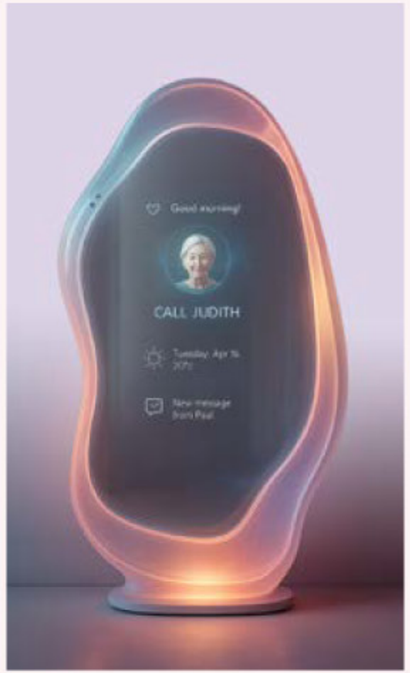


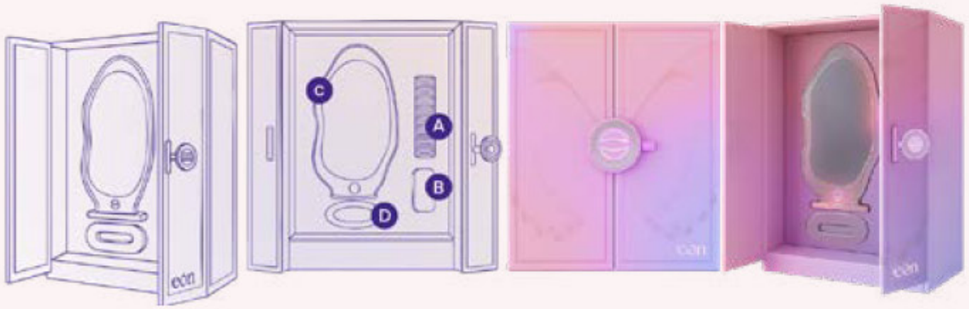
Autor(es)

Jeison Andrés Paniagua Quevedo
Manuela Muñoz Quiroz
María Paula Lancheros Cañas

Pensado para acompañar los rituales cotidianos de autocuidado, este desarrollo integra un espejo inteligente de cuerpo completo y un tocador diseñado para mujeres entre 50 y 70 años que buscan verse y sentirse bien sin la presión de estándares irreales.







Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Andrés Esteban Beuth Ruiz
Fredy Alfonso González Mejía
Gabriel Jaime Silva Bolívar
María Carolina Castro Martínez

Curso(s)

Comunicación Visual
Diseño Editorial
Electiva: Redes Sociales
Producto, Contexto y Usuario
Taller de Herramientas Digitales
Teoría y Cultura del Diseño



La propuesta articula tecnología orientada al bienestar, que incluye rutinas de cuidado personal, herramientas de monitoreo de salud y ejercicios de autoaceptación, para ofrecer una experiencia editorial y sensorial que fomenta una relación más amable, consciente y realista con la propia imagen.

Pro. en Diseño Gráfico

Batabati



Este juego de mesa inspirado en la cultura quimbaya y la película *Blade Runner* de 1982, es de tipo escalera, nos reta a ser los primeros en llegar al centro del tablero donde se encuentra el trofeo. Para lograrlo nos debemos transportar a un universo indígena-futurista que posee elementos conceptuales fuertemente arraigados en la idea de que el hombre pasará a abrazar el mundo digital y tecnológico como una parte de sí mismo, siendo el factor humano el valor diferencial clave.

Autor(es)

Maria Isabel Pérez Casas
Paulina Zapata Lopera
Valentina Gaitán Paz

Curso(s)

Diseño Básico
Diseño Tipográfico
Geometría y Proyecciones
Herramientas Digitales II
Técnicas Gráficas



Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Catalina Sierra Salazar
Hugo Alejandro Vásquez Echavarría
Juan Alejandro López Carmona
Sebastián Castaño Zuluaga
Víctor Hugo Navarro Luján

(PA / PIA)

Trajes históricos (traje inglés siglo XVI)

Autor(es)

Ana Isabel Escobar Muñoz
Laura Cristina Cano García
María Paula Agudelo Martínez
Mildrey Liliana Peña Lopera



La propuesta se inspira en el traje masculino inglés del siglo XVI, recreando el atuendo con materiales sencillos y cómodos como liencillo, cintas y encajes en tonalidades beige, logrando una apariencia sobria y refinada que evoca la moda cortesana renacentista.

El diseño refleja las características estilísticas de la época isabelina: mangas abullonadas y desmontables, pantalones bombachos o greguescos y el cuello alto plisado, conocido como lechuguilla, símbolo de elegancia y estatus.



Trajes históricos
(traje inglés siglo XVI)

El justillo abierto al frente y ajustado al torso acompaña a un jubón con cortes decorativos que permiten entrever la camisa interior, mientras el gorro amplio y los zapatos pico de pato completan el conjunto, consolidando una interpretación fiel del vestuario histórico.





Pro. en Diseño de Vestuario

Curso(s)

Patronaje Experimental
Seminario Teorías e Historia del Diseño y la Moda
Taller de Fibras Textiles
Taller de Fotografía e Imagen
Taller de Interpretación e Ilustración
Taller de Introducción a la Producción de Moda

Docente(s)

Ana Paola Gutiérrez
Carmen Shirley Higuita
Catalina Montaño
Lina Arroyave
Nataly Ruiz
Robinson de Jesús Carballo
Sonia María Peláez
Venus Natassia Ramírez

Diseño de una cápsula de prendas ilustradas que toma como punto de partida la música favorita de la estudiante.



Racing Or fading



Autora

Sarita Henao Orozco

Cada pieza traduce ritmos, letras y emociones en recursos visuales y compositivos que dialogan con su identidad personal.

El proyecto explora cómo el sonido puede convertirse en imagen, cómo la estética musical influye en la autoexpresión y de qué manera el vestuario se transforma en un soporte narrativo que conecta la sensibilidad individual con el diseño.

Curso(s)

Ilustración para la Moda

Docente(s)

Hugo Vásquez Echavarría



LO SOCIAL

Por: Pilar Ducuara López
pilar.ducuara@pascualbravo.edu.co

Crear para la vida:
Cinco años entrelazando comunidad y transformación social

Los últimos cinco años han sido profundamente transformadores para la Institución Universitaria Pascual Bravo y para cada estudiante que ha hecho parte de este camino. En el aula, en el desarrollo de proyectos y en el encuentro con las comunidades, la creatividad se ha consolidado como un lenguaje común entre quienes diseñan, quienes ingenian y quienes, desde distintas áreas del conocimiento, imaginan y construyen futuros posibles.

En este tiempo, crear ha significado mucho más que proyectar objetos o servicios: ha sido abrir caminos de encuentro, cuidado y compromiso con los territorios.

Cada proyecto estudiantil confirma que el conocimiento cobra verdadero sentido cuando se pone al servicio de la vida, y que las ideas de los jóvenes tienen la fuerza necesaria para transformar realidades.

Manzini (2015) recuerda que el diseño social aparece cuando «todos diseñan»; es decir, cuando la creatividad se comparte y se democratiza.

Esa visión resuena en la institución, porque la innovación que aquí se gesta surge del diálogo constante con comunidades y con otras disciplinas que buscan mejorar la calidad de vida.

Crear, en este contexto, no solo busca resolver problemas técnicos y pragmáticos; el acto creativo tiene la intención prospectiva de imaginar condiciones para mejorar la calidad de vida integrando la conceptualización, la técnica y la tecnología a partir de una perspectiva sensible y de responsabilidad social.

En consonancia con esta idea de democratización creativa, lo social en el diseño implica reconocer que los territorios no son únicamente escenarios de intervención; son también sistemas de conocimiento donde habitan saberes técnicos, afectivos y culturales que enriquecen los procesos proyectuales.

Diseñar con comunidades, y no para ellas, supone comprender que las prácticas locales, las narrativas cotidianas y los modos de habitar la ciudad constituyen insumos esenciales para la construcción de soluciones pertinentes.

De este modo, el diseño social trasciende la estética y la funcionalidad para convertirse en un acto relacional: un encuentro donde se negocian sentidos, se reconstruyen memorias y se habilitan espacios de participación que fortalecen la autonomía y la identidad colectiva.

Cuando los estudiantes se insertan en estos contextos, descubren que la innovación no se mide solo por la novedad técnica o la cantidad de ideas originales que se agrupen, también se considera innovación el resultado de procesos rigurosos e intervenciones conscientes que transforman vínculos y buscan futuros más dignos.

De manera similar, Amatullo (2015) plantea que los procesos colaborativos del diseño para la innovación social «desafían las estructuras establecidas» y generan «nuevos marcos de participación». Nuestros estudiantes lo han demostrado al trabajar con comunidades diversas, en donde se han construido soluciones que atienden problemáticas específicas desde el diseño y la producción, también se han fortalecido aprendizajes compartidos que transforman la relación entre academia y sociedad.

Lo más valioso en esta construcción no se basa únicamente en el resultado tangible, también se evidencia en procesos rigurosos diseñados para fortalecer la corresponsabilidad y la reflexión hacia futuros más justos.

Profundizar en esta perspectiva implica entender que el diseño con la comunidad reconoce la complejidad de las interacciones humanas y la diversidad de pensamiento.

En el encuentro entre creación e interacción social, surge un gran potencial transformador que exige análisis profundo, sensibilidad y responsabilidad.

En los proyectos inventivos con comunidades, los estudiantes aprenden que la innovación emerge de dinámicas de escucha activa, reciprocidad y negociación cultural. Cada ejercicio de cocreación —ya sea en torno al espacio público, la economía local, la memoria urbana o las prácticas laborales— evidencia que el diseño puede operar como una herramienta para redistribuir la palabra, visibilizar problemáticas históricas y acompañar procesos de transformación que ya están en marcha en los territorios.

Así, la práctica proyectual se convierte en un laboratorio donde se ensayan formas más colaborativas y horizontales de producción de conocimiento, construidas con la intención de fortalecer procesos de corresponsabilidad entre academia, comunidad y ciudad.

En este marco, los estudiantes de la Facultad de Producción y Diseño han desarrollado múltiples experiencias de creación con enfoque social en distintos territorios de Medellín. Estas prácticas se han articulado con comunidades urbanas tradicionales, colectivos locales, emprendedores y poblaciones específicas, mediante procesos que integran cocreación, memoria gráfica, diseño participativo y producción cultural.

Varias de las evidencias del fortalecimiento entre la academia y las comunidades se concretan en intervenciones en las que se registran y valoran oficios visuales del paisaje urbano, experiencias que incentivan el emprendimiento comunitario, actividades culturales inclusivas o ejercicios de apropiación estética del espacio público.

En este sentido, los diversos proyectos de creación en comunidad se orientan a fortalecer el tejido social y a abrir canales de participación para que las comunidades narren sus propias historias. Estas acciones confirman que el diseño es un puente entre saberes, un mediador que escucha, representa y da forma a significados que ya existen en el territorio, pero que requieren ser acompañados, amplificados o visibilizados.

Hoy, al articular investigación, docencia y extensión, reconocemos que la creatividad, la ingeniería y el diseño implementan procesos técnicos y tecnológicos con una intención consciente y profunda, a través de actos de compromiso ético y social.

Por eso, se invita a nuestros estudiantes —quienes son los verdaderos protagonistas de este recorrido significativo desde la creación, el desarrollo, el aprendizaje, la investigación y la producción— a seguir tejiendo estas transformaciones. Son ellos quienes demuestran que, cuando la innovación se pone al servicio de las personas, la creatividad se convierte en cuidado, la tecnología, en puente y el conocimiento, en un futuro compartido.

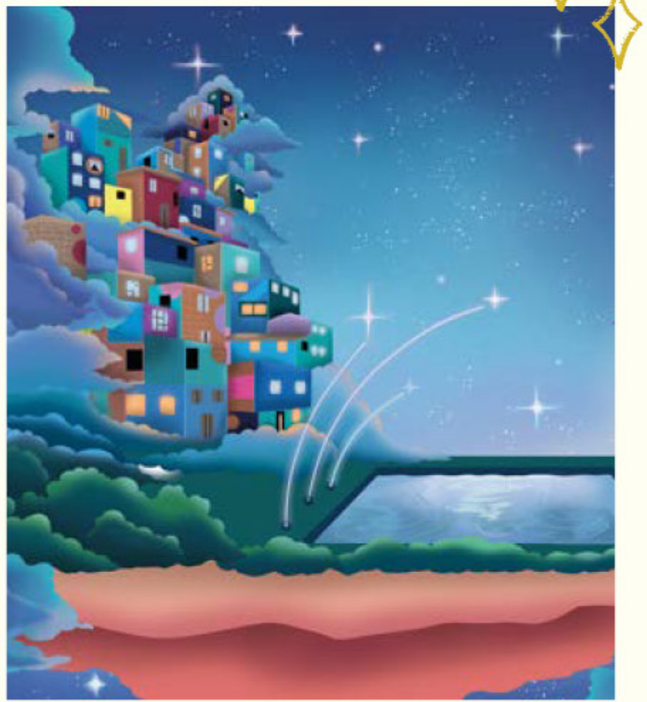
Porque el conocimiento cobra sentido cuando se comparte, este recorrido de cinco años nos convoca a seguir entrelazando comunidad y transformación.

Que cada diseño, cada acto de creación e ingenio sea un hilo más en el tejido vivo de esta institución universitaria que sueña y construye en diálogo con su territorio.

Referencias

Amatullo, M. (2015). Design attitude as a driver of social innovation. *Design Management Journal*, 10(1), 3-10.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.



Jardín de estrellas





Autor(es)

Evelyn Hincapié Berrío
Lilian Andrea Zapata Zapata
Mateo López García
Michelle Mesa Echevarría
Santiago Jaramillo Tangarife
Sara Gómez Díaz

Un proyecto creativo y comunitario que busca transformar la percepción negativa que históricamente ha recaído sobre el barrio Brisas del Jardín, en Medellín.

Jardín de estrellas

SEMESTRE 6



2025_1

El proyecto promueve el orgullo por el barrio, fortalece el sentido de pertenencia entre sus habitantes y propone una mirada más humana, sensible y equilibrada para públicos externos. Inspirado en el surrealismo como lenguaje artístico.

A través de la creación de un libro ilustrado y un perfil en Instagram, se pretende resaltar la riqueza cultural, las memorias colectivas, el talento local y las experiencias significativas de quienes habitan el territorio.

Docente(s)

Diomer Alejandro Palacio Miranda
Francisco Fernando Gallego Escobar
Javier Alberto Betancur
Juan David Henao Santa
Juliana Rodríguez
Susana Pérez Alves

Curso(s)

Diseño Infográfico
Laboratorio Digital
Narrativa Visual
Producción Gráfica
Producto, Contexto y Usuario
Teoría y Cultura del Diseño



Pro. en Diseño Gráfico

Autor(es)

Maira Alejandra
Charrasquiel Serrano

El vestuario para trabajadores expuestos a riesgo de arco eléctrico es un componente esencial de la seguridad laboral.

Este proyecto, desarrollado en alianza con Escudeo, empresa de Medellín especializada en uniformes para la protección de riesgos profesionales, crea un buzo, un pantalón y una chaqueta diseñados bajo criterios ergonómicos, normativos y de confort.



Escudeo

Docente(s)

Ángela María Echeverri Jaramillo
Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid

Curso(s)

Tecnología en Innovación
en Diseño de Vestuario

A partir de revisión bibliográfica, observación en contextos reales y análisis de estándares nacionales e internacionales, se construyeron prototipos con textiles ignífugos y suministros especializados.





El resultado es una propuesta que anticipa un desempeño seguro y funcional, concebida para responder a las exigencias de entornos de alto riesgo.

Performar el origen

Proyecto editorial y expositivo que entrelaza arte, memoria e identidad a través de *Transgrafías:* testimonios de personas trans que decidieron contarse desde su verdad.



Autor(es)

María Alejandra Osorio Sánchez
Sara Estefanía Mora Sánchez
Sebastián Londoño Castañeda
Yhoban Sánchez Acevedo

Curso(s)

Etnografía y Consumo

Docente(s)

Camilo Rivera Vásquez

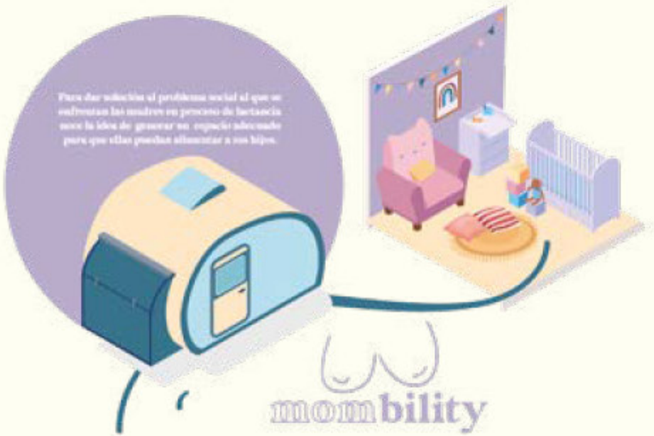


El proyecto nace del deseo de dignificar la palabra propia, de habitar el nombre elegido, de narrar el origen no como un punto fijo, sino como un acto de valentía constante. Está conformado por un libro-diario de relatos íntimos y una estructura interactiva que permite ver, tocar y sentir esas historias a través de imágenes y fragmentos de vida.



Mombility: Madres *millennials* en proceso de lactancia

Pro. en Gestión del Diseño Gráfico



Autor(es)

Daniela Aristizábal Salazar

Diseño y propuesta de implementación para espacios móviles de lactancia especialmente pensados para madres *millennials*, quienes equilibran vida laboral, educativa y personal.

Los módulos garantizan comodidad, privacidad e higiene durante un momento clave para la conexión afectiva y el desarrollo del bebé, atendiendo una necesidad social: ofrecer entornos accesibles, seguros y dignos que reconozcan la lactancia como un derecho y acto de cuidado esencial.

Esta iniciativa, basada en principios de diseño centrado en el usuario, contribuye a construir ciudades más sensibles, inclusivas y conscientes del cuidado como eje fundamental de la vida comunitaria.

Curso(s)

Antropología Urbana

Docente(s)

John Alixon Palacio
Juan Sebastián Arias
Rafael Mauricio París Restrepo



Autor(es)

Ana María González Vargas
Angie Vanesa Valencia Chancí
David Jiménez Madrigal
Estefanía Puerta Zapata
Juan Carlos Oporto Sánchez
Julián Esteban Misas
María Paula Garcés Montoya
Mariana Cardona Taborda
Mateo Suárez Alzate
Salomé Salazar Giraldo
Santiago Valencia Londoño
Sara Restrepo Martínez
Sara Trujillo Fernández
Sofía Flórez Rodríguez
Valentina Zapata Giraldo



Senderos de color

Curso(s)

Etnografía y Consumo

Docente(s)

Andrés Esteban Beuth Ruiz
Camilo Rivera Vásquez
Carolina Chavarría Gómez
Milton Rodríguez
Sebastián Castaño Zuluaga

El proyecto integra principios de diseño emocional y de experiencias para crear un evento dirigido a una población específica, fortaleciendo procesos de emprendimiento y visibilizando iniciativas locales.





A partir de un estudio poblacional riguroso, se construyó una experiencia que reconoce los contextos, motivaciones y desafíos de los participantes, priorizando la empatía, la dignidad y la inclusión.

Su impacto social radica en promover relaciones más responsables y humanas entre emprendimientos, comunidad y entorno, ofreciendo un espacio donde las ideas puedan presentarse con sentido, cuidado y legitimidad.

Susurros y colmillos



Tec. en Animación Digital

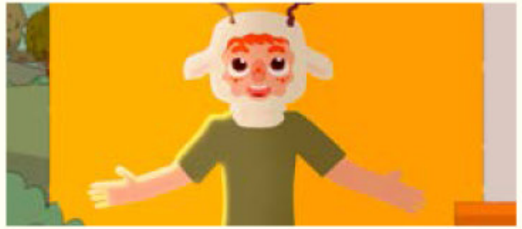
SEMESTRE 3

2025_1

> Proyecto de animación híbrida (2D y 3D) que aborda el matoneo escolar como una problemática que impacta profundamente la construcción de identidad, la autoestima y el bienestar emocional en la infancia y la adolescencia.

La obra resalta la importancia del acompañamiento familiar y del círculo de apoyo entre pares como factores protectores fundamentales para el autocuidado, la expresión emocional y la comunicación entre padres e hijos.

A través de una narrativa sensible y una propuesta visual expresiva, el proyecto promueve el reconocimiento del amor propio, la empatía y el derecho a ser uno mismo como ejes esenciales en los procesos de crecimiento personal.







Autor(es)

Alejandro Lombana Quintero

Curso(s)

Taller Central II

Docente(s)

Sebastián Quintero

Escucho tu voz

Autor(es)

Emanuel Velásquez Hincapié
Manuela Sánchez Tovar
Valery Palacio Medina

Campaña creada por estudiantes autodenominados como grupo académico *Vínculo Vivo* para la Alcaldía de Medellín y la Secretaría de Educación, orientada a educar, sensibilizar y generar conciencia sobre la violencia sexual infantil en colegios públicos, especialmente en bachillerato.



La propuesta integra charlas con profesionales psicosociales, material informativo con rutas de atención, una animación reflexiva y una actividad pedagógica basada en tarjetas para el análisis de casos.

Todo el proceso se llevó a cabo utilizando el método de *design thinking*, integrando diversas técnicas como investigación, encuestas, análisis de referentes, *moodboard*, alfabeto morfológico, lluvia de ideas y *scamping*, entre otras, para garantizar un enfoque estratégico y centrado en el usuario.

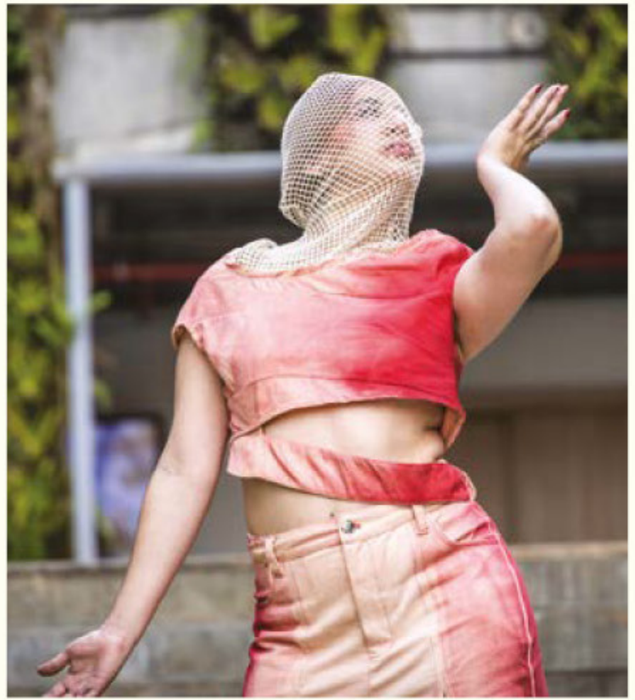
Curso(s)

Seminario de Imagen Corporativa

Docente(s)

Alexander Paz Vargas
Duván Fernando Ramírez Sosa
Pamela Rocío Viana Rodríguez





Autor(es)

Joseph David Zapata Osorio
Karen Dayana Henao Mora
María Camila Arrubla Ossa

Vestir la fe, desvestir el machismo

Docente(s)

Christhian Andrés Astudillo

Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad II



Propuesta de diseño de moda conceptual que entrelaza cuerpo, espiritualidad y resistencia política a través del vestuario que se construye a partir de tres actos simbólicos –el velo del dogma, la rasgadura del manto y la revelación de la piel– para indagar cómo la religión, históricamente usada por visiones conservadoras, ha instaurado estructuras de vergüenza, control y opresión, especialmente sobre cuerpos disidentes.

El proyecto plantea una postura estética: el cuerpo como territorio de espiritualidad, verdad y resistencia. Las prendas, cargadas de simbolismo, se vuelven herramientas de sanación y reivindicación, permitiendo que el diseño de moda dialogue de manera directa con lo político y lo sagrado. Es una propuesta que busca reconciliar la fe con la diversidad y transformar el acto de vestir en un acto de libertad, afirmación y amor propio.



Autor(es)

Angélica Valentina Gómez Piña
Laura Daniela Salas Miranda







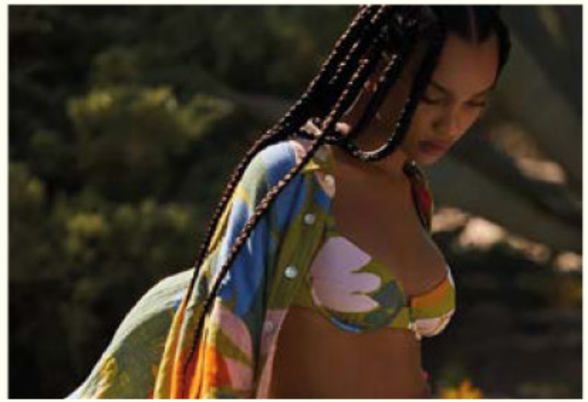






ARONAI
Raíces que visten el futuro





Para el diseño y desarrollo de una marca emergente, en este trabajo los estudiantes interpretaron las raíces, las narrativas y las resistencias del Pacífico colombiano. Al traducirlas *en una identidad visual que comunica dignidad, memoria y futuro, se fortalecen marcas que nacen con propósito social, se resalta la herencia cultural y se aporta al desarrollo socioeconómico de los emprendimientos locales.*

En esta marca de moda ética y cultural, creada para visibilizar y celebrar con orgullo la identidad afrocolombiana, cada prenda integra saberes ancestrales, exploraciones textiles e innovación, manteniendo un profundo compromiso con el territorio y con las comunidades que le dan origen.

Docente(s)

Diomer Alejandro Palacio Miranda
Steven Buelvas Gil

Curso(s)

Gestión Empresarial del Diseño

Una carga que no es tuya



Autor(es)

Anderson Muñoz Sánchez
Juan Felipe Ruiz García
Juan Pablo Arango Castro
Sebastián Álvarez Zapata
Zámana Trejos Vahos

Corto animado que trata sobre un chico llamado Noah, quien tras ver a su tía morir a manos de la muerte con apariencia de niña, intenta advertir a su amigo Gerardo que él es el siguiente, aunque al final sus esfuerzos terminan siendo en vano.

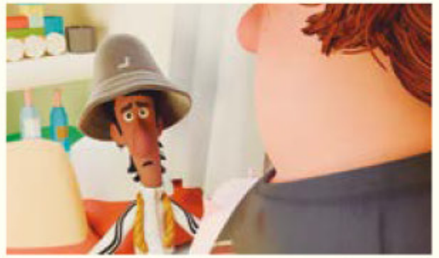
Adaptación de una historia escrita originalmente por Ana María Ibarra, y Juan Diego Chaverra.

Curso(s)

Taller Central II

Docente(s)

Felipe González Restrepo







Por: Elizabeth Rozo Granada
e.rozogr@pascualbravo.edu.co

Conservación, tradición y exhibición itinerante

En los últimos cinco años, la Institución Universitaria Pascual Bravo ha redefinido la convergencia entre el arte, el diseño y la sostenibilidad hasta trascender la mera estética para enfocarse en la responsabilidad social y ecológica.

Entendemos el arte y el diseño como herramientas poderosas para la sensibilización y la transformación cultural hacia un futuro más sostenible. Por medio de su Escuela Pública de Diseño (EPDi), ha consolidado, en los últimos cinco años, una visión del diseño que se postula como un ejercicio proyectual de perspectiva humanista, orientado a plantear futuros próximos y especulativos soportados en la creación, la materialidad y la experiencia.

Esta aproximación es el núcleo de su aporte a la sostenibilidad y al arte.

Para nuestra institución, el cuidado del entorno y la comunidad son una misión y una búsqueda constantes; por esto, reconocemos el valor profundo que nos da la conexión entre la tradición, la memoria y la conservación. Al tejer un puente entre el pasado y lo que está por venir, integra estos ejes a través de proyectos de investigación-creación que valoran y preservan el patrimonio cultural.

El vínculo con el arte, la tradición y la memoria se amplifica a través de la visibilidad de los proyectos de investigación-creación (i+c).

El Museo Itinerante de la Escuela Pública de Diseño (MIEPDi) es una estrategia que divulga la excelencia académica mediante exposiciones en espacios diversos de la ciudad que incluyen eventos como Colombiamoda o La Feria de Diseño.

Al presentar estos proyectos como productos que trascienden una simple tarea de clase y van más allá del aula, la institución consolida un ejercicio de memoria institucional y democratización del conocimiento del diseño que llevan la reflexión sobre la sostenibilidad, la tradición y la innovación artística directamente al público.

Cimentamos la idea de que el arte y el diseño no son solo disciplinas, sino estrategias activas para la conservación que integran la estética, la ética material y la herencia cultural en la construcción de un futuro más responsable.

Autor(es)

Dahyner Stiven Mosquera Naranjo
Isabela Restrepo Gómez
Jihan Zamara Diazgranado Mazo
Joseph Correa Ortiz
Sebastián Chaverra Cárdenas
Valentina Aguirre Duque

Nuestro propósito es mostrar el barrio San Ignacio desde una mirada más urbana y artística, para reconocer, sin prejuicios o con ese miedo de que ese lugar es malo, lo que realmente es: un lugar rico en variedad de cosas, donde hoy tal vez no se muestre tan bien como lo era antes.



Curso(s)

Diseño Infográfico
Laboratorio Digital
Narrativa Visual
Producción Gráfica
Producto, Contexto y Usuario
Teoría y Cultura del Diseño



Más que diseñar los productos, quisimos contar un territorio desde el afecto y la observación.



Este proyecto es una personalización de todas las palabras que nos han dicho las personas del lugar y sus alrededores, por ello, resaltamos desde su estética lo que es y ha sido generalmente esta zona.

Presentamos una experiencia visual en diferentes medios como el libro, los videos o las redes sociales, para dar otra imagen, para tener la posibilidad de volver a mirar sin prejuicios.

Docente(s)

Diego Fernando Guisao Castañeda
Diomer Alejandro Palacio Miranda
Francisco Fernando Gallego Escobar
Fredy Alfonso González Mejía
Gabriel Jaime Silva Bolívar
Javier Alberto Betancur Salazar
Juan David Henao Santa
Juliana Rodríguez
Manuela Gutiérrez Monsalve
Susana Yuliet Pérez Marín



Pro_ en Diseño Gráfico

Esta es, también, una manera de recordar o cuidar la memoria del territorio desde lo que escuchamos de sus habitantes, comerciantes, artistas y trabajadores.

Ruédate





Este diseño integral propone una serie de mejoras para un negocio que nació de dos socios que buscaban independencia, es un emprendimiento que alquila bicicletas y patines de manera ambulante, su misión es ofrecer un servicio recreativo, parchado y de mucha diversión, promoviendo el deporte y las actividades sanas.

Autor(es)

Ana María Hernández Vélez
Andrea Giraldo Cardona
Isabella Ocampo Ríos

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Fabio León Yepes Londoño
Liliana María Arboleda Giraldo
Silvia Liset Vera Sepúlveda

Curso(s)

Seminario Teoría e Historia del Diseño
Semiótica
Taller de Dibujo, Geometría y Proyecciones
Taller de Herramientas Digitales



Sunset skate vibes

Autor(es)

Johany Alexander Vargas Osorio
Valeria Gallón Girón

Colección de chaquetas infantiles diseñada a partir de los informes de tendencias de *Fashion Snoops*, que orientan la selección de materiales adecuados para los más pequeños.

Cada prenda combina funcionalidad, comodidad y estilo, buscando acompañar el crecimiento de los niños de manera segura y responsable, al tiempo que refleja innovación, cuidado en la elección de textiles y sensibilidad frente a sus necesidades cotidianas.

Esta propuesta integra criterios de diseño conscientes, asegurando que la estética, el confort y la durabilidad se conjugan para ofrecer prendas que sean tan atractivas como prácticas y sostenibles.





Docente(s)

Andrea Vergara Robledo

Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad III





Autor(es)

María Fernanda Molina Castaño
Valentina Jaramillo Mejía

EcoSun Energía

A partir de esta visión, el diseño construye un sistema visual coherente que comunica la apuesta por la sostenibilidad y la adaptabilidad a contextos residenciales, comerciales, industriales y agrícolas.

El resultado evidencia cómo el diseño puede acompañar y potenciar iniciativas que promueven la transición hacia energías renovables, fortaleciendo marcas que aportan al bienestar económico, social y ambiental.

Curso(s)

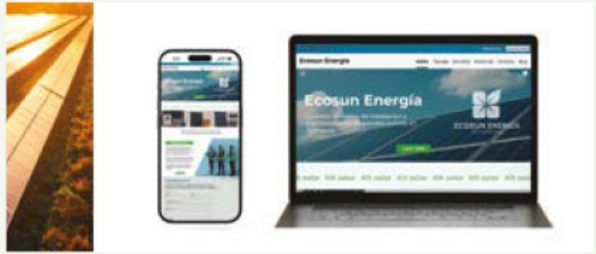
Gestión Empresarial del Diseño





Docente(s)

Milton Adrián Posada Ruiz





La identidad corporativa de Ecosun Energía se desarrolla a partir de su enfoque en la instalación de paneles solares como alternativa limpia y renovable para diversos sectores.

La propuesta parte de comprender su compromiso con soluciones eficientes y accesibles, sustentadas en tecnologías como paneles monocristalinos de alto rendimiento, sistemas con garantías prolongadas y proyectos que permiten a los usuarios reducir costos energéticos mientras minimizan su impacto ambiental.

Rizoma: Simbiosis cultural

Autor(es)

Andrea Valentina Roa Orozco





Sistema integral de identidad visual que aborda la problemática de identificación de productos en la zona de hierbateros de la plaza Minorista de Medellín.

El proyecto busca evidenciar las conexiones culturales existentes, mejorando la experiencia sensorial de visitantes y vendedores mientras valoriza el patrimonio cultural híbrido de este espacio comercial, sin alterar su esencia tradicional ni comprometer las dinámicas establecidas; para ello *emplea la metáfora del rizoma como sistema no jerárquico para representar la hibridación cultural entre tradiciones colombianas y venezolanas.*



Curso(s)

Comunicación Estratégica
Diseño Básico
Diseño Infográfico
Estética, Imagen y Sociedad
Ilustración
Lógica de Programación

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Daniel Felipe Calle Álvarez
Esteban Vásquez Cano
Gabriel Jaime Silva Bolívar
Juan Alejandro López Carmona
Sebastián Álvarez Miranda





Este sistema se materializa a través de múltiples entregables:

Fanzine digital interactivo, aplicación móvil funcional para identificación de productos herbales, señalética tipo bandera con estructura rizomática, etiquetas identificativas, *totebag* pintada a mano con acrílicos, póster de identidad visual, infografía empresarial y plan de medios transmedia.

Set dressing environment

La escena presentada es un ambiente rústico, desgastado y abandonado, compuesto por plantas, hongos, barriles y objetos variados, con texturas agrestes.





Diorama inspirado en mundos extraterrestres y fantasiosos. Realizado con esta técnica, ya que permite crear la composición de ambientes con objetos 3D detalladamente texturizados e iluminados.



Autor(es)

Darlan Sierra Cárdenas

Curso(s)

Herramientas Digitales

Docente(s)

Edgar Mauricio Osorio Alzate

Eterna: Arte botánico





Este proyecto es la materialización de la pasión de Valentina y Estefanía por la naturaleza, su deseo compartido de explorar cada detalle en lo más simple y su anhelo constante de descubrir lo que la madre tierra tiene para ofrecer.

Especializada en la creación de cuadros botánicos, Eterna fusiona el arte con la conservación de recuerdos a través de la naturaleza.

Autor(es)

Angie Paola Zapata Echavarría
Laura Carolina Yepes Valdés
Valentina Hincapié Muñoz
Wendy Karime Enciso Barrientos



Eterna:
Arte botánico

SEMESTRE 1





Curso(s)

Comunicación Visual
Diseño Editorial
Producto, Contexto y Usuario
Taller de Herramientas Digitales
Teoría y Cultura del Diseño

Estas obras, elaboradas de manera artesanal, brindan a los clientes la oportunidad de plasmar su creatividad, deseos y recuerdos.

Con valores como el amor, la sensibilidad y el compromiso, Eterna busca destacarse en la preservación botánica, ofreciendo arte eterno que capture la conexión duradera entre la naturaleza y la memoria.

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Simón Vásquez Vélez

2023_2





Pro. en Diseño Gráfico

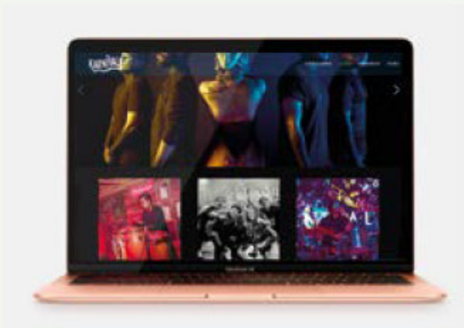
Regiones musicales de Colombia: KarniValle





Este proyecto se crea a partir de la fusión de dos mundos: el Carnaval y lo Tribal, de la mezcla entre ambas palabras surge el concepto que se refuerza con la elección de la fuente Swistblnk.

La forma orgánica de todo el diseño se destaca con el lazo que une ambas fuentes, mostrando la cadencia de un grupo que fusiona ritmos autóctonos del Caribe como la cumbia, la puya, el chandé, el bullerengue y el mapalé, con crescendos de poderosos acordes traídos del *rock;* además integra sonidos traídos de sintetizadores y programación.





Autor(es)

Caleb Josué Sánchez Escobar
Laura Parra Buitrago

Docente(s)

Andrés Felipe Monsalve Arango

Curso(s)

Taller de Diseño Editorial y Tipografía



Nothing pretty about this

Autor(es)

María José Rojas Cañola

Colección que sitúa en el centro la filosofía DIY *(do it yourself)* como acto de autonomía creativa y como práctica esencial para una forma de vestir más sostenible.

La fabricación, intervención y reparación de prendas por cuenta propia invita a aprovechar lo que ya existe, resignificar materiales y prolongar su vida útil desde la experimentación y la creatividad. Desde esta mirada, la colección dialoga con las contraculturas femeninas del *underground,* entre lo *punk* y lo gótico, donde transformar, reconstruir y reutilizar ha sido históricamente un gesto político y expresivo.

Cada pieza se convierte en un manifiesto visual que celebra la capacidad de crear con las manos, reimaginar lo cotidiano y asumir el vestir como un acto consciente, crítico y rebelde.



Curso(s)

Taller de Colección

Docente(s)

Ana Esther García Molina

Lectura del color por ondas para personas con discapacidad visual



Con esta investigación se genera un espacio para que las personas con discapacidad visual puedan vivir una mejor experiencia dentro del parque de la Conservación.

Por medio de la longitud de onda se ha establecido, para este proyecto, una codificación de los colores, pensado como un sistema que combinado con el braille les permite identificar los colores de los animales y del entorno.





Auror(es)

Brandon Alexis Benítez
Brayan Sebastián Salazar López
Juan David Zapata Ortiz
Laura Tobón Arenas

Lectura del color por ondas **para personas con discapacidad visual**

Curso(s)

Costos y Presupuestos
Diseño Multimedia
Diseño Sustentable
Electiva III
Etnografía y Consumo
Taller de Producción Visual

Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Andrés Adrián Martínez Carmona
Carlos Fernando Ossa
Iván Darío Espinel Cruz
Juan Alejandro López Carmona
Juan Fernando Lema
Sebastián Álvarez Miranda







Al poder identificarlos, logran conocer el parque y las especies que allí habitan, de una manera más clara y cercana para ellos.



Pro. en Diseño Gráfico

Por: Claudia L-F-Castiblanco
claudia.florez@pascualbravo.edu.co

Territorios propios, para imaginar, experimentar y transformar

Intentar decir algo nuevo, algo más, aparte de lo ya dicho sobre la creatividad, sobre el acto de crear-creer-crecer, podría sonar a disco rayado, a premonición de un intento fallido, a las «lágrimas que caen en lluvia» —y serán indistinguibles de las demás, al decir del replicante Batty en *Blade Runner*—.

Sin embargo, como de eso se trata, de intentar, de sucumbir a la tentación del intento, al dulce coqueteo con el fracaso, porque las ideas se ensayan y cuando no funcionan se vuelven a intentar, las veces que haga falta, hasta que finalmente se convierten en proyectos que dialogan con la ciudad, con la industria y, sobre todo, con los sueños de los estudiantes del Departamento de Diseño, va este intento.

En nuestros espacios académicos y a partir de los postulados de nuestra Escuela Pública de Diseño (EPDi), al momento de intentar una solución, siempre invitamos a que los estudiantes se pregunten: *¿a quién beneficia?, ¿qué emociones despierta?, ¿qué relación tiene con la memoria del territorio?, ¿cómo transforma, aunque sea un poco, la cotidianidad de alguien?,* para buscar construir una manera propia de enseñar y aprender el diseño: abierta, colaborativa, sensible a los cambios culturales y comprometida con el territorio.

Desde un diálogo permanente entre el hacer, el pensar, el ser y el sentir, que es parte fundamental de la formación, la creatividad surge de la observación rigurosa, de la investigación, del ensayo y error, de la disciplina, más allá de la inspiración; de la conversación con quienes viven los problemas que el diseño intenta descifrar.

Fortalecer esa mezcla única de rigor académico, sensibilidad social, experimentación material y compromiso con el territorio lleva a entender la creatividad más allá de un mero concepto abstracto o talento reservado para unos cuantos, y nos permite concebirla como forma de relacionarse con el mundo, una forma que integra la tecnología con el explorar sin miedo.

Cuando un estudiante descubre que su proyecto puede cambiar algo —aunque sea pequeño— el diseño se vuelve más que una disciplina de formación:

se vuelve un espacio de sentido. Se aprende haciendo, pero también escuchando.

Un laboratorio cotidiano más allá de los salones

En este ecosistema vivo, en vez de reproducir modelos externos, buscamos generar espacios que van más allá de lo universitario, aquí convergen miradas diversas, tecnologías emergentes, tradiciones locales y apuestas formativas que entienden la creatividad como un territorio a explorar, un derecho a expresarse, un motor de movilidad social, una herramienta para leer y transformar el entorno, una atmósfera sensible que transforma a quien la observa. Lo que hace que un archivo de diseño sea poderoso no es solo su contenido, sino su capacidad para generar nuevas conexiones, nuevas preguntas, nuevos enfoques. Coccia diría que esos objetos crean «climas de pensamiento», ecosistemas donde la creatividad respira.

A pesar de que contamos con laboratorios y talleres equipados, muchas de las ideas más potentes nacen fuera de ellos, el acto creativo se vive como un laboratorio extendido que ocupa tanto aulas y pasillos como zonas verdes. Por esto, cada semestre es posible encontrar grupos de estudiantes que prueban materiales nuevos, graban piezas audiovisuales improvisadas, hacen de cada esquina un set fotográfico o un modelo para entender la perspectiva a la vez que documentan procesos en sus celulares o montan extraños prototipos que, con el tiempo, se vuelven referentes para nuevas cohortes.

Esta manera de aprender les permite entender que la creatividad no es un «don» reservado para unos pocos, sino otro músculo que deben ejercitar y que este también se fortalece con cada práctica, cada ensayo, cada error, cada reflexión, cada logro, cada balance y mirada en retrospectiva que se hace sobre lo vivido.

Acá sí es posible aprender en cabeza ajena.

Punto de encuentro entre lo técnico y lo sensible

✳ Uno de los desafíos más interesantes que a lo largo de los años hemos afrontado ha sido combinar la rigurosidad técnica —inevitable en un entorno donde se diseñan objetos, interfaces, identidades visuales y experiencias— con la sensibilidad que exige pensar en las personas, en las comunidades, en sus necesidades, en sus entornos y en los contextos reales de uso.

Allí es donde aparece una visión de la creatividad profundamente humana, como un espacio para la libertad de pensamiento, para la expresión crítica, para el encuentro entre miradas diversas. Nuestro carácter público no es solo un sello institucional, es un motor que impulsa a los estudiantes a diseñar pensando en la ciudad, en la equidad, en el acceso, en la memoria.

En la apuesta por democratizar el diseño, se detonan preguntas cómo: ¿con qué experimentan los diseñadores de modas para encontrar nuevos tejidos para sus prendas?, ¿cómo crean los tecnólogos en Animación Digital los espacios y personajes de una animación?, ¿las imágenes pueden cambiar de significado de acuerdo a la forma en que las presentas?, ¿en qué se diferencian la fotografía de producto de la fotografía para editorial de moda?, ¿cómo se genera la identidad de una marca?

Preguntas que encuentran respuestas en lo que termina siendo seleccionado para ser expuesto, para ser exhibido, publicado o transitado.

Este enfoque ha permitido que muchos trabajos de estudiantes sean reconocidos por su capacidad de articular narrativas locales con lenguajes contemporáneos del diseño, y vuelve habitual ver en portafolios académicos referencias a tradiciones artesanales o ancestrales, colores propios del paisaje antioqueño, formas inspiradas en la flora de la región o conceptos que emergen de situaciones cotidianas en los barrios de Medellín.

Esta integración entre lo técnico y lo sensible es, sin duda, una de las fortalezas creativas de los proyectos de nuestros estudiantes.

Una comunidad que aprende en conjunto

Estamos convencidos de que la creatividad florece cuando existe una comunidad que la cultiva desde diferentes intereses y miradas; por eso, estudiantes, profesores, egresados, aliados institucionales y profesionales externos comparten sus experiencias a la hora de intentar responder a una necesidad particular de su entorno.

Esta dinámica colaborativa crea un ambiente donde la conversación y el proceso son tan importantes como el proyecto final, por esto, durante cada semestre las mesas se llenan de bocetos y prototipos, como los de los libros carrusel, los dioramas o los múltiples figurines que discurren sobre las muchas hojas de una bitácora; hay debates sobre series, animadas o no, que sirven como referentes visuales; sesiones de juegos con rompecabezas armables; pequeñas confabulaciones escritas sobre esquinas de pequeños trozos de papel, donde los ejercicios colectivos de crítica constructiva y los grupos interdisciplinarios trabajan juntos para resolver retos.

Esta lógica de cadena de relevos, lúdica y cotidiana rompe la idea tradicional de que la creatividad es un proceso solitario, silencioso, expectante y caótico, de difícil sistematización; todos esos supuestos se caen porque la vivencia diaria la hace una experiencia a muchas voces.

Una de las mayores apuestas ha sido entender que la creatividad cobra un sentido más profundo cuando dialoga con la realidad, tanto la cercana como la distante.

Con este aprendizaje surgen proyectos de mayor alcance, articulados con el ecosistema de innovación y las iniciativas de internacionalización del Pascual Bravo, como son las alianzas con otras universidades del país o del exterior o los intercambios estudiantiles y el Laboratorio Creamos Futuros.

El lugar de las ideas

Por eso, muchos de los ejercicios de clase se articulan con problemáticas reales de Medellín y su área metropolitana.

Allí, se desarrollan, entonces, proyectos que acompañan procesos comunitarios, como el rediseño de la imagen gráfica de una junta de acción comunal o de varios de los emprendimientos que, como parte de los mercados campesinos, alimentan la ciudad, o propuestas de diseño de vestuario orientadas a proteger la vida de quienes realizan reparaciones en líneas eléctricas de alta tensión.

El impacto y la conmoción que causa sacar del aula, de los predios de la institución, de su entorno de gestación, los trabajos de los estudiantes es tal que, incluso, se llegan a robar algunas de las piezas exhibidas, como ha sido el caso de lo que pasó en Días de Moda, una exposición que nuestro Museo Itinerante llevó al Centro Comercial Puerta del Norte en el 2021, o como en la exhibición llevada al Palacio de la Proclamación en Cartagena de Indias en el 2022.

Esto evidencia la atracción que despierta la cercanía al proceso de estas creaciones.

De otro lado, en estas mismas exhibiciones, la relación entre arte, técnica y ciencia se manifiesta en los productos vestimentarios mostrados allí, porque al ser puestos en escena de esa manera logran, incluso, conmover y modificar la mirada del más cercano, como lo que pasó con una mamá que luego de presenciar la exposición y el desfile, expresó que *«esto era muy importante porque la gente entendía lo que su hijo hacía en la universidad»*.

Un sitio donde las historias de Medellín entran a clase y salen convertidas en posibilidades, donde lo cotidiano se transforma en inspiración, donde un prototipo, un afiche, un objeto o una narrativa pueden iluminar caminos que antes no existían.

Ursula K. Le Guin, desde la literatura, nos ofrece una de las metáforas más bellas para comprender este fenómeno. En *La teoría de la bolsa de la ficción* afirma que la primera tecnología humana no fue la lanza sino la bolsa: el recipiente que permite guardar y transportar lo que importaba.

Cada colección exhibida funciona como esa bolsa, reúne lo que podría perderse, protege lo pequeño, resguarda las formas embrionarias de la creatividad y, en esa acción, se vuelve relato: un tejido que conecta experiencias dispersas.

Contenedora de significados que organizan tanto objetos como historias de aprendizaje, donde cada pieza tiene detrás un esfuerzo, una conversación, un descubrimiento. Esa narrativa colectiva sostiene la identidad de la Escuela Pública de Diseño.



El futuro que se diseña todos los días

Luego de estos años recorridos, el camino que se viene está lleno de retos: seguir fortaleciendo la internacionalización, ampliar oportunidades de movilidad, consolidar alianzas internacionales, expandir el Laboratorio Creamos Futuros, integrar más estudiantes a proyectos con impacto territorial y acompañar a otros en la consolidación de sus proyectos mediante la plataforma institucional EnContexto y continuar abriendo espacios donde los estudiantes puedan imaginar nuevas posibilidades de hacer preguntas, de encontrar caminos inesperados.

En ese sentido, formamos diseñadores capaces de ver oportunidades donde otros ven límites y de convertir ideas en hechos que tocan la vida real a partir de cada proyecto, cada ejercicio de aula y cada conversación espontánea.

La creatividad se vuelve una actitud frente al mundo, un deseo permanente de aprender caminando la ciudad, escuchando historias, fallando, ajustando, diseñando con otros, volviendo a intentar, siendo profundamente valientes.

Esa forma de crear es, quizás, el mayor aporte que hacemos hoy a Medellín y a su futuro: entender la creatividad como algo que transforma vidas, que usa la tecnología para contar historias, para visualizar futuros posibles, o para diseñar soluciones que antes no podían imaginar y que ya se han comenzado a diseñar aquí.

Referencias

Coccia, E. (2011). *La vida sensible.* Marea Editorial.

Le Guin, U. K. (2024). *La teoría de la bolsa de la ficción.* Rara Avis.



sale pa' pintura

EN EL MUNDO NO HUBO DIVINIDAD

LO HICIERON LOS ALBAÑILES

Y LO PINTARON LOS Rotulistas

Proyecto transmedia que busca preservar y difundir la memoria gráfica de Medellín visibilizando los rótulos del sector de Barrio Triste.

A través de plataformas digitales, físicas y participativas, se narra la historia detrás de estos elementos del paisaje urbano.

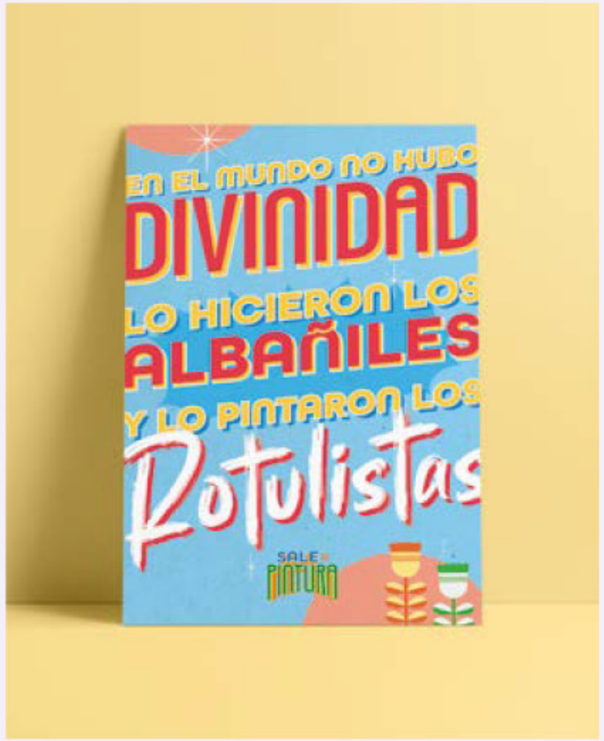


Autor(es)

Ana Sofia Hernández Gutiérrez
Angie Paola Zapata Echavarría
Daniel García Saldarriaga
David Mauricio Oliveros Rave
Johan Ferney Ríos Arboleda
Juan Camilo Mira Gómez
Juan Diego Franco Castrillón
Juan José Agudelo Estrada
Kelly Andrea Patiño Rúa
Laura Carolina Yepes Valdés
Leidy Camila Villada Cañas
María Camila Álvarez Quintero
María Paulina Pérez Múnera
Mariam Estefanía Vásquez Fernández
Mariana Ocampo Ríos
Mariana Torres Castro
Marlon Yesith Narváez Acosta
Santiago Ardila Ledesma
Sebastian Galeano Vásquez
Sebastián Urán Jaramillo
Valentina Hincapié Muñoz
Valeria Uribe Roldán

Sale pa' pintura

SEMESTRE ..... 4 *Profesionalización



El proyecto también resalta el oficio del rotulista, una práctica artesanal clave en la identidad gráfica de la ciudad, hoy amenazada por la automatización. Se valora su importancia en el diseño gráfico y su papel como testigos de la historia social, cultural y económica de Medellín.

Curso(s)

Diseño Multimedia
Gestión de Proyectos
Laboratorio de Creatividad e Innovación
Taller de Fotografía III

SALE Pa' PINTURA

>>>>

2025_1





Docente(s)

Andrés Felipe Martínez Correa
Ángel Mateo Bohórquez Rojo
Carolina Chavarriaga Gómez
Eduar Ferney Arango Arroyave
Laura Cristina Osorio Rendón



Pro. en Diseño Gráfico

Unknown: Indulgent rebellion



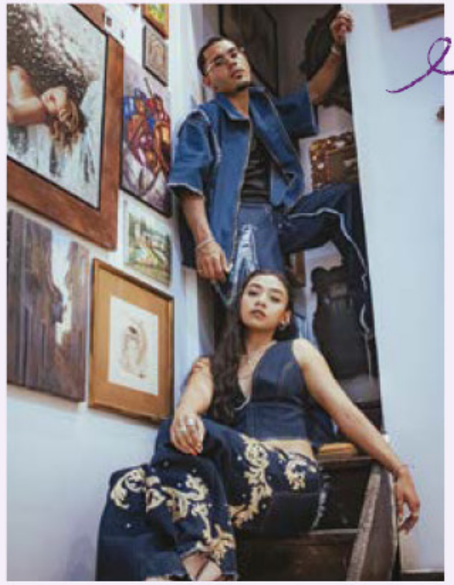
Colección conformada por 15 prendas *streetwear*, para hombre y mujer, que fusionan la estética urbana contemporánea con la teatralidad barroca.

Autor(es)

Sara Vargas Uribe

Curso(s)

Línea Comercial



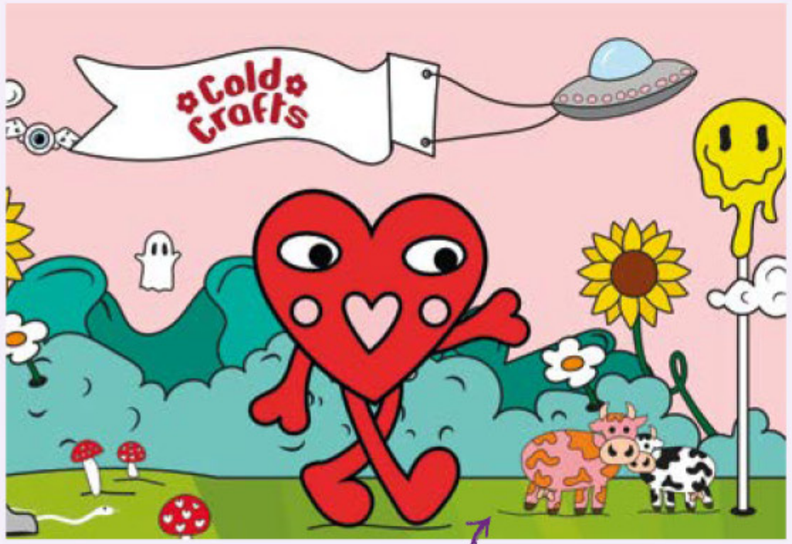
El proyecto nace con la intención de transformar el concepto de *streetwear*, apostando por la creación de piezas únicas que resignifican lo básico, busca dar sentido a cada prenda, convirtiéndola en una extensión del arte interior de quien la porta con el fin de que nuestros consumidores se sientan identificados, auténticos y únicos, llevando una prenda que no solo los viste, sino que expresa su esencia.

Parte de un proceso técnico que inicia con la investigación de tendencias, pasa por la conceptualización visual y la selección de materiales como el denim, velvet, lona o encaje bordado para finalmente confeccionar cada una de las piezas.

Docente(s)

Ana Esther García Molina
Juliana Rodríguez
María Isabel Figueroa Londoño

Manual: Heart face



Autor(es)

Andrés Stiven Henao Ríos
Kevin Hincapié Lotero
Leonardo Herrera Tasamá

Este proyecto busca mostrar cómo se puede aprovechar una tendencia en redes sociale para ser usada a favor, dentro de la investigación para llegar a la realización de un producto final en diseño.

Mediante la aplicación de la metodología *Design Thinking*, se pudo desarrollar en esta oportunidad un Manual de Uso Técnico integral para la marca.





Curso(s)

Gestión de Diseño 2

Docente(s)

Ana Cristina Trujillo Bohórquez

Las raíces de mi ser



Autor(es)

Erika Johana Velásquez Hortúa

Estas piezas tienen como propósito evocar un sentimiento en el público para que se identifiquen con la obra. Basadas en la niñez y el pasado que la involucra, las experiencias vividas y la falta de malicia que la caracteriza.

De modo que hasta el espectador más joven pueda verse reflejado desde la pureza de su ser y cualquiera pueda comprenderlas de forma muy sencilla.



Docente(s)

Andrés Felipe Giraldo Cerón
Carlos Alberto Uribe Lopera
Claudia L-F-Castiblanco
Diego Alejandro Agudelo Ospina
Pamela Rocío Viana Rodríguez
Rafael Mauricio París Restrepo

Curso(s)

Color
Dibujo
Fundamentos del Diseño
Herramientas Digitales I
Historia del Diseño
Lengua Materna
Semiótica

Boy meets Devil

Autor(es)

Lián Zapata Ramírez



Esta es la historia de Sammy, un chico de 14 años que enfrenta sentimientos profundos de culpa y soledad. Para contarla se realizó un video musical con dibujos y animaciones creadas desde cero, inspirado en el videoclip animado de la canción "Kuruoze" del artista japonés Yuu Miyashita.





La propuesta integra elementos de la narrativa original del personaje y los adapta a una nueva interpretación visual que busca transmitir su mundo emocional. El desarrollo creativo continúa en progreso, consolidando una pieza que combina sensibilidad, técnica y exploración expresiva.



Curso(s)

Taller Central V

Docente(s)

Jonathan Marín

Uniformes laborales para la industria eléctrica



Autor(es)

Carlos Mario Cárdenas Ruiz
Isabella Zapata Londoño
Manuela Arias Jaramillo
Sandra Patricia Suárez Torres
Valentina Cardona García
Valentina Herrera Escobar

Curso(s)

Confort
Editorial y Fotografía para la Moda
Gerencia de Proyectos
Modelo de Negocio
Patronaje Proyectual
Tecnología e Innovación del Diseño de Vestuario

Docente(s)

Ana Paola Gutiérrez Pineda
Ángela María Echeverri Jaramillo
Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid
Lisandro Londoño Ortiz
María Magdalena Mena



Pensar en el cuidado de las personas que nos cuidan es una responsabilidad que se asume al elaborar propuestas de vestuario laboral de alta complejidad para la industria, desde esta conciencia se desarrolla el diseño de esta serie de uniformes laborales, pensado para empresas donde los trabajadores están expuestos a riesgos de arco eléctrico. Este proyecto fue posible gracias al acompañamiento y apoyo de ***Textiles ESCUDEO.***

Demencia arcana



Pro. en Diseño Gráfico

Autor(es)

Angie Daniela Ortega Hincapié
María Paulina Hurtado Gutiérrez
Mary Elena Correa Congote
Victoria Alejandra Chica Rivera

Curso(s)

Color
Dibujo
Fundamentos del Diseño
Herramientas Digitales I
Historia del Diseño
Lengua Materna
Semiótica

Docente(s)

Carlos Alberto Rúa Puerta
Carlos Ferney Gutiérrez Arango
Claudia L-F-Castiblanco
Fabio León Yepes Londoño
Gustavo Adolfo Cardona Rúa
Juan Fernando Arenas Betancur
Laura Hurtado Gómez
Pamela Rocío Viana Rodríguez

Esta baraja española retrata la historia de un reino llamado *Ingoland* que de repente es sacudido cuando una pequeña parte de su población es afectada por la locura y la desesperación sin una aparente causa.

Gobernantes, trabajadores, investigadores y seres etéreos se convierten en los protagonistas de esta historia desarrollada en 1850.

Para este proyecto a partir de las nuevas tecnologías que trajo consigo la Revolución Industrial, proponemos una corriente estética que mezcla la influencia del *Steampunk* con el equilibrio y la restauración de las relaciones con la naturaleza que caracteriza al *Art Nouveau.*



Recuperación del Laboratorio de Transformación Creativa

Pro. en Gestión del Diseño

SEMESTRE 6

2023_1

Autor(es)

Dafne Catalina Flórez Chamorro
Karen Melisa Toro Restrepo



Con la intención de fortalecer la colaboración académica y la circulación de saberes, el Laboratorio de Transformación Creativa fue concebido como un entorno articulado de formación para las instituciones que integran la Ciudadela Universitaria Pedro Nel Gómez.

Su diseño permite que diversas entidades de educación superior se hospeden, desarrollen actividades y ofrezcan sus programas en un escenario común que impulsa la integración, amplía el acceso y promueve una vida universitaria compartida y dinámica.



Curso(s)

Antropología Urbana
Costos y Presupuestos
Profundización en Diseño 8

Docente(s)

Claudia L-F-Castiblanco
John Alixon Palacio
Rafael Mauricio París Restrepo

EXILIUM
Alas rotas, raíces vivas

Tec. en Gestión del Diseño Textil y de Moda



Autor(es)

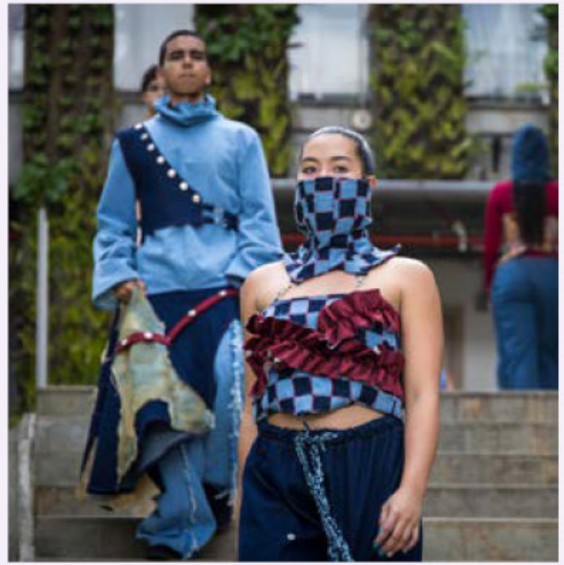
Camila Cano González
Mariana Grisales Callejas

Esta colección es una manifestación textil de resistencia y memoria.

Inspirada en la figura del ángel caído resignificada como símbolo de rebeldía, cuestiona la forma en que quienes piensan distinto o defienden sus raíces son marginados y expulsados.

Las prendas encarnan el cuerpo latinoamericano exiliado que, al tocar tierra, no desaparece: grita, echa raíz y se reconstruye. A través de técnicas experimentales y saberes ancestrales, cada pieza relata una historia de despojo, pero también de creación, libertad y pertenencia.

Es un homenaje a los guardianes invisibilizados, seres insumisos que, incluso desde el exilio, continúan habitando el mundo con su propia verdad.



Curso(s)

Taller de Diseño y Creatividad II

Docente(s)

Cristian Andrés Astudillo Ramírez

¡Mera vuelta!
Bye, narcocultura



Pro. en Gestión del Diseño

Autor(es)

María Isabel Valencia Hurtado
Valentina Hernández Pérez

Proyecto de investigación + creación que explora los comportamientos, motivaciones y patrones de la sociedad colombiana, más específicamente, la paisa, que décadas atrás fue impactada por el narcotráfico y en la actualidad sigue presente, pero de otras maneras.

Estas tarjetas educativas tienen como objetivo convertirse en un verdadero sistema efectivo de aprendizaje, desarrollo, debate, participación y reflexión a partir del ocio y disfrute.

Curso(s)

Gestión de Medios
Modelo de Negocio
Profundización en Diseño 6 (prototipo)

Docente(s)

Ana Cristina Trujillo Bohórquez
Andrés Esteban Beuth Ruiz
Juan Fernando Arenas Betancur
Silvia Liset Vera Sepúlveda



Esto es barrio

Autor(es)

Ana Isabel Gutiérrez Zapata
Kaosmi Antonella Mata
María Fernanda Molina Quiroz
Mariana Cardona López
Mariana Flórez Serna
Paulina Mosquera Ruiz

Curso(s)

Diseño Infográfico
Laboratorio Digital
Narrativa Visual
Producción Gráfica
Producto, Contexto y Usuario
Teoría y Cultura del Diseño

Pro. en Diseño Gráfico

SEMESTRE 4

2025_1

Libro ilustrado e interactivo que narra, desde el diario de un personaje local, la vida en el barrio Buenos Aires de Medellín.

A través de arte, música, historia y comunidad, muestra la esencia del territorio con una mirada real y sin filtros.

Esta publicación busca fortalecer el sentido de pertenencia y visibilizar el impacto cultural del barrio en la ciudad al destacar la identidad barrial mediante grafitis, sonidos y retratos de su gente.

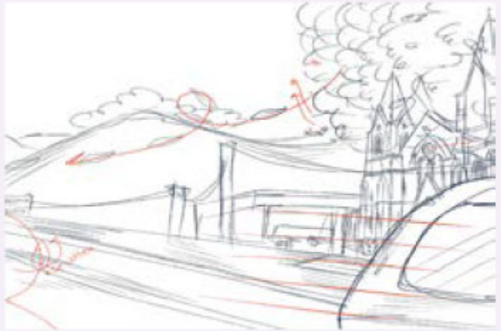


Docente(s)

Álvaro Isaac Valencia Restrepo
Diego Fernando Guisao Castañeda
Diomer Alejandro Palacio Miranda
Francisco Fernando Gallego Escobar
Fredy Alfonso González Mejía
Gabriel Jaime Silva Bolívar
Javier Alberto Betancur Salazar
Juan David Henao Santa
Juliana Rodríguez
Manuela Gutiérrez Monsalve
Susana Yuliet Pérez Marín







Cultura reinventada



Autor(es)

Natalia Betancur Garcés

En este artefacto vestimentario se destacan su gran volumen, las texturas deshilachadas, los parches y costuras visibles, que simbolizan una cultura que abraza sus imperfecciones y su historia.

Este proyecto explora la idea de una cultura reinventada a través de una prenda conceptual confeccionada en denim, como material principal, que representa la resistencia, autenticidad y adaptabilidad. La paleta de azules vibrantes refleja la fusión entre tradición y modernidad, mientras que las formas orgánicas comunican fluidez, cambio y movimiento constante.

La prenda es una metáfora visual de una identidad cultural en transformación, que reinterpreta el pasado con creatividad y orgullo.



Curso(s)

Diseño Básico

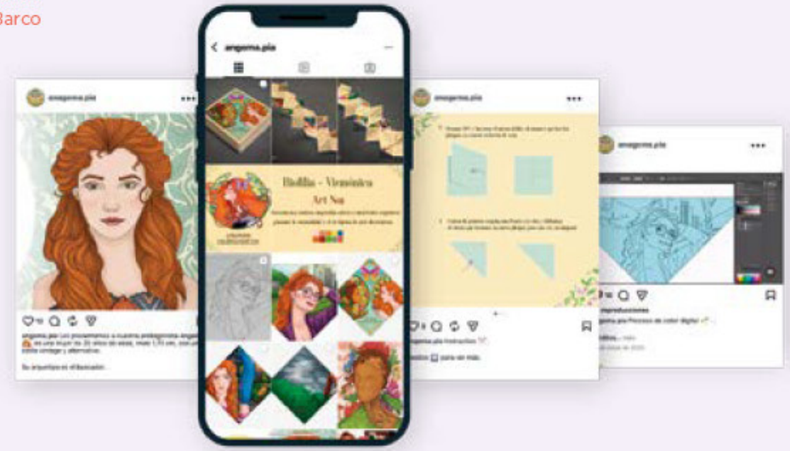
Docente(s)

Daniel Areiza Echavarría

Usuario desconocido

Autor(es)

Andrea Euse Martínez
Greyss Gisell Pineda Beltrán
Maicol Estiven Armijo Barco
Mateo Clavijo Montoya



Somos Angema, un grupo de estudiantes cursando la carrera profesional en Diseño Gráfico, de la Institución Universitaria Pascual Bravo, en plena pandemia.

Te presentamos nuestro PIA del primer semestre, en el que evidenciamos los conocimientos adquiridos en los diferentes cursos a lo largo de estos meses.

Este proyecto se realizó con base en las tendencias visualizadas para el 2022 por *Fashion Snoops: Eco-virtuous y Digital Deep End* y tomando como guía al usuario Biofilia.



Realizamos un fanzine digital donde encontrarás una historia que rescata características como el amor y la admiración por la naturaleza, vistas también desde el movimiento artístico *Art Nouveau.*

Si quieres conocer nuestro Imaginarium Fanzine, búscanos en Instagram como: **@angema.pia**

Docente(s)

Carlos Ferney Gutiérrez Arango
Claudia L-F-Castiblanco
Fabio León Yepes Londoño
Gustavo Adolfo Cardona Rúa
Juan Fernando Arenas Betancur
Pamela Rocío Viana Rodríguez

Curso(s)

Color
Dibujo
Fundamentos del Diseño
Herramientas Digitales I
Historia del Diseño
Lengua Materna
Semiótica

Cairo

Autor(es)

Laura Orozco Orozco
Laura Valentina Vargas Miranda
Manuela Echeverri Echeverri

Ocho prendas que resaltan el deporte como una forma de arte en movimiento, donde la fuerza y el equilibrio se convierten en protagonistas de cada acción, más allá de la competencia.

Estas piezas, pensadas para el rendimiento y la presentación del atleta, buscan mostrar cómo el cuerpo, en su máxima expresión, puede transmitir belleza, precisión y energía.



Cada movimiento es fluido pero firme, elegante pero poderoso, reflejando un control total del cuerpo y la mente.

El equilibrio no solo se manifiesta físicamente, sino también en la armonía entre técnica y emoción, entre disciplina y expresión libre. Este enfoque invita a ver el deporte no solo como una actividad física, sino como una experiencia estética y sensorial. En cada jugada del voleibol hay intención, en cada gesto hay arte.

El proyecto celebra el cuerpo como vehículo creativo, donde cada paso, salto o giro comunica algo más profundo.



Curso(s)

Diseño de Vestuario Deportivo

Docente(s)

Carmen Shirley Higuita Echavarría
Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid
María Isabel Figueroa Londoño
Robinson de Jesús Carballo Cano



Autor(es)

Ana Sofía Ospina Espejo

Esta propuesta de identidad visual se desarrolla a partir de un proceso que combina ilustración, síntesis y una exploración conceptual orientada a definir un lenguaje gráfico propio.







Aquí se configura un sistema visual coherente que equilibra sensibilidad estética y criterios profesionales, permitiendo que los elementos de la marca dialoguen entre sí y se apliquen con claridad en distintos contextos.

A través de una construcción cuidadosa de signos, estilos y composiciones, la identidad adquiere solidez, cohesión y una proyección estratégica que fortalece su presencia y sentido narrativo.

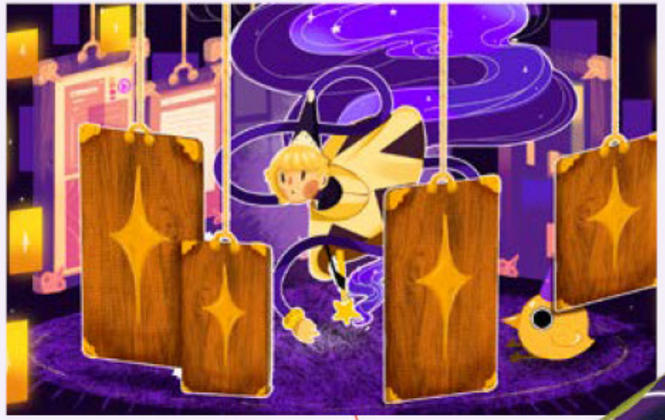


Docente(s)

Ana Catalina Ángel Correa
Andrés Felipe Martínez Correa
Andrés Mauricio Henao Álvarez
Catalina Montaño Maya
Diego Alejandro Agudelo Ospina
Jaime Alexander Ortiz Ríos
Juan David Castaño Villegas

Curso(s)

Comunicación Estratégica
Diseño de Imagen Corporativa
Electiva: Redes Sociales
Estética, Imagen y Sociedad
Lógica de Programación
Mercadeo I
Taller de Fotografía I
Teoría de los Medios



Pro. en Diseño Gráfico



CINCO AÑOS DE HACER Y CONSERVAR

Cinco miradas en 50 palabras

Por: Comité editorial



En cinco años hemos construido una historia viva que refleja la pasión y el talento de nuestros estudiantes Pascualinos. Cada creación deja huellas que inspiran y consolidan una memoria colectiva orientada a democratizar el diseño, impulsándonos a seguir creciendo y celebrando una disciplina creativa, social y sostenible para el mundo.

Lina María Ortiz Quimbay



En estos primeros cinco años, hemos crecido, pasamos de un pensamiento intuitivo a una comprensión más estructurada del entorno, aprendimos a caminar antes que gatear, cada uno de nuestros primeros pasos se convirtió en un salto que nos llevó a explorar eso que hoy nos permite, más que correr: volar.

Claudia L-F-Castiblanco



Celebramos cinco años de solidez y resistencia, honrando la tradición y memoria que hemos construido. Nuestro propósito ha sido catalizar el inmenso poder de la creación. En este quinquenio, nos hemos articulado de forma multidisciplinar para tejer y contar historias que transforman, forjando así creativos que trascienden en el tiempo.

Elizabeth Rozo Granada



Celebrar cinco años de construcción colectiva implica reflexionar sobre un proceso que preserva la memoria de nuestra comunidad e invita a la reflexión del acto creativo. Aquí se articulan saberes que fortalecen la práctica académica y aportan a la construcción de sentido de comunidad, alimentando con prospectiva al aprendizaje significativo.

Pilar Ducuara López



Estas páginas resultan insuficientes para reconocer la pasión, disciplina y procesos de los estudiantes más el acompañamiento docente durante estos años. Queda, sobre todo, la satisfacción de evidenciar lo alcanzado: la transformación de personas, de sus entornos y de la industria creativa y cultural a lo largo de este tiempo.

Valentina Orrego Trujillo

INVENTARIO

65 Proyectos:
11 años de la EPDi

Colección y Memoria

Mi plaza, mi pueblo [2022_02]
Tipo de producto: Libro
- Carolina Usma Vallejo
- Juliana Rodríguez Muñoz
- Natasha Álvarez Ortiz
- Víctor Manuel Mejía Velásquez

Hallerbis [2019_02]
Tipo de producto: Diorama
- Diana Marcela Rodríguez Quiroga
- Katherine Guerra Pérez
- Mariana Ramírez Pérez
- Melanie Karina Uzcátegui Bautista

Naturalismo ligero [2023_02]
Tipo de producto: Colección
- Catalina Castro Cardona
- Yorely Balbín Valencia

Guarapito [2025_01]
Tipo de producto: Identidad para comercio informal
- Juliana Cruz Monsalve
- Valentina Machado Vergara
- Yulieth Jimena Valencia Valencia

Estrategia EPDi 10+1 [2025_01]
Tipo de producto: Campaña de comunicación BTL
- Ana María González Vargas
- Angie Vanesa Valencia Chancí
- David Jiménez Madrigal
- Estefanía Puerta Zapata
- Juan Carlos Oporto Sánchez
- Julián Esteban Misas
- María Paula Garcés Montoya
- Mateo Suárez Alzate
- Salomé Salazar Giraldo
- Sara Restrepo Martínez
- Valentina Zapata Giraldo

PA / PIA

Dancing ball Z [2025_01]
Tipo de producto: *Teaser* videojuego
Lucas Jiménez Ríos

Fool fighters [2025_01]
Tipo de producto: *Teaser* videojuego
Jaime Andrés Gómez Colorado

Gominola [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Isabel Cristina Bedoya Moncada

Motivos [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Angie Paola Oquendo Valle

Hunter nightmare [2021_02]
Tipo de producto: Póster de película
Daniel García Rodríguez
Laura Estefanía Narváez Mira

Aura [2025_01]
Tipo de producto: Piezas gráficas para marca
Cristian González Pérez
Karen Ramírez Aguilar
María Paulina Osorio Rodríguez
Stiven Suaza Cuervo
Valentina Arango Verona

Fragmentos de intención [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Angie Paola Echavarría

Light walk [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Karen Daiana Flórez

The eternals 2025 [2025_01]
Tipo de producto: Diseño de experiencia
Jennifer Bustamante
Liseth Manuela Montes
María Camila García
María Fernanda Álvarez

Mundos que hablan [2023_02]
Tipo de producto: Estrategia de diseño
Leidy Johana Escobar del Río
Luisa Fernanda Ramírez Arismendy
María Alejandra Rojas Calle
Mariana Castaño Muñoz
Sara Carolina Arias Jaramillo
Vanessa Cano Vélez

Minúsculos: Campus en guerra fría [2025_01]
Tipo de producto: Video con animación 3D
Santiago Adarve Toro

The last dogma [2025_01]
Tipo de producto: *Teaser* videojuego
Juan José Hincapié Pérez

Lujo artesanal [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Luis Fernando Marulanda Naranjo

Cambio climático:
La realidad de un desastre anunciado [2021_02]
Tipo de producto: Libro
Kelsen Julián Velásquez Betancur
Laura Milena Castañeda Restrepo
Mateo Hernández Pérez

Raíces & Ritmos Fest [2025_01]
Tipo de producto: Identidad visual
Alejandra Zapata Montoya
David Alcaraz Vásquez
Laura Vanessa Pulgarín Vásquez

Hiperconexión [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Camila Alejandra Rojas Yurgaqui
Lucas Alzate Hincapié
María Paulina Jiménez Úsuga

Murmur [2025_01]
Tipo de producto: Interpretación creativa
Stefanía Morales Amaya

Platto by Totto [2025_01]
Tipo de producto: Estrategia para producto fusión
José Daniel Osorio Ramírez
Juan Felipe Patiño Tamayo

Mysticpay [2025_01]
Tipo de producto: Estrategia para producto fusión
Daisy Tatiana Gutiérrez Ortiz
Juliana Saldarriaga Guzmán
Julieth Paola Seña Arrieta
Salomé Hernández Mesa

Miradas vacías [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Laura López Orozco

AnaHibis [2025_01]
Tipo de producto: Diseño vestido de novia
Mariana Serna Suárez

Eón [2025_01]
Tipo de producto: Desarrollo de producto
Jeison Andrés Paniagua Quevedo
Manuela Muñoz Quiroz
María Paula Lancheros Cañas

Batabati [2025_01]
Tipo de producto: Juego de cartas
Maria Isabel Pérez Casas
Paulina Zapata Lopera
Valentina Gaitán Paz

Trajes históricos (traje inglés siglo XVI) [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario interpretativo
Ana Isabel Escobar Muñoz
Laura Cristina Cano García
María Paula Agudelo Martínez
Mildrey Liliana Peña Lopera

Racing or fading [2025_01]
Tipo de producto: Ilustración para moda
Sarita Henao Orozco

Lo Social

Jardín de estrellas [2025_01]
Tipo de producto: Diseño divulgativo multimedial
Evelyn Hincapié Berrío
Lilian Andrea Zapata Zapata
Mateo López García
Michelle Mesa Echevarría
Santiago Jaramillo Tangarife
Sara Gómez Díaz

Escudeo [2024_02]
Tipo de producto: Diseño de vestuario laboral / Alta complejidad
Maira Alejandra Charrasquiel Serrano

Performar el origen [2025_01]
Tipo de producto: Diseño editorial
María Alejandra Osorio Sánchez
Sara Estefanía Mora Sánchez
Sebastián Londoño Castañeda
Yhoban Sánchez Acevedo

Mombility:
Madres *millennials* en proceso de lactancia [2022_02]
Tipo de producto: Estrategia para espacios móviles
Daniela Aristizábal Salazar

Senderos de color [2024_02]
Tipo de producto: Diseño de experiencias
Ana María González Vargas
Angie Vanesa Valencia Chancí
David Jiménez Madrigal
Estefanía Puerta Zapata
Juan Carlos Oporto Sánchez
Julián Esteban Misas
María Paula Garcés Montoya
Mariana Cardona Taborda
Mateo Suárez Alzate
Salomé Salazar Giraldo
Santiago Valencia Londoño
Sara Restrepo Martínez
Sara Trujillo Fernández
Sofía Flórez Rodríguez
Valentina Zapata Giraldo

Susurros y colmillos [2025_01]
Tipo de producto: Corto animado técnica mixta
Alejandro Lombana Quintero

Escucho tu voz [2025_01]
Tipo de producto: Diseño de experiencia social
Emanuel Velásquez Hincapié
Manuela Sánchez Tovar

Valery Palacio Medina

Vestir la fe, desvestir el machismo [2025_01]
Tipo de producto: Diseño de vestuario con propósito crítico social
Joseph David Zapata Osorio
Karen Dayana Henao Mora
María Camila Arrubla Ossa

Afronai. Raíces que visten el futuro [2025_01]
Tipo de producto: Diseño / Desarrollo de marca emergente
Angélica Valentina Gómez Piña
Laura Daniela Salas Miranda

Una carga que no es tuya [2025_01]
Tipo de producto: Corto animado 3D
Anderson Muñoz Sánchez
Juan Felipe Ruiz García
Juan Pablo Arango Castro
Sebastián Álvarez Zapata
Zámana Trejos Vahos

Lo Sostenible

Distrito 10 [2025_02]
Tipo de producto: Libro ilustrado impreso / Contenido transmedia
Dahyner Stiven Mosquera Naranjo
Isabela Restrepo Gómez
Jihan Zamara Diazgranado Mazo
Joseph Correa Ortiz
Sebastián Chaverra Cárdenas
Valentina Aguirre Duque

Ruédate [2025_01]
Tipo de producto: Identidad corporativa
Ana María Hernández Vélez
Andrea Giraldo Cardona
Isabella Ocampo Ríos

Sunset skate vibes [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario infantil
Johany Alexander Vargas Osorio
Valeria Gallón Girón

Ecosun Energía [2025_01]
Tipo de producto: Manual de identidad corporativa
María Fernanda Molina Castaño
Valentina Jaramillo Mejía

Rizoma: Simbiosis cultural [2025_01]
Tipo de producto: Sistema de identidad visual / Intervención espacial / Contenido transmedia
Andrea Valentina Roa Orozco

Set dressing environment [2020_02]
Tipo de producto: Composición 3D
Darlan Sierra Cárdenas

Eterna: Arte botánico [2023_02]
Tipo de producto: *Rebranding*
Angie Paola Zapata Echavarría
Laura Carolina Yepes Valdés
Valentina Hincapié Muñoz
Wendy Karime Enciso Barrientos

Regiones musicales de Colombia: Karnivalle [2020_02]
Tipo de producto: Editorial libro / Plegable / Diseño logotipo / Sitio web
Caleb Josué Sánchez Escobar
Laura Parra Buitrago

Nothing pretty about this [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario exterior
María José Rojas Cañola

Lectura del color por ondas para personas con discapacidad visual [2022_02]
Tipo de producto: Diseño de experiencias
Brandon Alexis Benítez
Brayan Sebastián Salazar López
Juan David Zapata Ortiz
Laura Tobón Arenas

Lo Creativo

Sale pa' pintura [2025_01]
Tipo de producto: Proyecto transmedia / Difusión de memoria gráfica
Ana Sofía Hernández Gutiérrez
Angie Paola Zapata Echavarría
Daniel García Saldarriaga
David Mauricio Oliveros Rave
Johan Ferney Ríos Arboleda
Juan Camilo Mira Gómez
Juan Diego Franco Castrillón
Juan José Agudelo Estrada
Kelly Andrea Patiño Rúa
Laura Carolina Yepes Valdés
Leidy Camila Villada Cañas
María Camila Álvarez Quintero
María Paulina Pérez Múnera
Mariam Estefanía Vásquez Fernández
Mariana Ocampo Ríos
Mariana Torres Castro
Marlon Yesith Narváez Acosta
Santiago Ardila Ledesma
Sebastian Galeano Vásquez
Sebastián Urán Jaramillo
Valentina Hincapié Muñoz
Valeria Uribe Roldán

Unknown: Indulgent rebellion [2025_01]
Tipo de producto: Colección de vestuario conceptual
Sara Vargas Uribe

Manual: Heart face [2024_01]
Tipo de producto: Estrategia para marca / *Desing Thinking*
Andrés Stiven Henao Ríos
Kevin Hincapié Lotero
Leonardo Herrera Tasamá

Las raíces de mi ser [2022_02]
Tipo de producto: Zinepack
Erika Johana Velásquez Hortúa

Boy meets Devil [2025_01]
Tipo de producto: Animación para video musical
Lián Zapata Ramírez

Uniformes laborales para la industria eléctrica [2024_01]
Tipo de producto: Diseño de vestuario laboral / Alta complejidad
Carlos Mario Cárdenas
Isabella Zapata Londoño
Manuela Arias Jaramillo
Sandra Patricia Suárez Torres
Valentina Cardona García
Valentina Herrera Escobar

Demencia arcana [2021_01]
Tipo de producto: Cartas
Angie Daniela Ortega Hincapié
María Paulina Hurtado Gutiérrez
Mary Elena Correa Congote
Victoria Alejandra Chica Rivera

Recuperación del Laboratorio de Transformación Creativa [2023_01]
Tipo de producto: Estrategia de diseño
Dafne Catalina Flórez Chamorro
Karen Melisa Toro Restrepo

Exilium: Alas rotas, raíces vivas [2025_01]
Tipo de producto: Diseño de vestuario con propósito crítico social
Camila Cano González
Mariana Grisales Callejas

¡Mera vuelta!: Bye, narcocultura [2024_01]
Tipo de producto: Estrategia con propósito crítico social
María Isabel Valencia Hurtado
Valentina Hernández Pérez

Esto es barrio [2025_01]
Tipo de producto: Libro ilustrado impreso / Contenido transmedia
Ana Isabel Gutiérrez Zapata
Kaosmi Antonella Mata
María Fernanda Molina Quiroz
Mariana Cardona López
Mariana Flórez Serna
Paulina Mosquera Ruiz

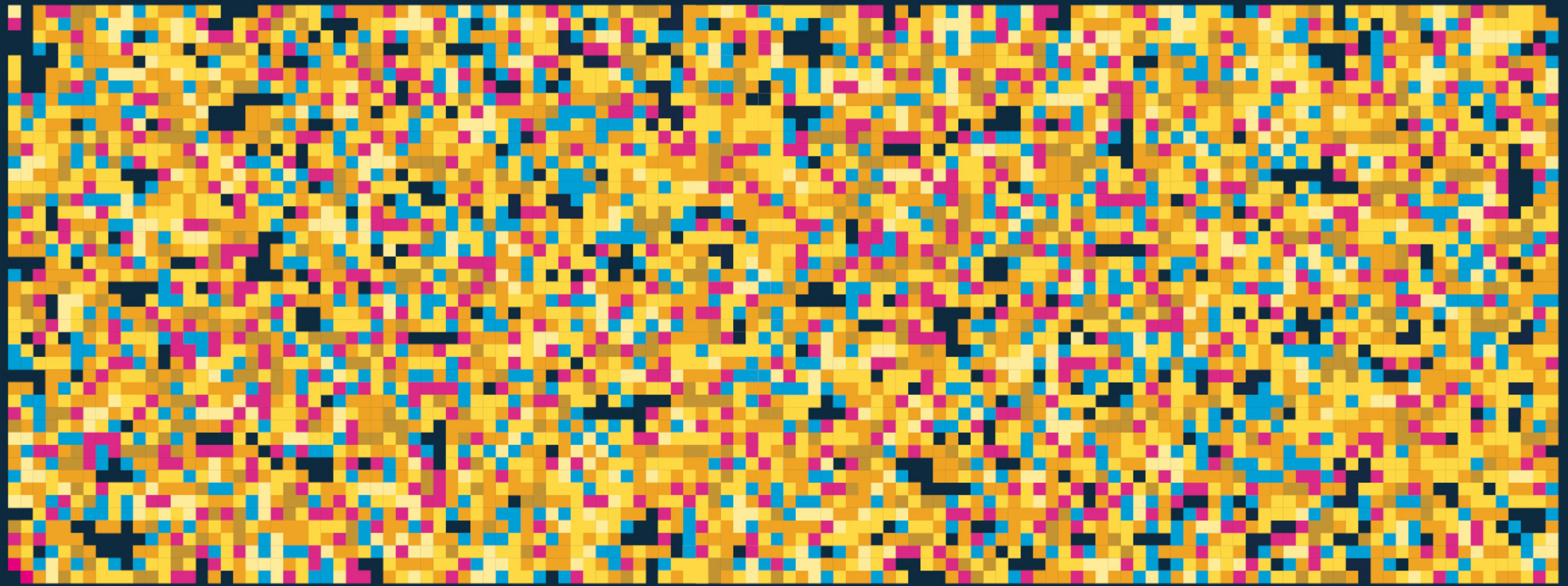
Cultura reinventada [2025_01]
Tipo de producto: Artefacto vestimentario
Natalia Betancur Garcés

Usuario desconocido [2020_01]
Tipo de producto: Fanzine digital
Andrea Euse Martínez
Greyss Gisell Pineda Beltrán
Maicol Estiven Armijo Barco
Mateo Clavijo Montoya

Cairo [2025_01]
Tipo de producto: *Outfit* deportivo
Laura Orozco Orozco
Laura Valentina Vargas Miranda
Manuela Echeverri Echeverri

Capricho [2025_01]
Tipo de producto: Portafolio
Ana Sofía Ospina Espejo

Esta publicación se imprimió en:
Litografía Felipe S.A.S
336 páginas // Tipo de papel // Gotham Family, CzykagoRough-MixPRO, CoertSchrift Romaans //
400 ejemplares
El 16 de de 2026
[Medellín - Colombia]





www.pascualbravo.edu.co
IUPascualBravo
VIGILADA Mineducación

Acreditados en Alta Calidad.
Resolución 012512 del MEN.
29 de junio de 2022 - 6 años.

Teléfono: (+57) 604 448 05 20
Calle 73 # 73A- 226 Robledo,
vía El Volador

Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Fondo Editorial