



Portafolio de Diseño  
Herramientas Computacionales  
Octubre de 2025



## *Valentina Troncoso*

20 años · Diseñadora en formación

Soy estudiante de cuarto semestre de Diseño en la Universidad de Chile. Mi educación básica y media la realicé en el Colegio Los Aromos, donde descubrí mi pasión por el diseño.

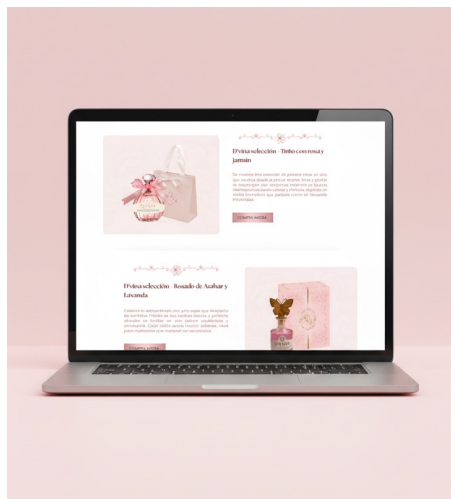
Actualmente trabajo de manera independiente en proyectos que me permiten aplicar y desarrollar mis habilidades creativas, buscando siempre crear soluciones visuales claras y efectivas.



1

## *Packaging – D’vina”*

Diseño de un packaging para vino que protege y exhibe el producto, pensado para la marca D’vina, orientada a un público femenino de alta gama. El proyecto incluyó concepto estratégico, prototipos funcionales y diseño visual, asegurando coherencia entre estética, materiales y experiencia de usuario.



Proyecto de desarrollo de experiencia web centrada en el usuario para D ´Vina, orientado a optimizar la interacción con la marca, aumentar ventas y fortalecer su identidad visual.



Incluye definición de objetivos estratégicos, perfiles de usuario, arquitectura de contenidos, flujos de navegación, wireframes y prototipos visuales coherentes con la identidad de la marca.

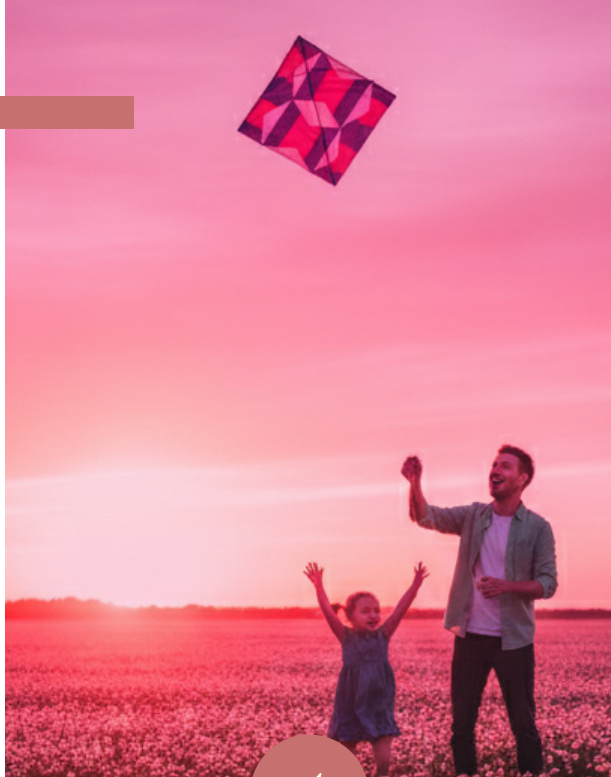
# Infografía Instruccional

3



Proyecto de diseño infográfico desarrollado para comunicar información técnica de forma clara y visualmente atractiva. El enfoque se centró en la síntesis de contenido en cuatro categorías clave, apoyado por referentes visuales, códigos gráficos coherentes y una composición editorial efectiva. El proceso incluyó moodboard, exploraciones tipográficas, maquetación en formato tabloide y adaptación contextual mediante fotomontajes aplicados a medios impresos y exteriores.





4

## *Proyecto de Simetría – Volantines*

Desarrollo de módulos y supermódulos aplicando operaciones de simetría y reflexiones especulares, integrando diseño lineal y coloreado. Reproducción del supermódulo en traslación sobre grilla para creación de patrones, y diseño final de volantines de 45x45 cm con coherencia cromática y compositiva. Trabajo documentado y presentado en formato digital y físico, mostrando dominio de geometría, color y composición.



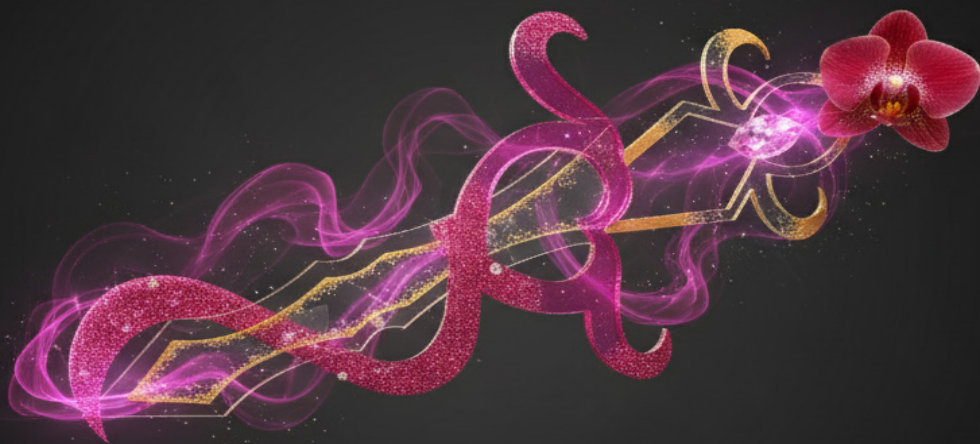
5

## *Colaboración conceptual entre Pop Mart y BT21 para diseñar un packaging coleccionable*

Una caja temática que contiene la discografía de BTS, integrada con la estética y personajes de BT21. El proyecto abordó cinco ámbitos clave: Estrategia, Concepto, Visual, Storytelling y Mediatización, usando diversas técnicas de representación visual y audiovisual para presentar y justificar el producto.



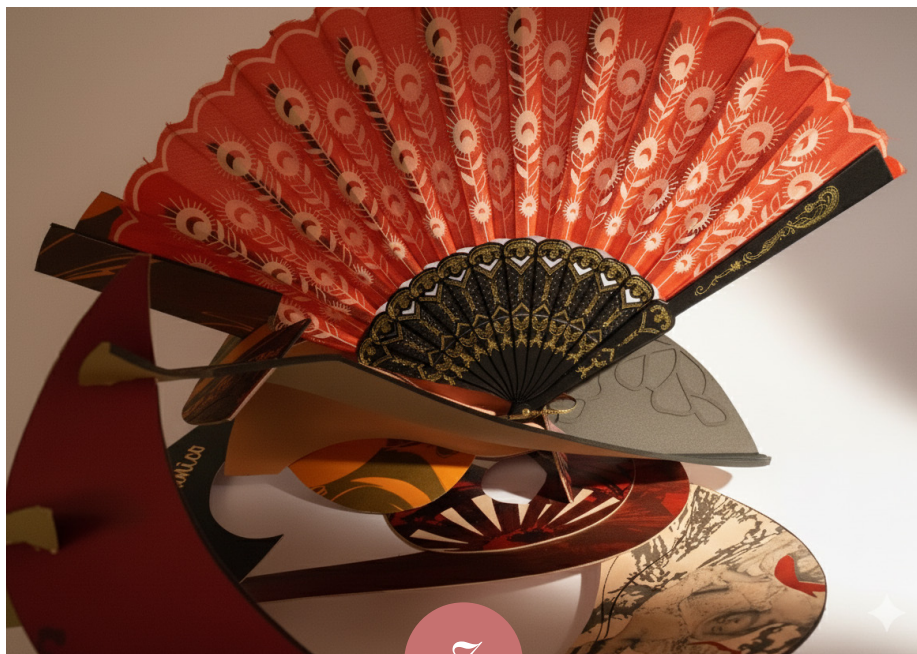




6

## *Artefactos para sobrevivir el presente*

Varita-espada diseñada como artefacto emocional: elimina pensamientos negativos y conserva los positivos. Combina transparencia, detalles dorados y rosados y cristales blancos, realizada con acrílico, resina y brillos. Inspirada en Genshin Impact y Barbie: La magia de Pegaso, transmite fortaleza emocional y delicadeza, uniendo estética y simbolismo.



7

## *Diseño de “Capsula del Tiempo”*

Proyecto enfocado en crear una estructura envolvente que preserve un objeto significativo, combinando técnicas de troqueles, ensambles y plisados sobre cartón forrado.

Se trabajó la relación entre continente y contenido, apoyada en un análisis del objeto y su contexto cultural, proyectando un relato visual para ser comprendido en mil años.

El diseño se basó en retículas geométricas para lograr coherencia formal y funcional, priorizando la experimentación y la reflexión conceptual.

La  
primera frase,  
que usarías en Playfair  
Display SemiBold Italic,  
es más llamativa y elegante,  
mientras que la segunda, en  
Crimson Pro Variable Regular,  
es más clara y sencilla para  
complementar el mensaje.  
Este texto fue generado  
con la ayuda de

