

● **Juguetes Caninos**

El juego en los perros es un factor primordial

● **Diseño Especulativo**

Punto provocativo para posibilidades de diseño

● **ExaUDEM Ameba**

Banca icónica del Centro Roberto Garza Sada

Diseño Especulativo

Resolución Social para el futuro





**We partner
with charities,
businesses and the
design industry to
try to get as many
ideas as possible
brought to life
and tackle the
problems we face
as a society. ”**

IMPACT*

– *Chrissy Levett*

Directora Creativa y fundadora de **Creative Conscience Awards**, movimiento global que apunta a mejorar las comunidades en las que vivimos y trabajamos, a través de premios que alientan y reconocen tanto a estudiantes como graduados del mundo del diseño, que promuevan conceptos socialmente valiosos y centrados en el ser humano.

* www.creative-conscience.org.uk/creative-conscience-impact/



Dr. Antonio J. Dieck Assad
Rector

Dr. Carlos Eduardo Basurto Meza
Vicerrector de Educación Superior

Dr. Carlos García González
Director de la División de Arte,
Arquitectura y Diseño (DAAD).

MDI Irma Peñúñuri García
Directora de Programa de LDI
(Licenciado en Diseño Industrial) e
IISE (Ingeniero en Innovación
Sustentable y Energía)

MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Director de Departamento LDI e IISE.

JEROME AND ZIMMERMAN
Edición, Dirección de Arte
& Diseño Editorial

La Universidad de Monterrey está acreditada por la Southern Association of Colleges and Schools Commission on Colleges, para impartir programas de licenciatura y posgrado, así como por la Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES).

La carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Monterrey, se acreditó con Nivel 1 en los CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior).

8

Cerámica

Curso de carácter introductorio, que otorga conocimientos básicos teóricos y prácticos, con el objetivo de aprender la naturaleza y los diferentes medios y procesos de producción de los materiales cerámicos.

12

Morfología II

Durante el semestre, en la materia de *Estudio Conceptual y Morfológico II*, los alumnos parten de figuras geométricas básicas y abordan distintas maneras de combinarlas, para aplicarlas en productos finales.

14

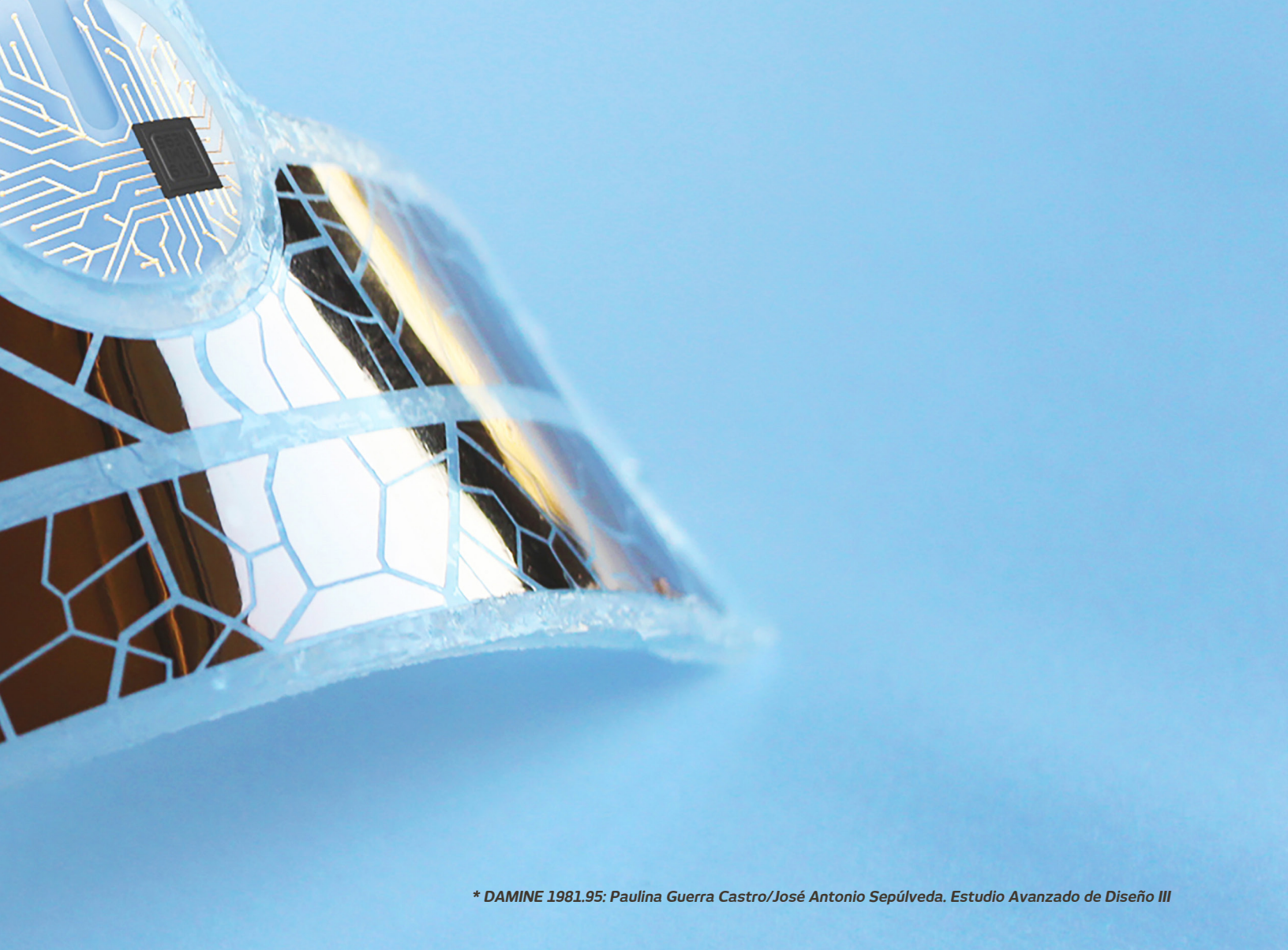
Ameba

Proyecto que invade un sitio geométrico para añadirle una función adicional sin afectar su paisaje, a través de los materiales, formas y los precedentes del discurso arquitectónico del espacio.

20

Juguete Canino

El juego en los perros es un factor primordial, desde temprana edad hay que estimularlos con diferentes métodos de juegos para que adquieran un buen comportamiento y estimule su cerebro.



* DAMINE 1981.95: Paulina Guerra Castro/José Antonio Sepúlveda. Estudio Avanzado de Diseño III

28

Diseño Especulativo

Al contrario de un diseño tradicional que busca resolver un problema puntual, el *Diseño Especulativo* establece un punto de partida provocativo para comenzar a indagar posibilidades de diseño.

34

Accesorios en concreto

CEMEX tiene un proyecto social para el empoderamiento de mujeres, al otorgarles un trabajo digno mejorando su calidad de vida, a través de un taller dentro de la colonia Nuevo Milenio.

39

Mobiliario Norestense

Durante el *Estudio de Creatividad I* del semestre Primavera 2017, los alumnos trabajaron en el diseño de mobiliario inspirado en la cultura del noreste.

46

Design against crime

Segunda generación del *Post Urban Living Innovation Education and Research Program*, que se tiene entre el gobierno de Japón y México, donde se sentaron bases sobre el "Diseño contra el crimen".



Apreciado lector,

En esta sexta edición compartimos los proyectos de Diseño e Innovación de los Programas Académicos de Lic. en Diseño Industrial (LDI) y de el programa de Ing. En Innovación Sustentable y Energía (IISE) como una herramienta de difusión hacia nuestra comunidad para mostrar el trabajo de nuestros alumnos, exalumnos, académicos y profesionales que colaboran con nuestros programas.

El pasado octubre de 2017 estuvimos presentes en la 30va. Asamblea General de la World Design Organization WDO en Torino Italia. En esta reunión se compartió la iniciativa del Programa de Naciones Unidas de Medio Ambiente con los Objetivos de Desarrollo Sustentable o SDG's por sus siglas en inglés, estableciendo por la WDO el rol que debe jugar el diseño en generar soluciones a los problemas globales. Mugendi, director de WDO, enfatizó ser el diseño quien puede mejorar la calidad de vida. El proceso de diseño –enfocado al usuario final y hacia el entorno en cual vivimos – puede proveer una fresca e innovadora perspectiva en el desarrollo de la agenda internacional.

Estos 17 Objetivos de Desarrollo Sustentable con 169 metas corresponden a los grandes retos que vive nuestra sociedad para los siguientes 15 años. Entre ellos la disminución y erradicación de la pobreza y el hambre, el incremento al acceso de la educación, la migración, el combate del cambio climático, el consumo y producción sustentable así como la reducción de la inequidad hacia el 2030.

Nuestra comunidad de diseñadores e ingenieros han estado ya trabajando proyectos a través de los años alineados a estos objetivos, reflejados también a nuestra misión y visión sensibles a la contribución como profesionales a los retos globales ambientales, económicos y sociales, así como a la aportación hacia la comunidad y a la competitividad de nuestro país.

De esta forma en la presente y siguientes ediciones compartiremos proyectos encaminados hacia esta perspectiva. En la presente edición encontramos el diseño especulativo, así como proyectos de vinculación internacional como son el ejemplo de el Programa Puli en vinculación con Japón en temas de seguridad y el diseño contra el crimen, proyectos de innovación social, además de otros proyectos dirigidos hacia necesidades específicas de la industria.

Los invitamos a participar en las siguientes ediciones donde tenemos algunas nuevas secciones que compartiremos con el afán de seguir compartiendo espacios de colaboración para difundir el trabajo que se realiza dentro y fuera de nuestra sede el Centro Roberto Garza Sada de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Monterrey.

MDI. Irma Elizabeth Peñúñuri García
Directora de Programas Académicos
Diseño Industrial
Innovación Sustentable y Energía

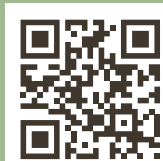
UDEM

ser humano
ser udem

ser estrategia cambio sustentable

ingeniero
en innovación
sustentable
y energía

udem.edu.mx/carreras/daad



8.8.19.4—CABF01

La cerámica y la naturaleza

Este curso fue de carácter introductorio en el cual los alumnos recibieron conocimientos básicos teóricos y prácticos, y cuyo objetivo es el aprendizaje de la naturaleza, los diferentes medios y procesos de producción de los materiales cerámicos.

Se enfocó primordialmente en el desarrollo de piezas utilitarias de pequeño volumen, durante cada sesión sesenta alumnos demostraron un gran ejercicio de paciencia y disponibilidad para realizar el esfuerzo físico propio del trabajo en cerámica, además de una gran dedicación para la elaboración de sus proyectos.

Se buscó abarcar desde conocimientos básicos que permitieron el aprendizaje de las características de los diferentes tipos de arcilla, herramientas y terminología. Cabe mencionar que la cerámica trata con materiales en constante cambio debido a que se trabajan en húmedo, por lo que el curso se dirigió al entendimiento de los diferentes estados del material, sus ventajas y restricciones al momento de trabajarlo.

Para ello, se realizaron diversos ejercicios prácticos los cuales permitieron desarrollar las habilidades manuales y aprender técnicas de construcción de objetos:

- Elaboración de un contenedor cuadrado realizado con placas de arcillas.

Este ejercicio les permitió experimentar los diferentes estados de plasticidad del material, unión, ensamble y refinamiento en el acabado de la pieza.

- Elaboración de un contenedor con técnica mixta con modelado a mano y placa de arcilla.

Este proyecto tuvo la particularidad de sensibilizar al alumno sobre la importancia del sentido del tacto en el modelado, entender la aplicación de presión sobre el material y la importancia de lograr un espesor uniforme en las piezas cerámicas.

- Elaboración de floreros modelados a mano, ahuecados y tallados.

A través de este ejercicio, los alumnos comprendieron la diferencia entre la modificación de volúmenes mediante la remoción de material con herramientas.

- Elaboración de piezas mediante vaciado en molde de yeso.

Este es diferente a los anteriores ya que trata de un proceso que permite replicar y producir en serie un objeto. A través de este ejercicio, los alumnos aprendieron las características de la barbotina, las fases del vaciado y lineamientos generales para la construcción de un molde de yeso.

DI

LDI

Proyecto

Procesos y
Manufactura de
Materiales Cerámicos

Asesora

Paola Álvarez Gracida

Primavera 2017







Estos ejercicios fueron guiados y supervisados por la asesora durante cada clase con el propósito de que los resultados fueran iguales, de tal manera que al momento de comparar sus piezas, cada alumno pudiera identificar sus habilidades y oportunidades de mejora.

Posterior a la construcción de los objetos se realizó la decoración con engobe y tallado decorativo de manera libre, lo cual permitió dar una expresión propia a cada alumno y personalizar los objetos de acuerdo a sus preferencias estéticas.

Finalmente se estableció un ejercicio libre en el que los alumnos pudieran explorar y solucionar por sí mismos la solución de un objeto de manera que reforzarán los conocimientos adquiridos.



Proyecto

Estudio Conceptual
y Morfológico II

Asesores

Mariana Alvarado
David González
Cynthia Ortiz

Estudiante

Paulina Villegas

Primavera 2017

Materializando las ideas

Durante el semestre en esta materia, los alumnos parten de figuras geométricas básicas y abordan distintas maneras de combinarlas, para después de estas exploraciones lograr aplicar estas formas en productos como bocinas, sillas, contenedores de basura, joyería entre otros.

Después de trabajar con diferentes materiales como la plastilina, arcilla automotriz, styrofoam, gesso, plastilina epóxica y cerámica, y de realizar productos con diferentes temas como adaptación y division de forma, plano facetado etc, el alumno tiene la libertad de elegir los temas que desee incluir en su proyecto final.

En esta ocasión el proyecto enfocado final se basó en exprimidores y extractores de jugo, durante el desarrollo se introduce al alumno de 2do semestre en Metodología de Diseño y es su primer contacto con investigación, aunado al conocimiento adquirido durante los primeros semestres en cuanto a morfología y materiales.

Lo más enriquecedor fue que los estudiantes pudieron ver materializado un modelo en escala real de su propuesta, partiendo no solo de la exploración de las formas si no también de un proceso de diseño.

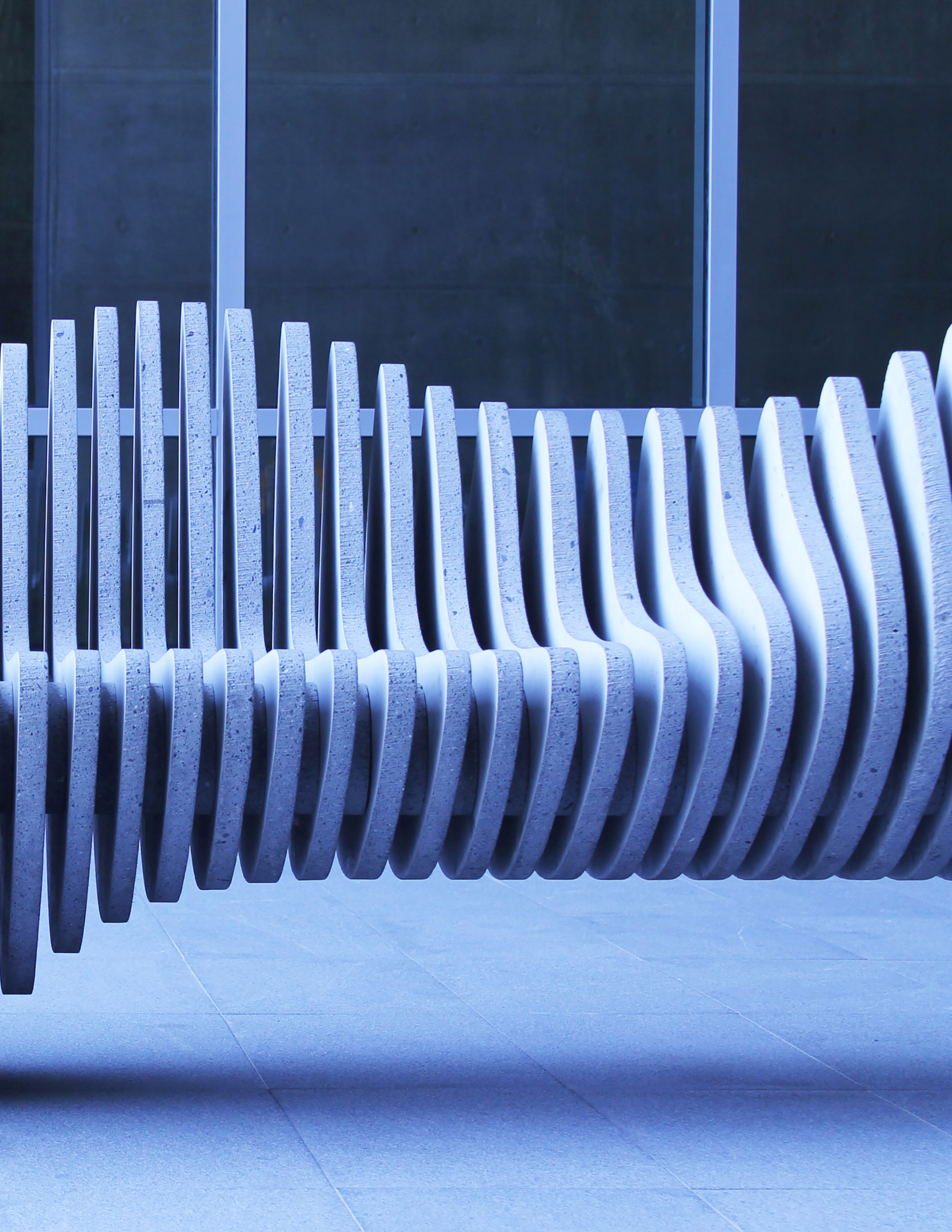
El objetivo era crear un exprimidor de naranja multiusos, que además de exprimir, proporcionara una superficie para cortar y un contenedor para residuos, facilitando la limpieza y el almacenamiento.

La pieza fue diseñada en tres partes de manera que embonaran pero manteniendo la estética. La parte superior es el exprimidor realizado con cerámica, y cuenta con un colador y una boquilla. El segundo nivel es la tabla para cortar, elaborada con madera de Pino. Por ultimo, el recipiente, también realizado con cerámica.

The image features a blue-tinted background of a modern building entrance with large glass doors. In the foreground, a series of vertical, light-colored concrete blocks are arranged in a row, creating a sense of depth and architectural detail. The Ameba logo is centered in the upper half of the image.

Ameba

Banca Inteligente





Ameba es un proyecto que trata de invadir un espacio geométrico para añadirle una función adicional sin afectar su paisaje.

Esto se logra por medio de un estudio a conciencia sobre los materiales, las formas y los precedentes del discurso arquitectónico del espacio que aloja el diseño y el respeto que se le debe guardar al espacio.

Se seleccionó el Centro Roberto Garza Sada debido a la riqueza de su discurso y al reto que implicaba alojar un objeto sin que pareciera ajeno. De ahí que los alumnos Paola Mora Baz Dresch, Ricardo Loustanau Schraidt y Salvador Lluch Sicard, lo eligieran para realizar su Proyecto de Evaluación Final UDEM.

Durante el estudio topográfico y sociológico realizado del campus UDEM, se encontró la necesidad de espacios para que los alumnos pudieran convivir, relajarse y, dada la demanda actual, cargar sus dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, tabletas y computadoras.

Basados en estas premisas y en incontables horas de experimentación, se encontraron los materiales y procesos adecuados para por medio del diseño paramétrico, realizar formas orgánicas en cemento y acero, que se mimetizaran con la arquitectura del CRGS y brindaran las funciones necesarias para que los estudiantes pudieran cubrir las necesidades que se descubrieron.

El cemento en corte con láser como método primario para obtención de piezas con geometrías orgánicas, brindó la opción de modificaciones de manera rápida y económica, generando la oportunidad de realizar diseños especiales para cada área donde el diseño se fuera a alojar.

Asistidos con el software *"Grasshopper for Rhino"* que permite el parametrizado de figuras orgánicas y *"Autodesk 123D"*, se lograron los planos seriados que caracterizan a **Ameba**.

Este proyecto les brindó a los alumnos la capacidad de entender que la forma sigue a la función, como *Walter Gropius* mencionara a principios del siglo pasado, y que las herramientas tanto computacionales como tecnológicas, se seleccionan a partir de la necesidad y nunca de manera inversa. Parte de la investigación fue encontrar el *software* y procesos que permita el desarrollo de las ideas que se generan.

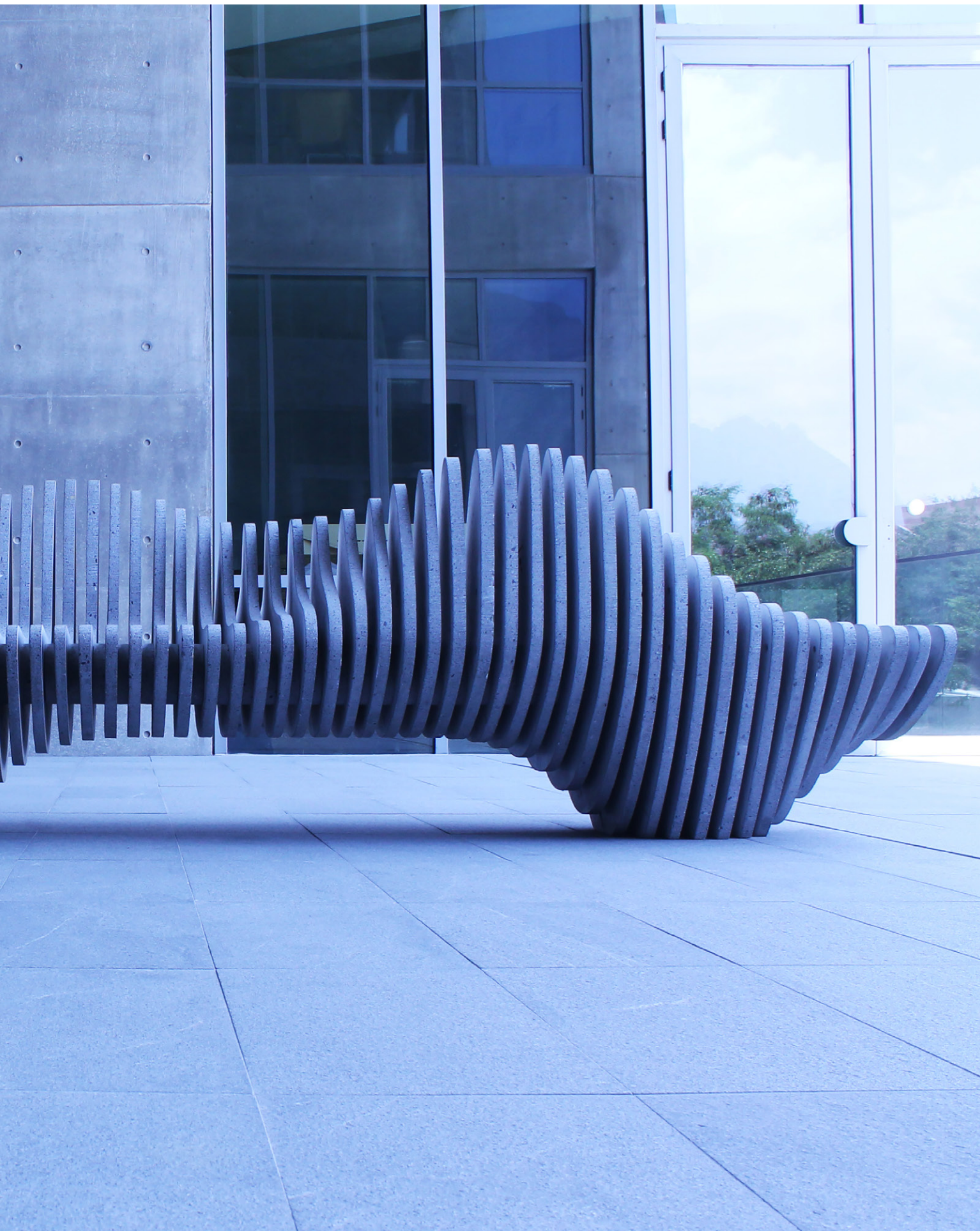
El proyecto fue merecedor a varios reconocimientos entre los que se encuentran el premio **"Íconos del Diseño Industrial"** otorgado por la revista **Architectural Digest México en el 2013, 3er lugar** en la categoría de **Urbanismo** y en la categoría **Innovación en Procesos y Técnicas Constructivas del Premio Obras CEMEX 2014.**



Oficinas de Directores

Offices of the Program Directors







LDI

Proyecto de
Evaluación final

Asesores

Mariana Alvarado
Melissa Díaz
Ricardo Contreras

Estudiantes

José Roberto Cantú
Mariela Sánchez
Andrea Sofía Castro
Paola Wise

Primavera 2017





Juguete canino

Desde tiempos arcaicos, el perro ha sido la mascota preferida del hombre debido al compañerismo y el cariño que éste le otorga al ser humano, así como la flexibilidad con la que ellos cuentan para ser entrenados con el fin de auxiliar en diversas actividades. Por tal motivo, a lo largo de la historia el perro ha acompañado a reyes, nobles, cazadores, soldados, e incluso granjeros. Sin embargo, aunque la razón principal de adquirir un perro sigue siendo la misma, el dueño más común ha cambiado en la actualidad; hoy en día, los dueños suelen ser con más frecuencia jóvenes (especialmente mujeres) con ingresos económicos altos (*Dotson; Hyatt, 2008*). De hecho, se ha llegado a humanizar tanto a los perros en algunas sociedades, que actualmente toman el rol de amigos e hijos, haciéndolos muy preferidos entre parejas jóvenes y familias.

Si bien, la compañía y el cariño que otorga el perro son los valores más buscados en su adquisición, existen más beneficios que se logran con ésta y que van desde lo terapéutico, lo fisiológico, y hasta lo psicológico. Sin embargo, ninguno de estos beneficios es logrado si no existe un lazo fuerte entre el perro doméstico y su dueño, lo cual se consigue gracias a la interacción efectiva y constante entre ambos.

El juego en los perros es un factor primordial, desde temprana edad hay que empezar a estimular con diferentes métodos de juegos para que éste adquiera un buen comportamiento y estimule su cerebro.

Actualmente, en el mercado existe una gran variedad de juguetes, para todo tipo de perro y con diferentes tipos de juegos, pero todas con una misma finalidad: mantener entretenido a la mascota y garantizar que pase un buen momento.

Los juguetes caninos que existen en el mercado actual se limitan a proporcionar entretenimiento y estimulación solamente al perro, y los pocos que permiten la interacción entre humano y perro, presentan poca efectividad debido a que no logran interesar al humano a interactuar con su mascota. Además, en la actualidad la mayoría de los juguetes caninos son desarrollados y producidos en Estados Unidos, tornando complicada su accesibilidad en México.

Son muchos los factores que han favorecido el crecimiento del número de mascotas en los hogares. En gran parte, las tendencias demográficas de esta época, llevan a que las familias sean cada vez más pequeñas y las personas más independientes. En este entorno, el tener una mascota es la solución ideal para satisfacer la necesidad emocional de establecer lazos afectivos.

Los beneficios que tienen los perros sobre la salud de los seres humanos son ampliamente reconocidos, como se menciona anteriormente. A tal grado que países como Estados Unidos o Suecia incluso tiene leyes que exigen se permita el acceso a animales con fines terapéuticos en establecimientos o residencias donde comúnmente no serían aceptados porque no se les consideran mascotas sino parte esencial de un tratamiento. (Gómez *et al.*, 2007).

Importancia del juguete canino: Por qué y para qué.

El rol de los perros en la vida diaria ha ido evolucionando a lo largo de los años. Las actitudes hacia los perros han ido cambiando, de ser meramente herramientas de trabajo ya sea para pastorear, proteger o cazar, cada vez se intensifica más su rol como compañeros. (Mugford, 2007).

Hoy los perros son extremadamente adaptables. Tienen la habilidad de vivir en casi cualquier contexto. Un *Husky*, criado para jalar trineos en Alaska, puede felizmente vivir en un departamento en Nueva York. Sin embargo, es importante entender que los perros no dejan de tener necesidades que su genética les impone y se deben cumplir para vivir una vida plena. En un intento de facilitar la adaptación de los perros a los estilos de vida actuales, se han desarrollado distintas actividades y herramientas para satisfacer sus necesidades de manera más cómoda.

El instinto de caza de un perro se puede satisfacer persiguiendo una pelota o un señuelo en un campo. La necesidad de pastorear se puede canalizar a correr tras una bicicleta. El *Husky* puede cumplir su propósito como perro de trineo al jalar a su dueño sobre una patineta.

El no satisfacer las necesidades genéticas de los perros, lleva al desarrollo de problemas de comportamiento en los mismos.











Los estilos de vida actuales son cada vez menos “amigables” hacia los perros. Muchas veces se les pide vivir en espacios limitados, pasar largos ratos solos y con pocas oportunidades de ejercitarse.

Los perros buscarán satisfacer a su manera estas necesidades de cazar, caminar y morder y muchas veces a costo del dueño. El morder muebles, cavar hoyos, ladrar, destrozar objetos, son efectos de la falta de estimulación en los perros y muchas veces razón suficiente para que el perro sea abandonado o sacrificado. (Mugford, 2007).

En el mundo de los zoológicos, el concepto del enriquecimiento de su entorno es muy conocido. Este trata de que el entorno del animal se torna más interesante, variado y menos predecible al manipular diferentes estímulos dentro del mismo. Esto se emplea con el fin de dar a los animales una vida más plena, libre de estrés y problemas de comportamiento. (Mugford, 2007).

Este mismo concepto se traduce al mundo de los perros. Es esencial que su día a día esté lleno de estímulos variables y suficientes para garantizar su plenitud. Es por eso que en éste proyecto se han desarrollado juguetes que buscan satisfacer las necesidades de los perros de manera segura y agradable.

Referencias

- Dotson, M., Hyatt, E. (2008). *Understanding dog-human companionship. Journal of Business Research*, 61(5), p. 464.
- Gómez, L., Atehortua, C., y Orozco, S. (2007). *La influencia de las mascotas en la vida humana. Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias*, 20, pp. 379-381.
- Mugford, R. A. (2007) *The influence of nutrition on canine behavior. Journal of Small Animal Practice* 28, 1046-1055.

**CREATIVE
CONSCIENCE**

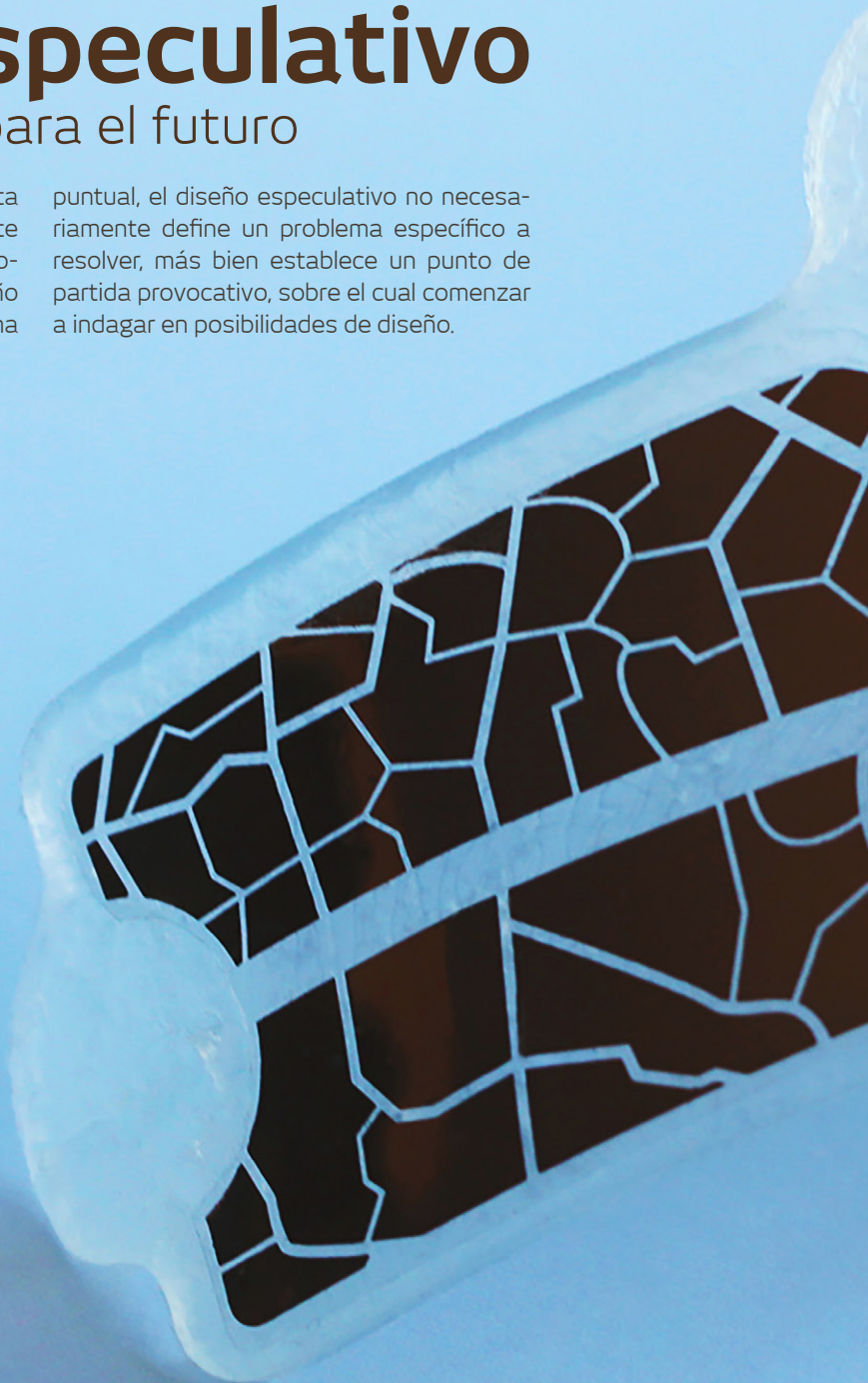


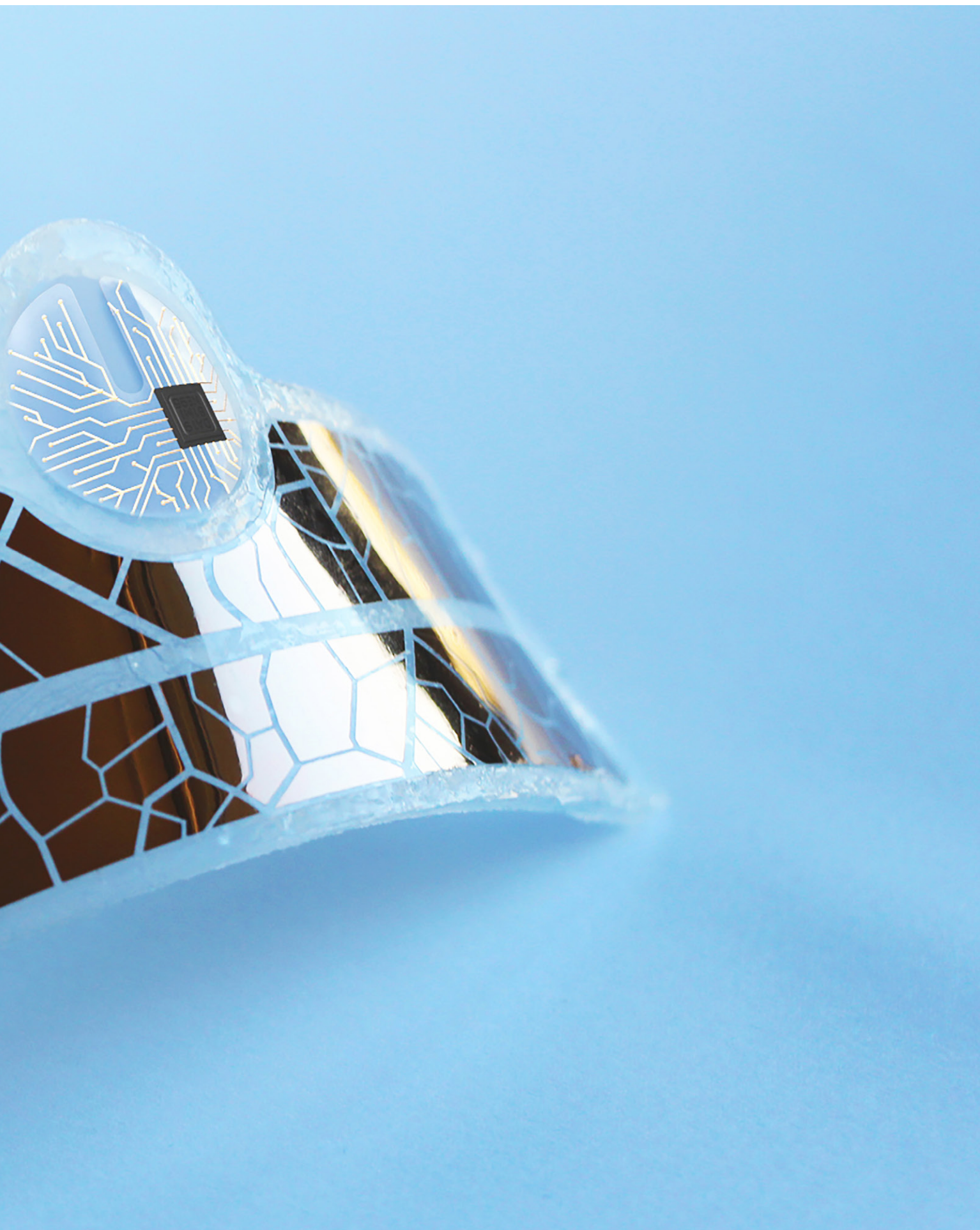
Diseño Especulativo

Resolución Social para el futuro

El diseño especulativo es una herramienta que, como lo dice su nombre, nos permite especular las posibilidades sobre cómo podrían ser las cosas. Al contrario de un diseño tradicional que busca resolver un problema

puntual, el diseño especulativo no necesariamente define un problema específico a resolver, más bien establece un punto de partida provocativo, sobre el cual comenzar a indagar en posibilidades de diseño.





El proyecto semestral se basó en el diseño especulativo y cómo es que esta especialidad puede ser capaz de lograr un cambio en el pensamiento de las personas.

Se diseñaron productos que transmitieran un mensaje que ponga sobre la mesa la discusión sobre algunas situaciones que podrían suceder en un futuro próximo.

La esencia del diseño especulativo es generar la reflexión, positiva o negativa, sobre un escenario futuro probable y permitirle al usuario o espectador, emitir sus conclusiones acerca de sí eso es o no deseable desde su opinión.

Los objetivos del curso se fundamentaron en generar un producto capaz de ser reproducido de manera industrial pero sobre todo que fuera portador de un mensaje y que lo transmita claramente al usuario para así dejar claro una postura por parte del diseñador sobre alguna situación futura y establecer si el futuro probable es el deseable.

El diseño especulativo es una herramienta muy directa y eficaz para todas las disciplinas creativas porque permite que desde nuestra trinchera planteemos una postura, en nuestro caso a través de un producto, y podamos despertar en la audiencia un debate que quizá estaba olvidado o desapercibido.

Elegimos un tema, contamos una historia, el usuario genera sus opiniones y en el mejor de los casos se convierte en factor de cambio o cuando menos se concientiza.

Comprender la fuerza que pueden llegar a tener los productos que diseñamos y que impacto pueden llegar a tener en la gente y como siendo diseñadores tenemos la facultad de abrir el debate a situaciones actuales y futuras.

Paralelo al proyecto, los alumnos siguieron los lineamientos del concurso *Creative Conscience* el cual busca soluciones de diseño a nivel global para combatir problemáticas globales, como la igualdad de género, las migraciones masivas de refugiados y salud mental.

Creative Conscience

Creative Conscience es un movimiento global que comenzó en 2012 en Reino Unido; el cual cada año busca premiar e inspirar a diseñadores y a las industrias creativas para aplicar sus talentos proyectos socialmente valiosos.

Dentro de este concurso se logró llevar a tres proyectos a la final mundial en las siguientes categorías:

Product & Structural Design:

- José A. Sepúlveda y Paulina Guerra
- Marcela Rodríguez y Ana Karen Salinas

Architecture, Engineering & Interior Design:

- Martha Garza, Marcelo Vera y María Teresa Lomelí



DAMINE 1981.95

Es una pieza de diseño especulativo que combina nanotecnología médica y bioquímica para convertir el antebrazo en una interfaz epidérmica.

Es un brazalete capaz de recolectar y almacenar la Dopamina que fluye por el torrente sanguíneo para posteriormente liberarla de manera voluntaria y así combatir emociones no deseadas, relacionadas con el estrés o la depresión.

DAMINE nace para apoyar a la generación milenial durante su integración al mundo laboral. Ayudándolos a afrontar algunos de sus problemas tales como el manejo del estrés, vida social, primeros empleos, baja autoestima, etc.

UNITE

Cabina donde dos desconocidos, de diversos lugares del mundo, pueden coincidir en una charla dirigida por medio de una dinámica preparada que elimina los prejuicios que generamos con otras personas y nos permite tener un momento auténtico entre dos seres humanos.

Profesores:

Ricardo Contreras Marcos

Patricio Ortiz Silva







Accesorios en Concreto

CEMEX tiene un proyecto social para el empoderamiento de mujeres, al otorgarles un trabajo digno mejorando su calidad de vida.

Dentro de la colonia Nuevo Milenio en la ciudad de Monterrey, cuentan con un taller donde están logrando producir accesorios de concreto para venderlos a un mercado de segmento (A+).

CEMEX está trabajando actualmente con la UDEM y otras universidades, para desarrollar productos bien diseñados y de alta calidad, promocionando el trabajo de estas mujeres.

Los objetivos fueron básicamente producir accesorios de concreto que no fueran muy pesados y todo el proceso de trabajo consistió en 4 partes: el diseño, el modelo, el plan de negocios y el empaque.

Para los estudiantes, la importancia del proyecto fue que trabajaron con un cliente, materiales y especificaciones reales, además de que pudieron interactuar con la comunidad y ayudar al proyecto social.

Para la comunidad Nuevo Milenio, lo más importante es que pudieron notar que los alumnos realmente se preocupan por su bienestar y que de alguna manera se sienten ya empoderados.

A pesar de que es un proyecto a largo plazo, ya que aún hay que realizar muchas pruebas, moldes, etc, los alumnos se beneficiarán cuando sus productos se encuentren en el mercado.

El mayor aprendizaje para los alumnos fue el trabajar con el concreto y que a base de error y experimentación se pueden lograr muy buenos productos.

Se comenzó trabajando en parejas y durante el proceso se eliminaron los alumnos que no fueron seleccionados, los cuales se fueron integrando a los equipos restantes, de tal forma que un equipo de 2 se convirtió finalmente en uno de 8, aprendiendo la importancia del trabajo en equipo.

Para los creativos ganadores se les otorgó un libro conmemorativo, sin embargo, definitivamente el premio más trascendente será cuando sus productos se lancen oficialmente al mercado.



LDI

Proyecto

Estudio Avanzado I

Asesoras

Cristina Guzmán

Melissa Díaz

Estudiantes

Ana Luisa Arroyo

Ivonne Rdz

Anasol Del Rivero

Mariana Saldivar

Primavera 2017



CNCRET

Set multifuncional de dos piezas modulares minimalistas, que se comercializará dentro del mercado de productos de prestigio y de consumo premium y se distribuirá en tiendas especializadas en decoración.

El empaque consiste en una caja plegadiza de micro cartón corrugado reforzada por medio de pestañas, que le aportan en conjunto con los separadores resistencia a golpes y caídas; además de proteger las piezas evitando roces y movimientos. Cuenta con espacio que facilita la interacción entre el usuario y el empaque durante el desensamble de las piezas.





Puntual

Reloj de pared modular que permite personalizar el área de trabajo para visualizar distintas zonas horarias. Este producto se puede colocar en posiciones distintas, creando diversas composiciones de decoración.



Gemelos

Tablero para juegos de estrategia, ya sea Damas Chinas o Solitario Inglés, el cual promueve la interacción entre usuarios, además de ser un elemento decorativo.

Este producto evoca tiempos tecnológicos más simples, cuando las personas no tenían tantas distracciones y disfrutaban de buena convivencia. Además de promover la interacción entre usuarios, Gemelos invita a ejercitar el razonamiento lógico por medio de juegos de estrategia clásicos.

Mobiliario Norestense

Durante el *Estudio de Creatividad I* del semestre Primavera 2017, los alumnos trabajaron en el diseño de mobiliario inspirado en la cultura del noreste.

El proyecto destacó en su variedad de propuestas y temas elegidos para darle vida a cualquier tipología de mobiliario que fuera acorde con lo que cada equipo escogió.

Se obtuvo una riqueza de muebles que comunicaban una historia, desde la cultura chicana y su vestimenta, pasando por regiones y costumbres en Aridoamérica, así como música popular, flora, fauna, tradiciones, paisaje, entre muchas otras.



LDI

Proyecto

Estudio de
Creatividad II

Asesores

Mariana Alvarado
Melissa Díaz
Verónica Fuentes

Estudiantes

Alondra Elizalde
Verónica Castellanos
Pedro Guajardo
Ana Mehnert

Primavera 2017



Dentro de los proyectos se pudieron observar una considerable variedad en materiales y métodos constructivos.

Lo más enriquecedor se centró en que algunos alumnos conocían muy poco de la cultura de su propio estado, por no decir del noreste en general.

Se acercaron a diversos museos como el Museo de Historia Mexicana, el Museo del Noreste y el Museo metropolitano entre otros más. Caminaron por su ciudad, salieron a recorrer sus municipios, se acercaron a la literatura ávidos de conocer lo que estaba detrás de muchos de los temas elegidos.

Este tipo de proyectos acercan a los estudiantes a conocer más sobre su ciudad, estado y país, así mismo aprenden a con-

ceptualizar basados en un tema, con esto el diseño se vuelve más retador a la vez que los alumnos comprenden a generar conceptos y traducirlos a objetos despertando y nutriendo su creatividad.

ZOOT

Conjunto multifuncional de mesas de centro cuyo diseño está inspirado en las proporciones del distintivo traje de la subcultura chicana de los años 50: "Los Pachucos".

Está conformado por un soporte central que aparte de unificar al diseño es fuente de iluminación, y cuatro mesas móviles en las esquinas que ofrecerían doble altura y compartimientos de almacenamiento.







BAU

Camastro hecho a base de madera de pino y triplay de pino, inspirado en las típicas madrigueras de la fauna del noreste de México. Su nombre, *Bau* significa *madriguera* en idioma alemán.

BILLOW

BILLOW es el nombre de esta botella de agua hecha a partir de un tronco de bambú con acentos de roble. La agarradera y el gancho de la botella logran la función de hacer el objeto personal y portable. También tiene cuatro capas de sellador no tóxico para productos usados con comida para permitir el usuario tomar de la botella sin riesgo. El nombre significa una ola grande en el mar. Billow fue inspirada en la canción Riptide de Vance Joy.



Proyecto

Estudio Avanzado
de Diseño II

Asesor

Patricio Ortiz

Primavera 2017

Estudiante

Mónica A. Tijerina Dávila

Gnder Bag

Inspirado en la equidad de género, dando el mismo estilo a las necesidades estéticas y funcionales que tanto mujeres como hombres tienen, ya que pasan la mayoría del tiempo fuera de casa, con múltiples actividades, poco tiempo y poco espacio.

Apta para poder cargar con *laptop*, libros, comida, cambio de ropa y *kit* de aseo personal en una sola pieza.

Teniendo una bolsa aplicable la cual puede usarse tanto de forma individual, como con el resto de la mochila, sin quitarte espacio o hacerte mas difícil la carga.

Además, cuenta con compartimientos totalmente aislados para evitar que cualquier líquido se derrame sobre la computadora portátil o los libros.



DI

LDI

Proyecto

Estudio Avanzado III

Asesor

Patricio Ortiz

Primavera 2017

Estudiante

Rebeca Martínez López

Fiorito

Debido al desarrollo de tecnología para impresión 3D de pasta comestible, la empresa Italiana *Barilla* organizó un concurso de diseño que buscaba nuevas ideas para formas de pastas.

El objetivo fue aprovechar las posibilidades de la impresión 3D por extrusión de pasta y ofrecer diseños innovadores de pasta comestible, en especial enfocadas a nuevas maneras de integrarla con otros ingredientes, así como nuevos rituales de consumo.

Los alumnos ponen a prueba lo aprendido en otros cursos, sus habilidades instrumentales, de conocimiento de diseño y de modelado, aplicadas a un problema en particular.

Además, se llevaron como aprendizaje el poder afrontar un desafío en un tiempo determinado y con la calidad que exige una empresa internacional.



Design against crime

Hoy en día las alianzas entre países se vuelven imperativas dado que en un mundo globalizado es menester dar soluciones integrales para que podamos resolver las necesidades que se viven en el mundo actual.

En la segunda generación del *Post Urban Living Innovation Education and Reserch Program* que se tiene entre el gobierno de Japón y México, se sentaron bases sobre el “Diseño contra el crimen” en ambos países. Este proyecto le da continuidad a la primera generación que inició el proyecto con las maestras Dra. Cristina Guzmán y Sandra Chávez Nava.

En esta segunda ocasión trabajamos con diferentes universidades de México y con la Universidad de Chiba en Japón. De manera conjunta se desarrollaron distintas propuestas para dar solución al *brief* entregado, el cual se enfocaba en “Diseño contra el crimen a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación”.

El proyecto fue retador y muy enriquecedor en la formación de los estudiantes, todos ellos se acercaron a la teoría e investigación de campo, buscando entregar un producto o servicio dada su formación de diseñadores industriales, sin embargo,



LDI

Proyecto

PULI Program

Asesor

Carlos Ramírez

Mariana Alvarado

Estudiantes

Mauricio Martínez

Jesús Á. Rodríguez

Diana S. Chapa

Irma L. Mendoza

Maya Kawashima

Pamela Sánchez

Primavera 2017

El PULI busca implementar la tecnología que se desarrolla día con día para eventualmente llevarla a dar solución a los problemas de la vida real, centrarse en generar soluciones para diversas áreas de la vida cotidiana de las ciudades.



lo anterior no fue posible ya que conforme iba avanzando el proyecto, se fueron dando cuenta que muchas de sus ideas se podrían volver obsoletas con el paso de los años. Sin lugar a dudas, la rapidez con la que avanza la tecnología, fue un parteaguas y un factor que tuvieron que considerar para las propuestas que entregaron al final del proyecto.

Las propuestas desarrolladas por la Universidad de Monterrey se enfocaron en el desarrollo de aplicaciones web. Una de ellas se denominó “*Safety Circle*” y la otra “*Caminare*”, las dos buscaban innovar en el área de la seguridad personal. Estos proyectos se encuentran todavía en desarrollo y se entregarán a la siguiente generación de **PULI 001** para que puedan seguirse estudiando.

El proyecto **PULI 001 2017** fue una experiencia que fue más allá de lo académico y profesional, también fue una experiencia de

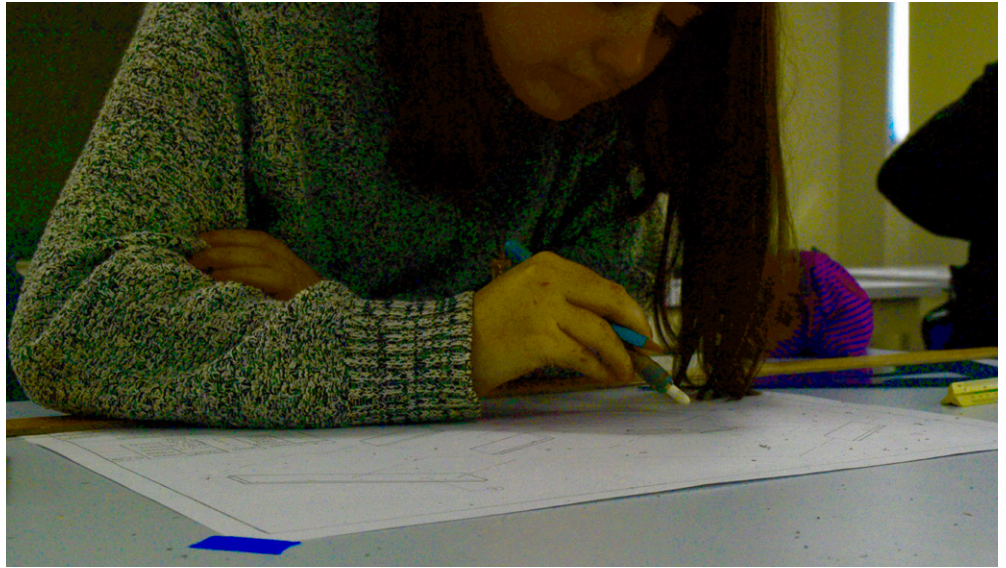


vida, los alumnos aprendieron de otra cultura, otras formas de pensar y de trabajar.



Los retos que implicó trabajar en equipo con otras universidades fue sin duda algo que ayudará a los alumnos a desenvolverse de una mejor manera en su futuro profesional, saber comprender y entender que la vida no puede ser contemplada sin la cooperación y el trabajo colectivo, no sólo en su lugar de origen sino en proyectos inter y multidisciplinarios alrededor del mundo, será algo que sin duda ayudará a que entre todos busquemos dar soluciones reales a problemáticas reales para la mejora de nuestra sociedad.





Geometría Constructiva

Materia de formación básica para el Diseñador Industrial, se busca que los alumnos desde un principio adquieran destrezas y habilidades para el manejo de herramientas de dibujo y trazo, pero sobre todo que vayan entendiendo las normas y reglas para poder representar piezas de acuerdo a lo que son las proyecciones axonométricas y ortogonales de lo que es el dibujo técnico.

La Justificación del proyecto y la importancia para el estudiante, es ir aprendiendo para llegar a tener la facilidad de representar de manera precisa los objetos que van a fabricar o desarrollar y en un momento dado. Por otro lado, cuando alguien externo se los desarrolle, que puedan comunicarle fácilmente las dimensiones que deseen plasmar en un objeto final.

El objetivo principal es que los alumnos vayan desarrollando su capacidad de visualización tridimensional de los objetos al momento de construirlos desde un plano bidimensional, hasta un plano tridimensional.

El mayor aprendizaje obtenido es la capacidad de visión tridimensional que se tiene o de la percepción espacial de los objetos.

Esto ayuda a que la mente rompa los paradigmas que tiene de verlo todo plasmado en papel o programado en la pantalla, y pueda de manera autónoma visualizar cualquier creación de algún objeto en el espacio antes de llevarlo a la realidad.

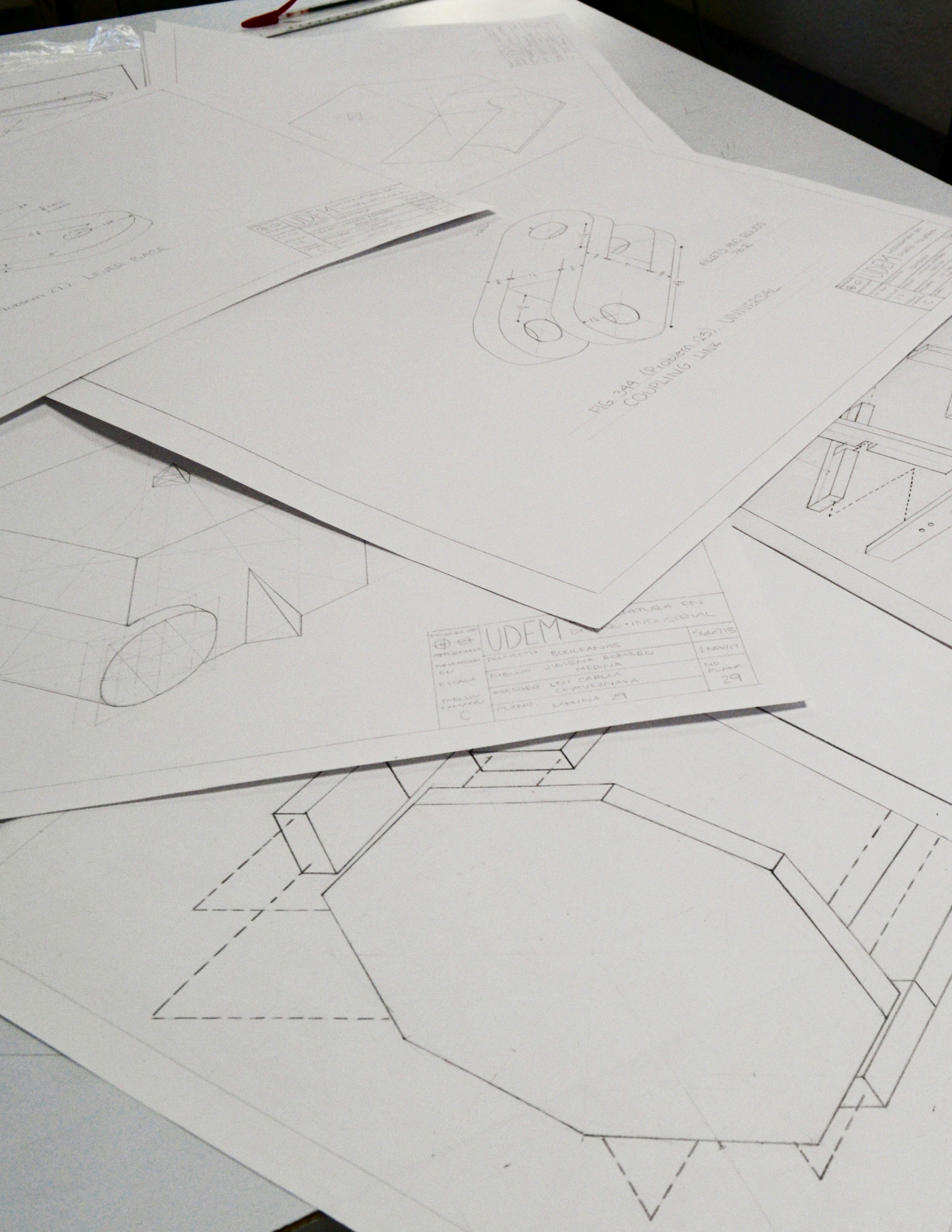


LDI

Proyecto
Geometría

Asesor
Carlos Chaveznava

Primavera 2017



UNIVERSIDAD DE GUAYMAS	UNIVERSIDAD DE GUAYMAS	UNIVERSIDAD DE GUAYMAS
PROYECTO	BOULEVARD	BOULEVARD
DISEÑO	JIMENA BORDO	JIMENA BORDO
ESCALA	MEDIANA	MEDIANA
DISEÑO	PROFESOR LUIS CARLOS	PROFESOR LUIS CARLOS
TITULO	CHAVEZMATA	CHAVEZMATA
PLANO	LÁMINA 29	LÁMINA 29



El 2018 es un año muy importante para el Diseño en México. La Ciudad de México ha sido designada como **World Design Capital**.

Pero no solo resuena en una sola ciudad, esto impacta a todo el país, los ojos del Diseño estarán puestos en la producción académica y profesional que se ha estado realizando con tanta fuerza en los últimos años.

En pasadas ediciones hemos hablado de la responsabilidad del Diseñador Industrial en su entorno, su ciudad y del Diseño Humanamente Inteligente, el estandarte de la División de Arte, Arquitectura y Diseño.

México Capital del Diseño a través de sus eventos y exhibiciones, tiene precisamente un enfoque de diseño socialmente responsable, con sus valores: generar oportunidades, reestablecer la dignidad, preservar lo valioso y transformar con respeto.

Las carreras de **Diseño Industrial** y la **Ingeniería en Innovación Sustentable y Energía**, están comprometidas con estos valores desde sus inicios, valores que rige la Universidad. Y este año no será la excepción en abordar estos temas en proyectos de medio ambiente, espacio público, habitantes o movilidad, que son algunos de los ejes temáticos del movimiento **WDC**.

En próximas ediciones **Dinnjournal**, esperen ver más de estos proyectos y nuestra participación en los diferentes eventos y concursos locales, nacionales e internacionales.

MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Director de Departamento
Diseño Industrial

ingeniero
en innovación
sustentable
y energía

ser responsable social
investigador
comprometido

ser humano
ser udem

udem.edu.mx/carreras/daad





DInnjournal

UDEM

CENTRO
ROBERTO
GARZA SADA
DE ARTE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO

2018 DERECHOS RESERVADOS
UNIVERSIDAD DE MONTERREY

UNIVERSIDAD DE MONTERREY
Av. I. Morones Prieto 4500 Pte., 66238
San Pedro Garza García, N.L. México
Conmutador +52 (81) 8215-1000
Admisiones +52 (81) 8215-1010
Línea sin costo 01-800-801-UEM

crgs.udem.edu.mx

facebook.com/universidaddemonterrey

[twitter @udem](https://twitter.com/udem)

LDI

Perfil del Diseñador Industrial

Profesionistas innovadores para el desarrollo de productos de acuerdo a las necesidades del mercado y sus usuarios, en el contexto de diseño Sustentable. Donde desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes que los impulsen como diseñadores, emprendedores y líderes.

Conocimientos de historia y prospectiva, de metodologías para desarrollo de proyectos, de materiales y fabricación, además de conocimientos administrativos y de gestión del diseño.

Habilidades de representación manual y digital, uso de tecnología avanzada para la fabricación de modelos y prototipos. Además de contar con destreza para el análisis, síntesis e interpretación de la información, así como de negociación, liderazgo y trabajo en equipo.

Actitudes para la investigación, desarrollo y superación continua, con capacidades de crítica objetiva, trabajo en equipo y con un sello de ética profesional, siendo un profesionista responsable, con equidad social y sustentable con el medio ambiente, la sociedad y la economía.

IISE

Perfil del Ingeniero en Innovación Sustentable y Energía

Una persona analítica y observadora que se distingue por ser ética, además de propositiva. Interesada en problemas y oportunidades en proyectos sociales y ambientales, que cuenta con una amplia capacidad de síntesis y evaluación de alternativas para la toma de decisiones y ejecución de proyectos.

Estratégica en el área de energía y sustentabilidad, con alto sentido de responsabilidad social y conocimientos técnicos relacionados al desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías para el uso y la eficiencia energética con impacto social y ambiental hacia el desarrollo sustentable.

Una persona proactiva, con alto nivel de innovación, con capacidad del manejo de medios tecnológicos para la generación de propuestas, habilidades de comunicación verbal y multimedia para la presentación de proyectos e iniciativas, fundamentados en conocimientos de normas, leyes y metodologías para la evaluación y factibilidad de proyectos sociales, ambientales y/o energéticos para el sector público o privado y dentro de departamentos de Innovación, Investigación y Desarrollo.

Dlnnjournal.com

