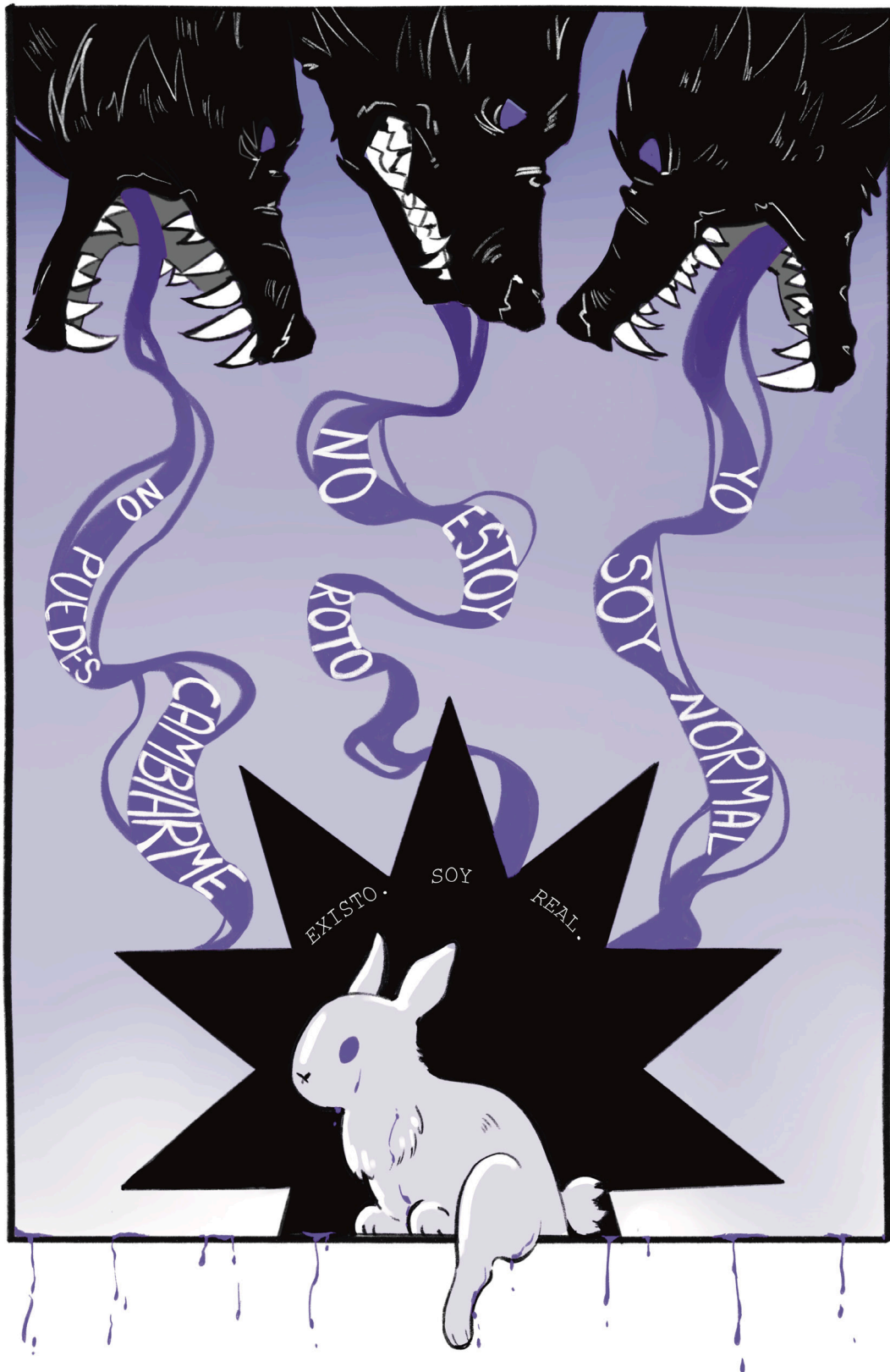


PORTAFOLIO

- Carol Álvarez -



PORTAFOLIO

Diseño

Herramientas computacionales, 2025



CAROL ÁLVAREZ

Estudiante de diseño.

Edad, 19 años. Actualmente estoy estudiando en la Universidad de Chile, residente de la región Metropolitana de Santiago, en la comuna de Santiago Centro.

Mi educación básica la realicé en la escuela básica Blas Cañas.

Mi educación media la realicé en el Liceo 1 Javiera Carrera.

En la actualidad, hago trabajos independientes y académicos.



GUERRA DE PODER

Proyecto I - Paula Ron

Este trabajo consiste en la creación de un poster para la obra de teatro de un cuento escogido por Paula Ron. Mi interpretación fue representar las dinámicas de poder de los protagonistas.



FANTASÍA ONÍRICA

Rep. Conceptual - Grace Mallea

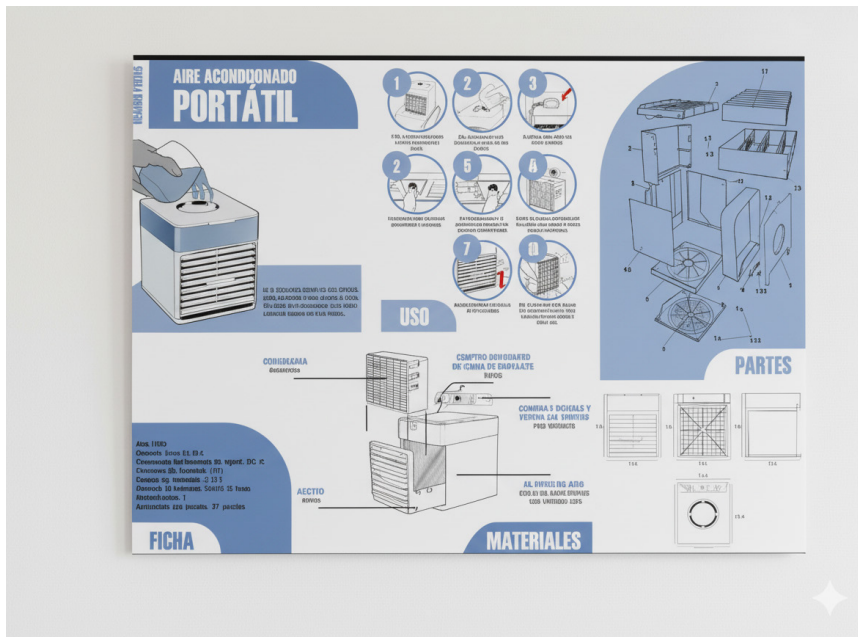
Es la representación abstracta, a través de medios análogos, de la fantasía de los sueños. Mediante su paleta de colores suaves y formas orgánicas, busca emitir la sensación de estar en un sueño.



AN OPEN LETTER

Proyecto III - Pamela Petruska

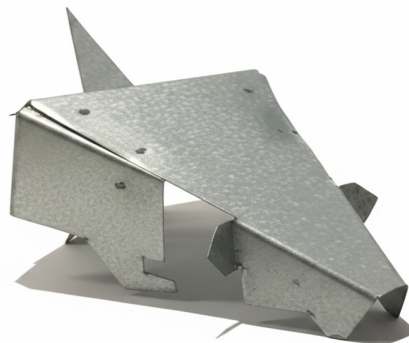
Afiche que busca transmitir la experiencia de una persona asexual, dentro de una sociedad con percepciones y estándares altamente sexuales.



DISEÑO INVERSO

Procesos y prototipos II - Patricio Araya

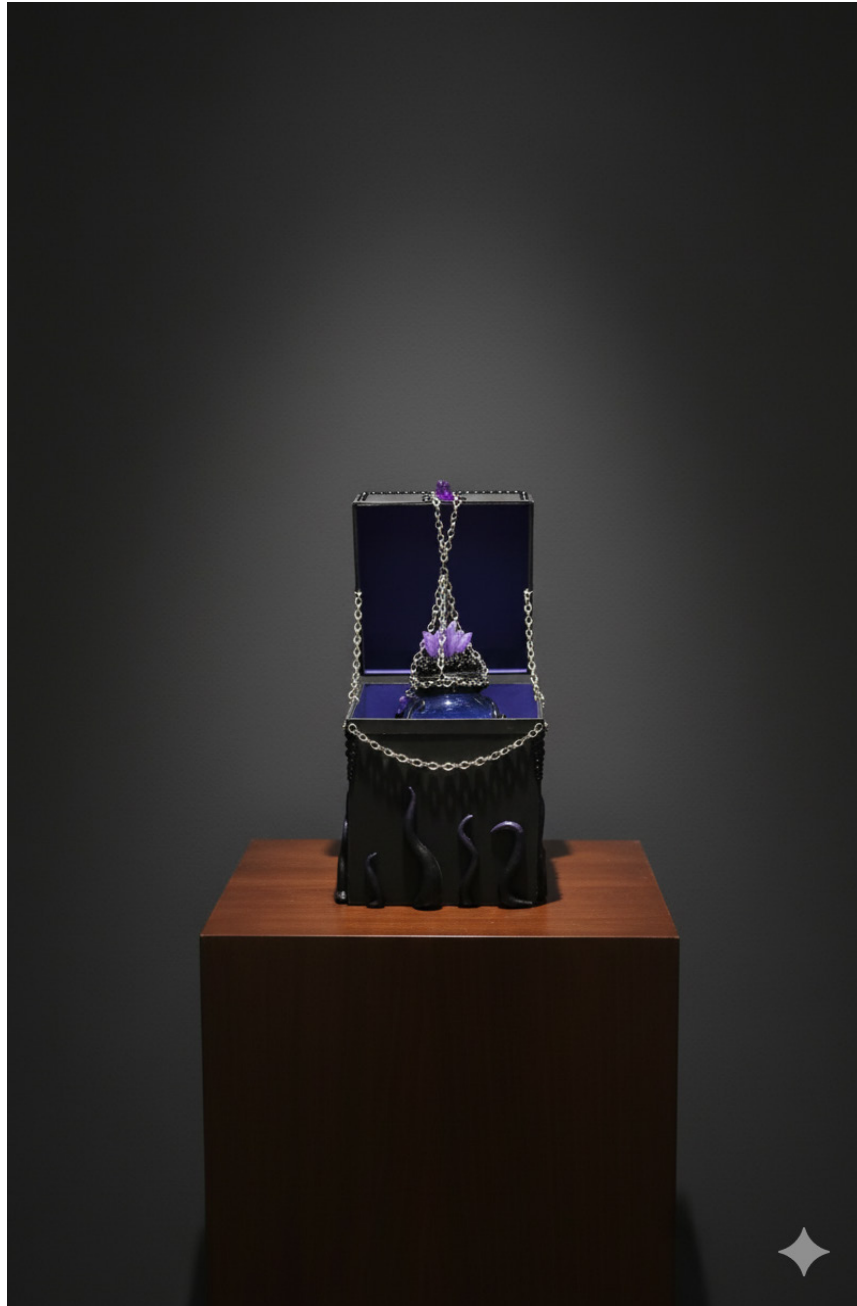
Ejercicio de deconstrucción de un objeto cotidiano, analizando sus partes y funciones.



ANIMAL DE METAL

Procesos y prototipos II - Patricio Araya

Ejercicio utilizando láminas de aluminio y zinc, siendo transformadas para crear un animal mediante plegado y soldadura. La figura es una rata.



TALISMÁN DE ESCAPE

Proyecto III - Pamela Petruska

Creación de un objeto ficticio a partir de la fantasía, cuyo función es la solución de un problema cotidiano y social. El talismán de escape transporta a su lugar preferido a una persona que se siente abrumada y necesita un descanso.



FLOR DE LOTO: LUMINARIA

Procesos y prototipos II - Patricio Araya

Ejercicio utilizando láminas de aluminio y zinc, siendo transformadas para crear una luminaria mediante plegado y soldadura. La figura es una flor de loto.



BETRAYAL

Rep. Conceptual - Grace Mallea

Crear e innovar un juego de cartas con temática libre. Betrayal, es un juego de cartas basado en el juego interactivo "Mafia", cuya temática gira alrededor de un escenario distópico, el apocalipsis, y utilizando los personajes principales de la serie animada "El increíble mundo de Gumball".

“Piensa como un tipógrafo tradicional, dedicado al diseño editorial de portadas de libros de fantasía, para decidir por la fuente tipográfica disponible en Google Fonts que mejor funcionaría con Crimson Pro.”

- Absolutamente. Pensando como un diseñador editorial para el género de fantasía, donde la elegancia, el drama y la legibilidad son clave, la elección debe complementar la estructura de Crimson Pro con una fuente que aporte el carácter y la majestuosidad requeridos para un título. La mejor opción de Google Fonts es: Cinzel.

“Dame una fuente para el texto extenso, un sucedáneo de fuente clásica ofrecida por Google Fonts (Crimson Pro)”

- Cinzel y Crimson Pro son fuentes de estilo serif (con remates) que evocan elegancia y un toque clásico. Para una combinación equilibrada, la mejor estrategia es contrastar este estilo formal con una fuente sans serif (sin remates) moderna y limpia, que mantenga la legibilidad para el cuerpo de texto. Te recomiendo Work Sans.

