



Muestra visual
Revista Areandina Medellín



*LA HISTORIA DE ANA
~Historias~

*ESTRUCTURAS MARINAS
~Alta moda~

*SIETE PECADOS CAPITALES
~Tipografía~

Edw

Hoy empezamos esta edición con las muestras de los programas de Diseño de Modas y Diseño Gráfico dando lugar al resultado y al esfuerzo de los estudiantes a lo largo de un proceso de aprendizaje y crecimiento, en donde tuvieron el acompañamiento de aquellos maestros apasionados por la docencia y el diseño.

El diseño es la herramienta de la comunicación que nos conecta visualmente, que rompe fronteras y elimina paradigmas. Hoy en la Fundación Universitaria del Área Andina se abre una puerta para la comunicación en donde nos unimos como comunidad académica para ser emisores y receptores de un mensaje hablado en un único lenguaje: el diseño.

Damos un paso para el reconocimiento de nuestra labor como diseñadores, creadores, investigadores, y amantes de nuestras profesiones. Le abrimos las puertas a **Muestra Visual**, una revista que busca que todos los integrantes de la comunidad universitaria (estudiantes, docentes, egresados y personal administrativo y directivo muestren y den a conocer lo

aprendido durante tanto tiempo de esfuerzo y dedicación.

Por ello, invitamos a todos los Areandinos de la sede Medellín a que juntos construyamos esta publicación, convirtiéndola en nuestro orgullo y nuestra huella dejando muy en alto el talento que nace en la ciudad de Medellín a través del diseño y la comunicación y por supuesto el nombre de nuestra institución.M

*Gracias por hacer esto posible.
Dirección y edición.
Viviana Piedrahita G / Egresada Diseño Gráfico
Mateo Mejía López / Estudiante Diseño Gráfico*

*Diseño y diagramación.
Mateo Mejía López / Estudiante Diseño Gráfico
Viviana Piedrahita G / Egresada Diseño Gráfico*

*Fotografías y retoque.
Mateo Mejía López / Estudiante Diseño Gráfico*

*Información e investigación
Docentes y directivos
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL
ÁREA ANDINA Medellín*

Con Cite niado

-  Palabras Directivos.
-  Estructuras del mundo marino ~ Alta moda.
-  Siete pecados capitales ~ Tipografía.
-  Estilismo & Foto estudio.
-  Perspectiva.
-  Ecodiseño.
-  Estructuras de coraza.
-  La historia de Ana.
-  Estructuras del mundo animal.
-  Empaques con Cata.
-  Estructuras de coraza ~ Masculino.

torrial

PALABRAS

de

nuestros directivos

Desde la Coordinación Académica le damos la bienvenida a este nuevo proyecto que busca crear un testimonio semestral mostrando los proyectos que se desarrollan a lo largo del período académico por nuestros estudiantes en compañía de los docentes, quienes los impulsan y guían a culminar este proceso con buenos resultados.

Con esta revista se busca que nuestros estudiantes de semestres anteriores, vean lo que se hace en los siguientes semestres. Queremos que los aspirantes se antojen de ingresar a estudiar una carrera y ser parte de esta comunidad académica Área Andina, sede Medellín.

Fabio Andrés Gaviria
Coordinador Académico



Cuando hablamos de educación superior debemos hacerlo desde tres ángulos diferentes, la docencia, la extensión y la investigación; destacando de entre ella primordialmente la función sustantiva de la investigación puesto que es ella el insumo necesario para la innovación y el desarrollo, una institución que trabaja para la formación superior debe preocuparse por la investigación con el fin de crear nuevos conocimientos que fortalezcan el desarrollo social y contribuyan a la solución de problemas.

Es por ello que debemos entregarle a la investigación un papel protagónico muy importante y en Área Andina sede Medellín celebramos la iniciativa de este ejercicio docente e investigativo de base con la puesta en marcha de una publicación, en este caso una revista que recoge la producción de todos los trabajos y proyectos realizados semestralmente por estudiantes, con la asesoría de sus profesores, en los programas presenciales de Diseño de Modas y Diseño Gráfico, la cual servirá como vehículo de divulgación de dichos trabajos y proyectos, y como soporte formal del que irá constituyéndose en nuestro propio discurso e impronta investigativos.

Invitamos a toda la comunidad educativa y universitaria para que haga parte de esta importante iniciativa que surge de la razón misma de la Institución Universitaria, y es lo que le dará fuerza y continuidad: sus estudiantes, egresados y profesores.

Juan Carlos Cardona
Rector Sede Medellín



Estructuras del MUNDO Marino

* Alta Moda

* Docentes a cargo:

› Rose Damasceno

› Maria Isabel Baena

› Rosa Italia

Este semestre las estructuras del mundo marino sirvieron de inspiración para la conceptualización e interpretación de lo orgánico y de un ecosistema que representa el origen de la vida en nuestro planeta azul. Un espacio que alberga la historia de la tierra entre capas, placas y residuos.

El mundo marino y sus estructuras ofrecen una variedad de opciones en formas y conceptos que se convierten en la inspiración perfecta para llenar de vida trajes de alta exigencia en formalidad y belleza...



*María Luisa
Yepes*

» Colección
*Mediterráneo
Blanco y Rojo*



... **L**

as condiciones de creación de las estudiantes a través de la investigación fueron la búsqueda de un consumidor específico para el universo gala y formal y un traje de novia y traje formal de una gala de noche, este proyecto tuvo que ver mucho con la estructuración de la colección porque se definieron formas y siluetas adecuadas, además de la intervención de un trabajo manual acorde a la inspiración y la colaboración de las docentes de Arquitectura del Vestido (Rose Damasceno) y (Rosé Italia) quienes buscaron transformar ese trabajo manual o dibujo en una estructura física, dándole realidad a ese concepto o idea arrojando como resultado un producto de alta moda...



*Maritza
Castro*

» Colección
Spallanzani





...En alta moda buscamos que los bocetos se convirtieran en un producto real y final de buena calidad, donde el estudiante demostrará todo lo aprendido en la materia, ver el desarrollo del estudiante, ver como se inicia desde cero hasta que se finaliza la materia obteniendo muy buenos resultados que dan muestra del interés por aprender y conocer. **M**

Alejandra Yuli Mejía



PECADOS *capitales*

Para este semestre el azar jugó con cada estudiante de esta materia en donde se tentó la suerte para poder asignarle a cada estudiante un día de la semana y un pecado capital en donde por medio de un lettering se buscaba expresar lo que quería decir la palabra o en este caso el pecado capital.

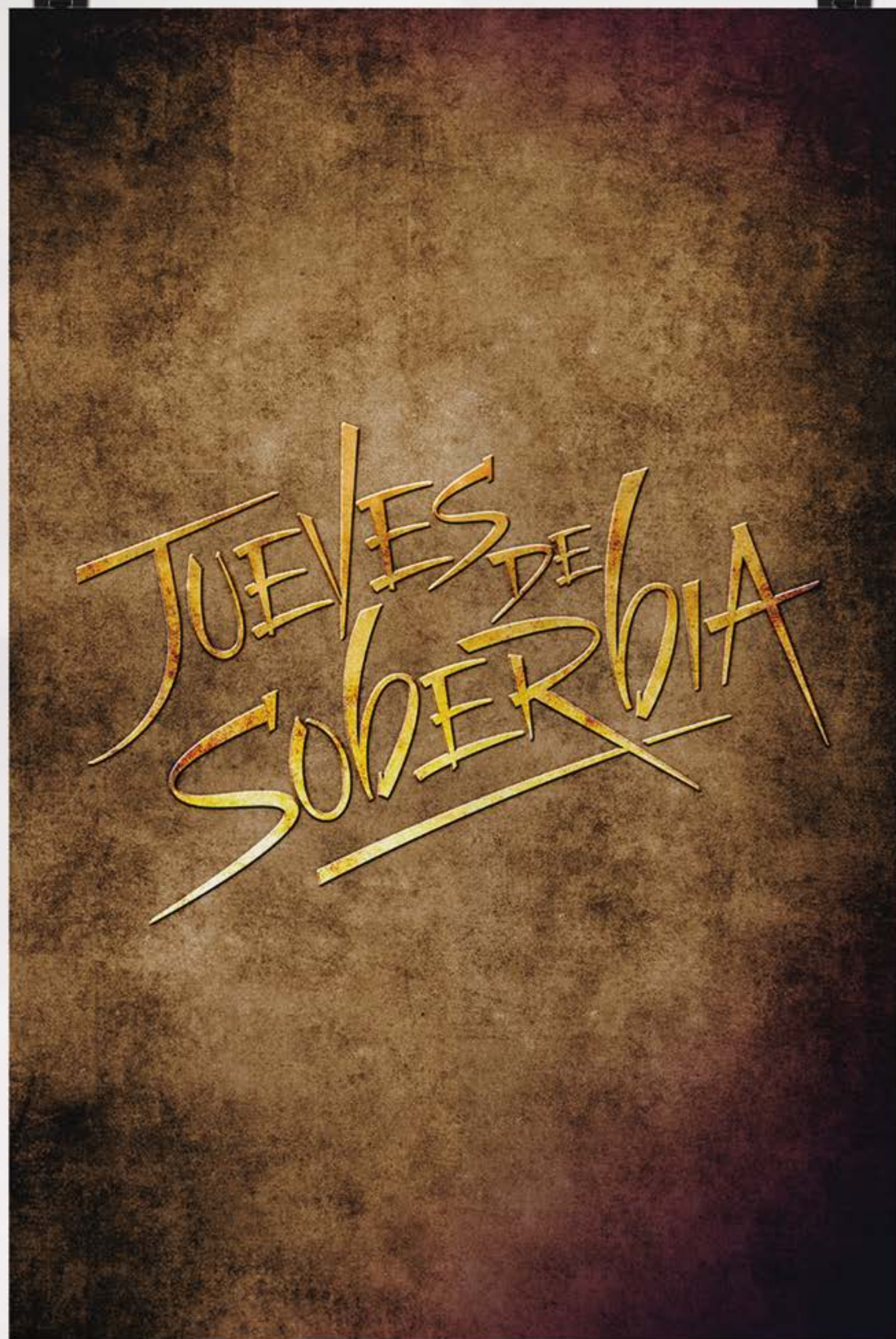
Este trabajo consta de dos partes, una es el foco principal en donde se debía crear un lettering representando el pecado; en la parte posterior de la pieza, se debía realizar una puesta en página de algunos conceptos tipográficos mezclados con algo de ilustración que el estudiante aportaba con su conocimiento.

El objetivo principal de este trabajo final es la creación del lettering que fue un resultado de un proceso de experimentación con distintas herramientas como plumas, pinceles, brochas, en donde luego se pasaba a una parte de dibujo a lápiz llegando a un proceso final de digitalización de cada letra, esto con el fin de que cada carácter fuera creado desde cero por el estudiante.

CAMILO ALZATE

*Docente de Tipografía FUAA sede Medellín
Comunicador Gráfico Publicitario Universidad de Medellín
Diseñador de Tipografía UBA (Argentina)*





“ QUIEN NO SABE MOSTRARSE CORTÉS, VA AL ENCUENTRO DE LOS CASTIGOS DE LA SOBERBIA ”

JUEVES DE LA SOBERBIA

Más fácil es **escribir** contra la soberbia que **vencerla** Francisco De Quevedo

LA SOBERBIA ES LA ESENCIA DEL PECADO
BENEDICTO XVI, JUEVES SANTO DE 2012

Benedicto XVI dijo que el Jueves Santo no es sólo el día de la institución del sacramento de la Eucaristía, sino que también forma parte de la noche oscura del Monte de los Olivos.

El soberbio carece de conciencia de culpa, porque suele tener razón y no reconoce que haya algo más alto que su razón. La lengua es un acusador verídico contra los hombres llenos de vana soberbia. Para entenderlo mejor a continuación se enumeran algunas características para analizar una personalidad soberbia:

- 1 Deseo compulsivo por solicitar piropos o alabanza de la gente.**
Son personas que están buscando y desean con anhelo tener reconocimiento, distinción, alabanzas por parte de los demás.
- 2 Te la pasas hablando de tus logros y éxitos.**
Todos tenemos dotes y talentos que se nos fueron dados. Hay quienes los usan, mientras que otros ni se apuran por descubrirlos o no los trabajan, pero hay otros que se la pasan haciendo un recuerdo y no de los daños, sino de todos sus logros.
- 3 Siempre deseas tener el control.**
Esto cobija a todas las personas que desean controlar a los demás, que no aceptan que cada quien tenga su propia opinión o un gusto diferente.

¿León soberbio?

Un día el viejo león se despertó y conforme se despertaba se dijo que no recordaba haberse sentido tan bien en su vida. El león se sentía tan lleno de vida, tan saludable y fuerte que pensó que no habría en el mundo nada que lo pudiese vencer. Con este sentimiento de grandeza, se encaminó hacia la selva, allí se encontró con una víbora a la que paró para preguntarle.

“Dime, víbora, ¿quién es el rey de la selva?” le preguntó el león.
“Tú, por supuesto,” le respondió la víbora, alejándose del león a toda marcha.

El siguiente animal que se encontró fue un cocodrilo, que estaba adormecido cerca de una charca. El león se acercó y le preguntó **“Cocodrilo, dime, ¿quién es el rey de la selva?”**
“por qué me lo preguntas?” le dijo el cocodrilo. **“¿cómo que eres tú el rey de la selva?”**

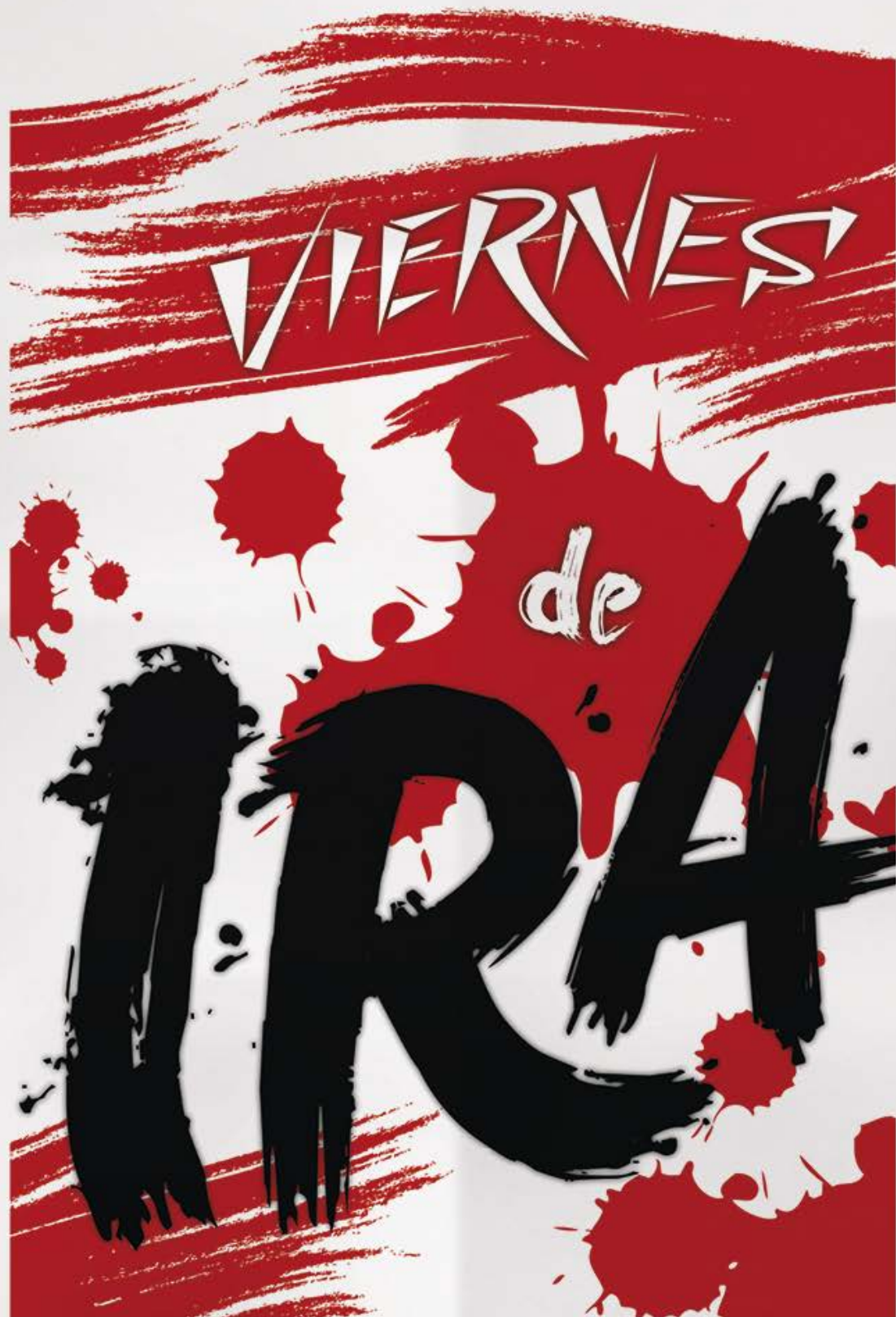
Así continuó toda la mañana, a cuanto animal le preguntaba todos le respondían que el rey de la selva era él. Pero, hete ahí que de pronto, le salió al paso un elefante.

“Dime elefante,” le preguntó el león ensoberbecido. **“¿cómo que eres tú el rey de la selva?”**

Por toda respuesta, el elefante enroscó al león con su trompa levantándolo cual si fuera una pelota. lo tiraba al aire y lo volvía a recoger... hasta que lo arrojó al suelo poniendo sobre el magullado y dolorido león su inmensa pata.

“Muy bien, (basta ya), lo entendí,” atinó a farfullar el dolorido león. **“pero no hay necesidad de que te esfuerces tanto, porque ya oíste la respuesta.”**

www.gdhs.com/



7 pecados capitales

Estos pecados se disfrazan muy atractivos, divertidos y con colores brillantes. La soberbia, la lujuria, la gula, la avaricia, la envidia, la ira y la pereza.

LA SOBERBIA:

- La Soberbia es amarte demasiado a ti mismo, y te hace despreciar a Dios y a los demás.
- Eres soberbio cuando crees que tú puedes hacerlo todo, que no necesitas de Dios ni de los demás, cuando te crees mucho (que tú eres el más listo, el más perfecto y los demás son unos tontos), cuando eres presumido o te gusta llamar la atención, cuando quieres que todo se haga como tú quieres, cuando crees que todo te lo mereces, cuando sólo hablas de ti.

La ira es enojarse sin medida y el tener deseos de venganza. Pecas de ira cuando eres un energúmeno, te enojas y gritas en casa (porque ni modo, ese es tu carácter), cuando cada vez que un hijo tuyo se acerca a ti eres el padre o la madre que está de malas, cuando por una cosa sin importancia armas un drama, te pones rojo de coraje y te peleas con todos.

IRA

- La virtud a cultivar contra la ira es LA PACIENCIA, ir poco a poco dominando tu carácter, como dicen en la tele: cuenta hasta diez antes de explotar, no permitirte gritar, enojarte y hacer corajes.
- Pide mucho a Dios que te ayude a ser más paciente y verás que lo lograrás.

LA LUJURIA:

- Es buscar de manera desordenada el placer sexual.
- Eres lujurioso cuando buscas el placer sexual por sí mismo, porque se siente a todo dar, no importando que sea antes o fuera del matrimonio, no importando que ofendas a tu pareja, no importando que solo tu sientas bonito y tu pareja no, no importando a ver que te tomas para no quedarte panzona.
- Eres lujurioso no solo cuando eres infiel, también cuando ves revistas o programas pornográficos, cuando te comes viva a la mujer que va pasando.

Si tú no puedes Él sí puede.

persona", mejor padre, madre, hijo o hermano... mejor amigo, mejor trabajador, mejor jefe...
- La virtud a cultivar contra la Avaricia es LA SENCILLEZ, que es ser feliz con poco y LA GENEROSIDAD, que es pensar en compartir y dar de lo tuyo. Siempre habrá otros que tienen más necesidad que tú, cristo dijo:

LA GULA:

- La Gula es comer o beber sin medida.
- Pecas de gula cuando bebes en exceso y te emborrachas, pierdes la razón y haces y dices grandes tonterías que sobrio no lo harías. Al emborracharte te embrutesces, ¿Tú crees que a Dios le gusta verte en ese estado? ¿Tú crees que a tu familia le gusta verte así o se avergüenza de ello? Pecas de gula también cuando comes sin medida, cuando comes y comes por el puro gusto aunque ya ni te quepa, cuando todo el día piensas nada más en comer.
- La virtud que debes de cultivar contra la gula es la TEMPLANZA: beber y comer con medida.

"No podéis servir a dos amos: a Dios y al dinero". Cristo nació y vivió en la sencillez y en la pobreza.

LA ENVIDIA:

- La Envidia es sentir tristeza porque a otro le va bien o sentir alegría cuando a otro le va mal.
- Eres envidioso cuando te comparas con los demás y nada más estás viendo lo que el de junto hace o tiene y tú no. Cuando se te indigesta que el vecino tiene más suerte que tú y le fue mejor, cuando te da coraje que tu amigo fulanita ni dieta hace y está hecho un palo, cuando te da gusto que al condenado de tu compadre que tan mula se ha portado contigo se le murieron unas vaquitas...

LA AVARICIA:

- La Avaricia es tener una gran ambición de poseer cosas materiales.
- Eres avaro cuando te importa mucho tener cosas, tener dinero, vestidos, adornos para tu casa, aparatos, no importando que tengas que hacer para conseguirlo. El desear superarse económicamente a través del trabajo honrado es bueno, lo que está mal es solo pensar en "tener más y no en "ser mejor

LA PEREZA:

- La Pereza es la flojera que te lleva a descuidar tus obligaciones.
- Eres perezoso cuando dejas de hacer lo que tú sabes que tienes que hacer porque sientes flojera, porque estás descansando tan rico, porque mejor lo haces luego... ¡No debes ser holgazán!



SEVE7

DOMINGO DE Lujuria

Por:
Diego Alexander Duque Zapata
TIPOGRAFÍA
PROYECTO LETTERING
DISEÑO GRÁFICO-SEDE-MEDELLIN

SOMERSET TRACY JOHN DOE SEVEN David Fincher
DAVID MILLS

CAPÍTULO 1 Gula

Para el asesino era la representación exacta del pecado de la gula, una persona que ha dedicado su vida a satisfacer su apetito desmedido, y del cual las personas "deben" retirarse al caminar por la calle. Presenta Síntomas de garganta inflamada, dificultad trinchada, carnosos del estómago distendido de una persona que fue obligada a comer hasta la saciedad y mucho más, de tal forma que su cuerpo "gorgoreará" y causará la muerte por hemocongestión interna, el asesino coloca el cubo junto a la víctima de su tortura para que vomitara se volvió salido claro de que el hombre estaba ahí contra su voluntad, resistiendo la tortura del psicópata sin poder escapar su "manga" es marcada en señal de que el hombre fue golpeado con una cuchilla de piletas perforantes post-combate hacen pequeñas trozas de "plástico" Platos que dejó el psicópata, para que pudieran enterrar a este asesinato con los demás muertos provocados por él, y su secuela de los 7 pecados, la palabra GULA escrita en la pared crea la "Cruz" directa de este primer asesinato, con el pecado capital de la Gula, representando la gula, como el síntoma de los demás.

CAPÍTULO 2 Avaricia

El abogado Para el asesino era la representación exacta del pecado de la avaricia, una persona que ha dedicado su vida a acumular dinero a costa de liberar asesinos, violadores y secuestradores. Balanza con Carre. Hace referencia a la obra de Shakespeare sobre El mercader de Venecia, que en un texto decía una libra de carne, sus huesos ni nervios, y se asocia al pecado de la avaricia con el pecado del "Hombre avaricioso del hombre". Referencias a un recado de su cuerpo que habría de golpear a la víctima, decidió qué la carne que robó está de su viento y provocó un desmoronamiento hacia la muerte también está la fotografía de la esposa de víctima con una mancha de sangre entre sus ojos.

CAPÍTULO 3 Pereza

Era la pista del asesino para que los agentes encontraran el cuadro que no estaba en el lugar correcto de la escena del crimen, y de esta forma poder hablar a la siguiente víctima la frase "HELP ME" escrita en el cuadro sobre la pared del asesinato de la AVARICIA. Platos que dejó el asesino, para que los agentes de policía, encontraran a Víctor a través de su registro de huellas, y puedan seguir con la cadena de pecados capitales M. Carlos, ahogados, y columnas vertebrales del pasado peñales que indican que la víctima pasó ahogado por más de un año en su tiempo sin poder moverse de ahí.

CAPÍTULO 4 Soberbia

Mujer muñeco, era el ejemplo de la soberbia y vanidad, una mujer que ha perdido el tiempo buscando escapar su imagen física con los estereotipos, belleza, que su interior es vacío es encajonada con el rostro, vanidad y subiendo la conciencia de su vida. Siempre hay la vanidad de las cosas físicas, los doctores quienes "te cortan" para ser más bella. Hoy una Caja de envase precioso y un teléfono móvil, pegados en las manos de la protagonista con goma siendo las agujas que tenía la víctima, de forma aguda para que la víctima riera y ella pueda vivir pero deformada o temeraria, tranquilizantes para no sentir dolor y morir, hay en cabeza de la cara una fotografía de la víctima en donde fue asesinada y se debe interpretar como un símbolo de la belleza y soberbia, al preferir su antiguo rostro, a su propia vida.

CAPÍTULO 5 Envidia

John Doe el asesino es el penúltimo pecado y la esposa de Mills la última víctima que han de encontrar, John, a base de indirectas, le hace saber a Mills que fue a visitar a su esposa, pues envidiosa su vida. Quiso jugar a ser un espejo ejemplar, pero no lo consiguió, y se llevó de recuerdo su cabeza, montando y también montando al bebé que hubiera llegado a nacer.

CAPÍTULO 6 Lujuria

La prostituta era la prueba viva, para el asesino, del pecado capital de la lujuria, una mujer que contagiaba a los hombres con sida al tener relaciones con ellos, y no importarle ni su vida, ni la de los demás, fue hallado un cinturón con una cuchilla por delante. Siendo el arma utilizada para asesinar a la mujer, mientras conversaba con el hombre que también fue obligado a utilizarla, causando heridas internas de severidad, y llevándola a la muerte. La fotografía de la Prostituta fue el medio por el cual los agentes dieron con el paradero de la víctima, además de que es una muestra de la meticulosidad del psicópata.

CAPÍTULO 7 Tracie Ira

David Mills es el último pecado tras hacer de John Doe la víctima. Después de comunicarle a Mills el asesinato de su mujer, Somerset le trae de conocimiento de que, si disparó a John, éste había ganado. Mills, cegado por "la ira", le dispara varias veces. Es arrestado y conducido en un coche de policía, seriamente perjudicado mentalmente, a la cárcel, donde le esperará la pena capital. La muerte de David Mills, se presiona para que se cree la obra de John Doe, donde los 7 pecados capitales hacen la muerte como castigo.

DOMINGO DE Lujuria
David Mills

Diego Alexander Duque 2º Semestre de profesionalización

ESTILISMO

PROYECTO A CARGO DE

*Álvaro Isaac Valnecia
Docente Foto estudio*

*Juan Esteban Maya
Docente Estilismo*

Los estudiantes se enfrentan a un proceso de creación similar a lo que es la vida real, cuando se trabaja con clientes del medio laboral. Por ello este proyecto en fusión con estilismo fue un acercamiento a lo que es el proceso comercial de la fotografía de estudio y el proceso de estilismo y moda. Desde la visión de la moda se creó un brief en donde se debía adaptar cada exigencia del diseñador y creador de un vestuario para así plasmar en una fotografía el concepto que cada uno estaba planteando.

FOTO ESTUDIO



Armonía ocular

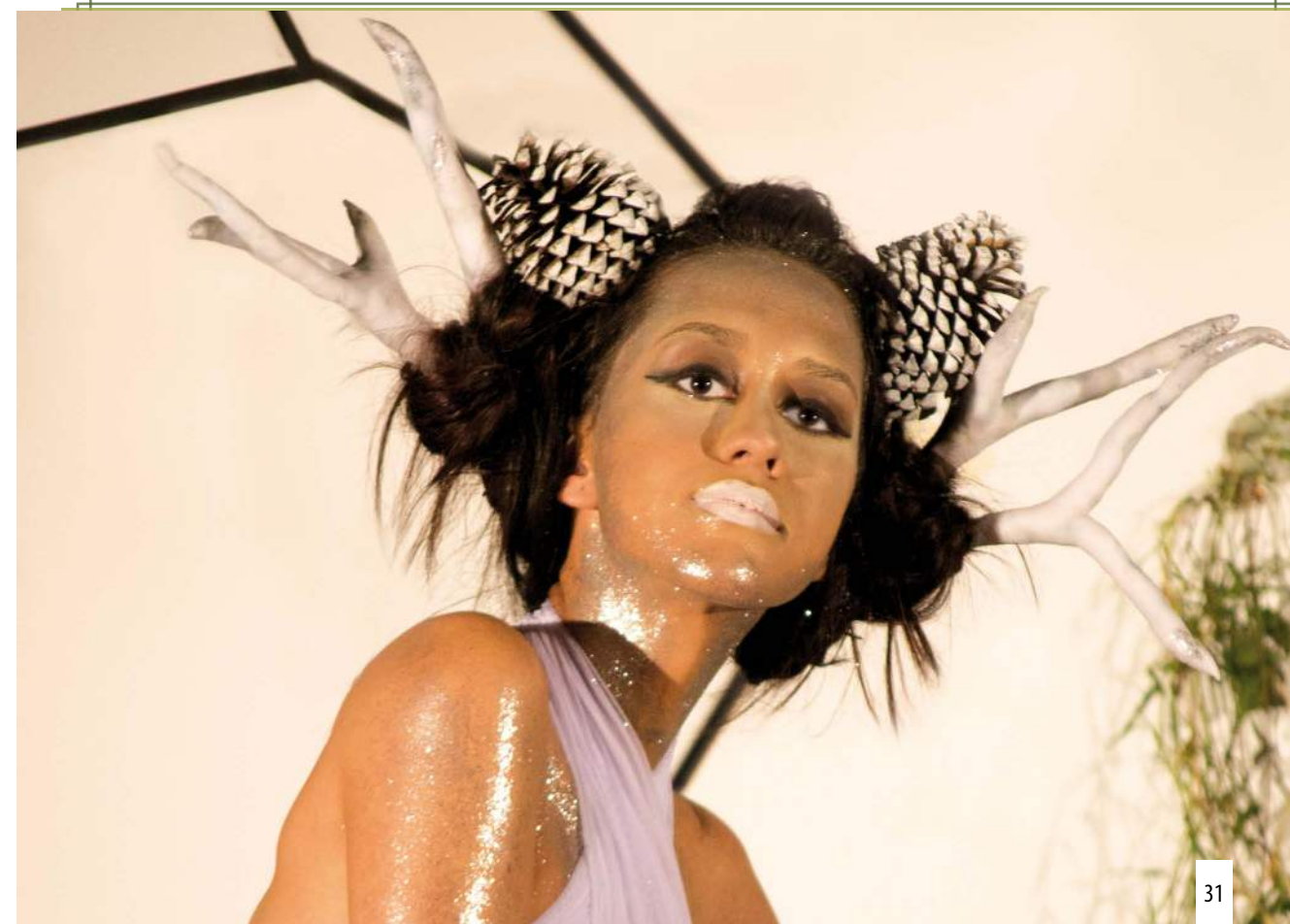
Nos inspiramos en la película "Los juegos del hambre 2" que combina un futurismo extravagante con estructuras selváticas de forma que nos permitiera adaptar el estilismo y realizar una producción fotográfica con este concepto.

La protagonista de esta película es cazadora, debido a esto se propuso la participación de un venado en el traje, al igual que las locaciones adaptadas a la naturaleza y la interacción con el ambiente.

Estudiantes Estilismo
Juan Camilo Valencia
Carolina Herrera

Estudiantes Fotoestudio
Jorge Mejia Galindo
Mary Ann Asis
Henry Gómez

Modelo
Paulina Obando





Raíces

El origen y la construcción de una identidad propia y reconocible suele convertirse en un tema de difícil abordaje debido a la cantidad innumerable de opiniones que suscita. En medio de lo complejo que puede tornarse abordar un tema como la identidad, el origen y las costumbres de un país o determinado lugar, hemos decidido materializar estos conceptos a través de este trabajo artístico incorporando la gran variedad de colores que se reflejan en los múltiples paisajes, la flora y la fauna de los distintos rincones del país.

Asimismo, es importante resaltar que más allá de los conceptos están las personas, que son ellas quienes hacen posible la construcción de tradiciones, legados y culturas; por eso, esta propuesta tiene la intención de mostrar la diversidad que caracteriza al pueblo colombiano que es análogo a la diversidad de sus entornos, al mismo tiempo que intenta dejar patente la conjunción y la mutua influencia entre humanidad y naturaleza.

Estudiantes Estilismo
Grace Obando
Leidy Johana García

Estudiantes Fotoestudio
Ivan Borrález
Jose Torres
Ana Cristina Uribe

Modelo
Sammy Alejandra Benavides









PERSPECTIVA

Cuando un diseñador se enfrenta al ejercicio del dibujo o más bien a la tarea de proyección en los sistemas de representación, se ve en la encrucijada de reconocer el mundo que lo rodea con la experiencia que esto implica. Ya es bastante complejo pensar en la mirada del observador, los puntos de vista, la famosa línea de horizonte y el encuadre para 'imitar' el entorno con una idea aproximada del volumen, el espacio e incluso del ambiente con la iluminación incidente.

Planos, bocetos, vistas, proporción, escala, espacio y medida son algunos de los conceptos manejados en la perspectiva.

Docente a cargo Catalina Díaz

Para los diseñadores gráficos de la Fundación Universitaria del Área Andina, en la asignatura de perspectiva, el propósito de formación es conocer los métodos proyectivos, para que en el análisis y la aplicación compositiva de cualquier pieza gráfica, fortalezcan su mirada de forma más profunda y creativa en un amplio espectro de posibilidades; permitiéndose inclusive romper la norma. Lo que implica conocer el proceso lógico previo en busca de la imagen correcta para los diferentes contenidos, es decir, no solo tener el conocimiento técnico, sino además, saber proyectar las ideas; ésta es la mayor diferencia como medio de expresión, la perspectiva como otra mirada para el diseñador.



CREER PARA

CREAR

Estudiante 2º semestre / Diseño Gráfico





MIRADA DE
LEÓN

Estudiante 2º semestre / Diseño Gráfico



OTRA PERSPECTIVA

Estudiante 2º semestre / Diseño Gráfico





Para este semestre se fusionaron los programas presenciales de Diseño de Modas y Diseño gráfico para lograr fortalecer el concepto de Ecodiseño dentro del diseño.

Se intervinieron los espacios de la sede Medellín, convirtiendo y transformando objetos de uso común en otros productos, dándole lugar a la responsabilidad social la ecología y el medio ambiente.

Fue difícil porque la gente piensa que es una materia de relleno pero resulta ser algo muy interesante porque es un trabajo muy acorde a lo que se está viendo en este momento, e involucrara a los estudiantes con el proyecto de la responsabilidad social empresarial que está muy de moda al igual que la ecología, dándole importancia al consumo del ecodiseño.

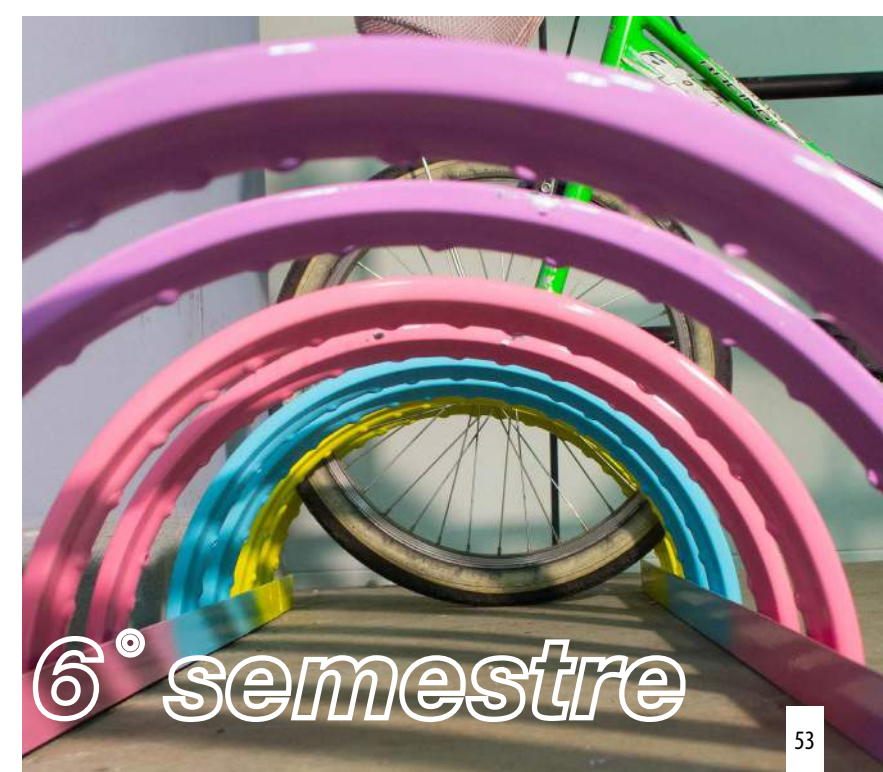
Pablo Rodríguez Cumplido
Docente Ecodiseño

Ecodiseño



Estudiantes 6° semestre





Estudiantes 6° semestre

ESTRUCTURAS

DECOBORAZA

DOCENTES A CARGO: ANA CASTRILLÓN Y CRUZ HELENA CIRO



Estructuras vegetales fue la premisa dada para crear las últimas prendas de este semestre 02/14 en fundamentos proyectuales y diseño básico, pero, ¿cómo enlazar esto a un hilo conductor que nutriese y mejorara los resultados, yendo más allá de la imitación?

Fue a partir de esta pregunta que decidimos unir las macro tendencias que se veníamos investigando y trabajando a lo largo del semestre: ansiedad, deuda, globalización, localismo, volatilidad, digitalización, personalización, cambio ambiental, envejecimiento, urbanismo, cambio de poder hacia el Este; con estructuras que se relacionaran entre sí y crearán un lenguaje propio, de lo cual salieron inspiraciones maravillosas como las fachadas verdes, las plantas parásitas, el maíz transgénico, el diente de león, por mencionar algunas; cabe resaltar que siempre intentamos ir más allá de lo evidente, por eso no sólo utilizamos en la construcción telas como chichones, sedas, driles, sino también materiales alternos como costales, estructuras plásticas, estructuras metálicas, en fin todo lo que pudiese potencializar el concepto y permitiera la concepción de un producto final acompañado por un look completo, zapatos y accesorios, una entrega impecable para estos pequeños diseñadores que comienzan con pie derecho a subir los escalones de la educación con la firmeza y entereza necesaria.

ANDRES



ASTORIA

YAIRA



HEREDIA

MIALLO



TAPIAS

Eliana Gómez López



Vanessa Sánchez



Esteban Cano Castaño



Valentina Caro Orozco



Alejandra Lopera Vargas



PRIMER SEMESTRE • DISEÑO DE MODAS



Daniela Morales Raigosa



Nicolk Castaño Castro



Juliana Cardona Orozco



Geomar Ramírez Carillo

PRIMER SEMESTRE • DISEÑO DE MODAS

La Historia de Ana

Historia del Arte gráfico 1// Historia Universal // Historia del arte gráfico latinoamericano

Evitando caer en la monotonía de los exámenes de historia, busqué la forma de que el final fuera algo práctico y divertido de forma que se incluyera la teoría en una pieza que les permitiera a los estudiantes aprender y divertirse creando. Este semestre lo que se implementó fue acoplar la historia a un juego de mesa, basados en esto, se adaptó un juego para contar la historia del diseño.

Este semestre el reto fue sacar la teoría de la historia del diseño gráfico a algo más didáctico y divertido, de forma que los estudiantes investigaran y aprendieran de una forma que les permitiera involucrarse como estudiantes e interactuar con otros estudiantes.

Docente a cargo:
Ana Patricia Bonet Arango











WENN MAN DIE KARTEN
NACH DEN SUITEN GRUPPIERT
UND VERGLEICHT MIT DEN
KARTEN DER GEGNER
UND VERGLEICHT
DIE ERGEBNISSE
DARAN SIEHT
DASS DIE KARTEN
DIESELBEN SIND
DIESELBEN SIND
DIESELBEN SIND



DISEÑO
INFANTIL

ESTRUCTURAS DEL MUNDO ANIMAL

DOCENTES
a CARGO

Maria Isabel Baena
Isabel Patiño
Luis López

Este semestre las Estructuras se han convertido en el eje central para la creación de colecciones de moda en la temporada Primavera/ verano 2015- 2016. Las estructuras permiten la construcción de imágenes y texturas que como base o recubrimiento se interpretan y reinterpretan desde la estética del cuerpo.

El mundo animal sirvió de base y creación, conceptualización e interpretación de partes o sistemas zoológicos que desde lo anatómico o funcional brindaron gran riqueza en formas, pieles, sistemas ergonómicos, de agrupación o de simbología.



YAMILEY TOBÓN GIRALDO
PERFORMANCE "LA GATA FUCSIA"
COMPAÑÍA ARTÍSTICA AIRE ARTE



L
A
U
R
A
R
A
M
I
R
E
Z

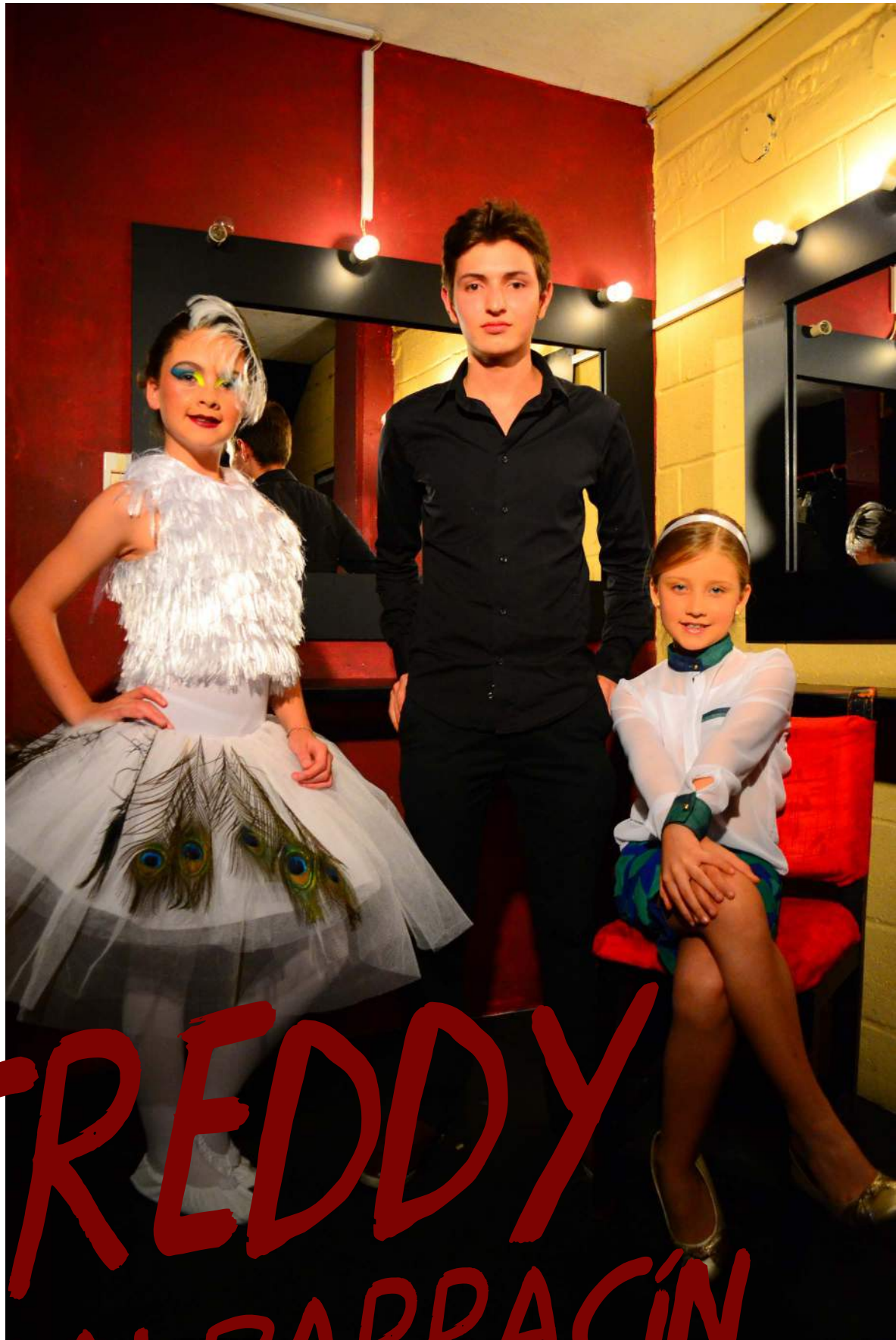
COLECCIÓN
SURGENTE
ENCUBRIR



COLECCIÓN TESTUDINES



LUISA
FERNANDA
GÓMEZ



**FREDDY
ALBARRACÍN**

COLECCIÓN
WINTOUR





Empaques con Cata

Ya es familiar reconocer el valor de los empaques en los mercados más allá de su función de contener y proteger. Por su cercanía al consumidor y por esas connotaciones psicológicas de autoimagen, también permiten tomar la decisión de compra en el momento de interactuar con el producto. De ahí su denominación para el empaque como 'vendedor silencioso'.

Ya desde las empresas y las estrategias comerciales, los diseñadores se ven en una encrucijada para hacer visible el producto entre miles de estos. Las campañas cada vez son más especializadas y toman de la mano, las tendencias vigentes para el grafismo y toman de lo estructural como soporte del mensaje publicitario en esa doble vía de lo pragmático y conceptual, que obvio son los compradores los que mejor juzgan este

proceso al tener en sus manos productos con presentaciones innovadoras, materiales diferentes, más livianos, sustentables y tecnológicamente más eficientes.

Esta cadena de valor que se establece desde una investigación cualificada, toma al empaque en todas las variables de mejora para que no solo desde lo funcional mantenga íntegro al producto, sino que se convierta en una poderosa herramienta de branding para las marcas, puesto que se establece un vínculo entre la acción de uso y postuso, es decir, los empaques adquieren nuevas formas de empleo después de su función primaria, ya sea para seguir guardando o mejor aún, como objetos de colección asociados a la identidad y posicionamiento de marca.

*Catalina Díaz Garcés
Docente de empaques
Egresada de la Universidad del Área Anidna,
sede Medellín*

Liliana Mesa Villegas

Estudiante de 6º semestre / Diseño gráfico
Piezas diseñadas para la empresa Cine Colombia





Camilo Vasco

Estudiante de 6º semestre / Diseño gráfico
Piezas diseñadas para la empresa de salchichas, Ranchera.

Carolina Gaviria

Estudiante de 6º semestre / Diseño gráfico
Piezas diseñadas para la empresa CIPA CAN



Guan Carlos Díaz

Estudiante de 6º semestre / Diseño gráfico
Piezas diseñadas para la empresa Roll.



DISEÑO MASCULINO

DOCENTE A CARGO
MARIA ISABEL BAENA

FOTÓGRAFO
JOE LÓPEZ

ASISTENCIA Y DIRECCIÓN
MATEO MEJIA LOPEZ

ESTRUCTURAS DE
CORAZA

Este semestre los alumnos investigaron un consumidor emergente, un nicho que se encuentra en la ciudad y definieron una solución práctica que combinaba funcionalidad y estética en una colección inspirada en las corazas como punto de partida.



COLECCIÓN
ESPECTROS
ENVOLVENTES

JUANITO

Valencia





C A

T

A

Castañeda

L I N A



COLECCIÓN
HISTORIA EN
ZÓCALOS





ESTUDIANTE
PARTICIPANTE EN



XEL
MODA
2015



L

U

I

COLECCIÓN
ENERGÍA
SINESTÉTICA

A

FERNANDA

Arango





“La
esencia **DE UN**
BUEN DISEÑO
es la necesidad de
TRANSMITIR
un
mensaje”