

Otoño 2018
/ Año 4 Vol. 8

UDEM

IDENTIDAD
DISEÑO MEXICANO

Dinnjournal

“

**As designers,
we have a great
responsibility.**

”



Dieter Rams

[Wiesbaden (Alemania), 20 de mayo de 1932]

Diseñador industrial alemán, jefe del equipo de diseño de la compañía de productos **Braun**. Su **Decálogo de Principios del Buen Diseño**, ha tenido una gran influencia sobre numerosos diseñadores en el mundo, más notablemente sobre los más recientes productos de **Apple**.



Dr. Mario Páez González
Rector

Dr. Carlos García González
Vicerrector de Arte,
Arquitectura y Diseño.

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).

**©2019 DERECHOS RESERVADOS
UNIVERSIDAD DE MONTERREY**

8

Diseño Emocional

A través de una metodología
y herramientas propias del
diseño centrado en el usuario,
se diseñaron productos con un
significado e identidad propia para
lograr una conexión emocional
entre usuario y objeto

17

Procesos de Cerámica

Taller que permite a los alumnos
tener un acercamiento a uno
de los materiales más antiguos
utilizados por el ser humano

20

Mototools

En este taller los alumnos
deben ser capaces de aplicar
los conocimientos y habilidades
adquiridas en cursos anteriores,
centrándose en el diseño de
herramientas eléctricas de mano

28

Cambio Comunitario

Estudiantes de la carrera
de Ingeniería en Innovación
Sustentable y Energía (IISE),
visitaron la comunidad de Saucillo,
en Coahuila, con el objetivo de
realizar un diagnóstico de sus
necesidades energéticas



32 Multi-disciplinariedad

Desde el 2015, se presentó la oportunidad de desarrollar un proyecto en conjunto con alumnos y profesores de varias instituciones a nivel mundial, abriendo una puerta hacia un esquema formativo de gran impacto

38 PEFS

Proyectos de Evaluación Final que realizaron estudiantes de la carrera de Diseño Industrial: Mixología con café colado en frío; y diseño de prototipos de rescaate urbano para Protección Civil

48 Enriqueciendo el Tequila

En este curso de verano los estudiantes trabajaron con el Departamento de Mercadotecnia de Rectoría, para diseñar y desarrollar juegos de tequileros

64 Identidad del Diseñador Mexicano

Un diseñador debe desarrollar un amplio criterio y profunda curiosidad para encontrar problemáticas, evaluarlas y solucionarlas con un proceso de diseño apropiado a sus capacidades



Apreciado lector,

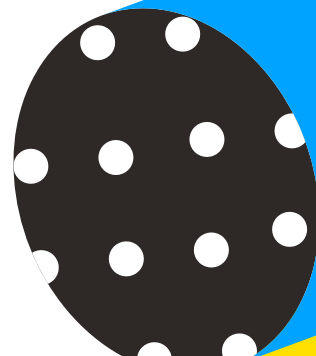
Felices de lograr compartir con ustedes el trabajo de nuestra comunidad creativa de los Programas Académicos de Diseño Industrial (LDI) y de Ing. en Innovación Sustentable y Energía (IISE) pertenecientes a la Vicerrectoría de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Monterrey.

Durante esta edición, veremos un conjunto de proyectos que desde diversos planteamientos reflejan el impacto del diseño y la innovación en la generación de calidad de vida, cultura e identidad.

En este sentido, una reflexión acerca de la identidad del creativo mexicano nos llevó a interesantes planteamientos y ejercicios que se presentarán en este volumen con el resultado de proyectos de diseño trabajado en colaboración con nuestros profesores, alumnos y diseñadores mexicanos invitados.

Así mismo, compartimos algunos ejemplos de proyectos de impacto social con el objetivo de mejorar condiciones de infraestructura mediante el análisis, desarrollo y aplicación de las ecotecnologías en comunidades mediante la metodología de Aprendizaje en el Servicio.

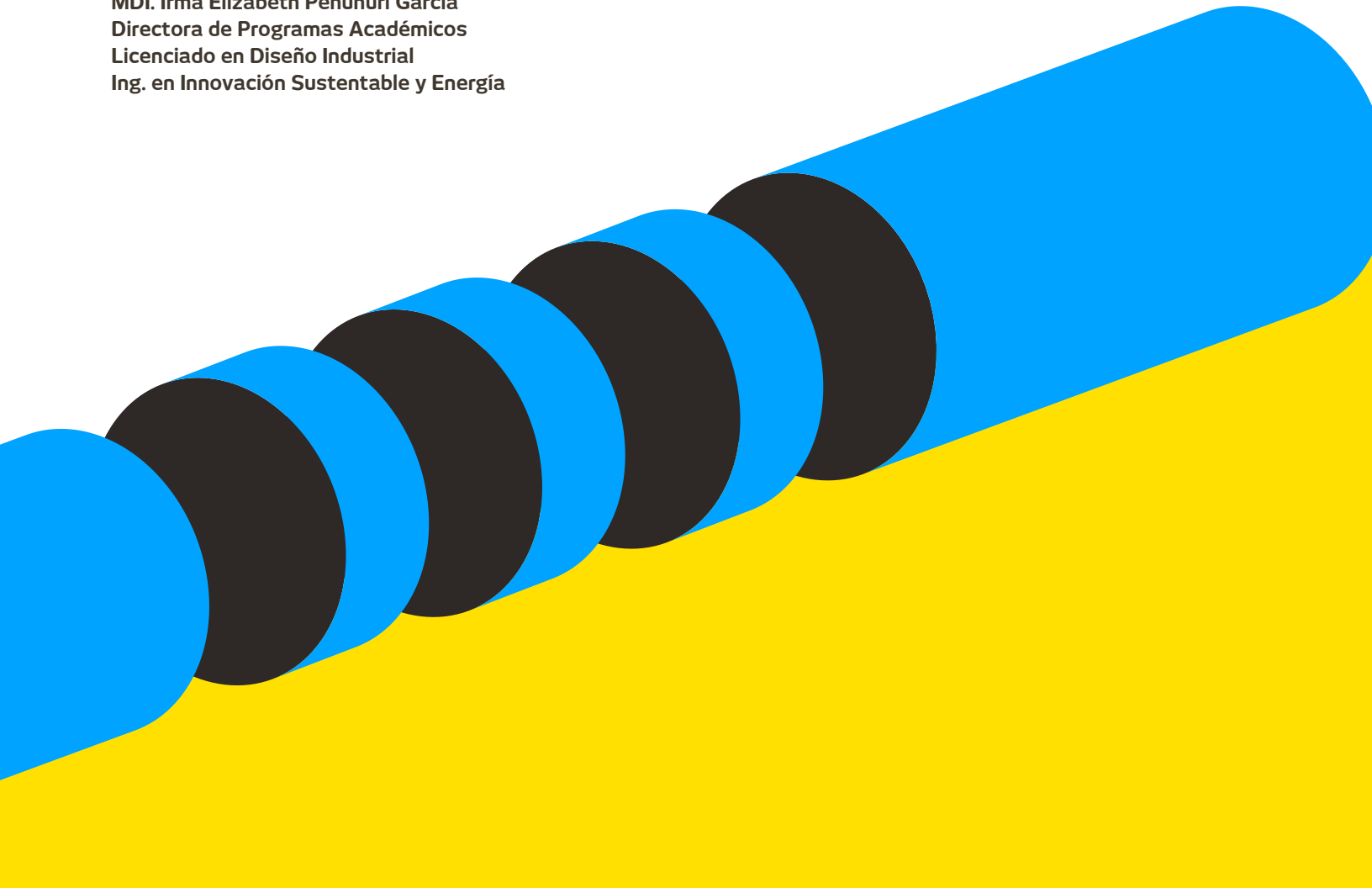
Como en cada edición, podrán encontrar también además de artículos, entrevistas con exalumnos invitados, proyectos de colaboración internacional, así como destacados proyectos del Programa de Evaluación Final (PEF) mismo que recientemente obtuvo el Premio Nacional de Diseño "Diseña México" en la categoría de Mejor Tesis de Diseño. Felicidades a nuestros alumnos y asesores.



En este sentido buscamos compartir con ustedes apreciados lectores, lo que se vive y respira dentro de nuestros talleres, laboratorios y aulas, así como las actividades paralelas que se viven fuera en eventos de talla internacional como UDESIGN, concursos y participaciones de diversas índoles.

Esperamos sea de su total agrado,

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





Diseño Emocional

Durante la clase de Estudio de Creatividad II, los alumnos desarrollaron un proyecto relacionado a Diseño Emocional, donde no se pretendía realizar un producto más, si no que a través de una metodología y herramientas propias del diseño centrado en el usuario, lograr darle a este producto un significado e identidad propia para lograr una estrecha conexión emocional entre usuario y objeto.

Los alumnos tuvieron la oportunidad de elegir entre cuatro escenarios:

- ~ Papá y Mamá con un bebé recién nacido o hasta 2 años
- ~ Papá o mamá soltero con hijo
- ~ Abuelos que cuidan a nietos
- ~ Mamá embarazada de 7 meses o más, con un niño de 2 años.

Estas perspectivas fueron un reto grande para los estudiantes, dado que ninguno de ellos podía identificarse cercanamente a los usuarios, por lo que tuvieron que llevar a cabo una serie de entrevistas, sesiones de observación y “Shadowing”, investigación en teoría del color, formas, semiótica, análisis profundo del mercado y ergonomía, tanto de los padres en esta situación como de los bebés o niños.

El desarrollo del proyecto les dejó como aprendizaje la importancia de diseñar productos que no sólo sean útiles o estéticos, si no que también tengan un significado; algo que los caracterice para lograr una emoción en los diferentes usuarios: padres y/o abuelos que compren y usan el objeto, así como los hijos quienes tendrían la mayor interacción con el producto.

Game Center

**Estudiantes: Ana Paula Garza
y Paulina Villegas**

Centro de entrenimiento que permita que la madre se mantenga en cama descansando, mientras ella y su hijo interactúan con los juegos de mesa.

La mesa tiene forma de “8” permitiendo que la mamá pueda sentarse en el centro sin que le estorbe en su vientre, dando espacio también a su hijo mayor a jugar con las distintas actividades como Lego, rompecabezas, clasificación de figuras, entre otros.



Hola Hermanit@

Estudiantes: Alejandra Nieto, Stephanie Cavazos y Consuelo Muñoz

Diario semanal interactivo, en el cual el niño podrá desarrollar un vínculo afectivo hacia su nuevo hermanit@, familiarizándose con su desarrollo dentro del vientre, a través de actividades didácticas que le ayudarían al herman@ mayor en su desarrollo en áreas como motricidad fina, percepción visual, atención, memoria, identificación de sus emociones, entre otras.





Momo

**Estudiantes: Ana Paulina Pearl
y Linda Martínez**

Conscientes de la cantidad de juguetes existentes para cada etapa de los niños, Momo es un tapete de juego para bebés de entre 6 y 12 meses que lo ayudará en sus distintas etapas de crecimiento, desde hacer fuerza en brazos y piernas para poder gatear y levantar su peso, hasta sentarse y después dar sus primeros pasos.

Este tapete cuenta con una serie de accesorios y actividades que le permitirán al niño interactuar en todas sus etapas, teniendo dos modalidades de juego: como tapete y colgado en una pared para incitar los primeros pasos del niño.





Paulpo

**Estudiantes: Carlos Liñán
y Anuar Vargas**

Un atractivo pulpo que esconde una cámara en su interior. El niño puede usar Paulpo durante todo el día y tomar fotos con sólo presionar sus tentáculos.

La cámara estaría mandando notificaciones al padre y por la noche, podrían entablar conversación al ver las fotos que el niño tomó durante el día. De esta manera se buscaría estrechar los lazos entre padre e hijo al fomentar el tiempo de calidad cada tarde y noche.

Happy Tipi

**Estudiantes: Saúl Cabriales
y Lourdes Peraza**

Un concepto diferente al ser un lugar divertido para explorar, crear y jugar en su propio espacio, donde los abuelos también pueden interactuar.

Este tipi cuenta con actividades como pared de juegos y pintarrón, es fácil de ensamblar y guardar, evitando que este producto sea un estorbo en la casa de los abuelos.







Procesos y manufactura de materiales cerámicos

Este taller permite a los alumnos tener un acercamiento a uno de los materiales más antiguos que ha sido utilizado por el hombre: la cerámica. Partiendo de componentes básicos como arcilla y agua, y agregando algunos desgrasantes que le brindan su parte plástica, se obtienen las pellas con las que trabajan los alumnos en este taller, entre segundo y tercer semestre.

La dinámica es acumulativa; se empieza dando una sesión teórica que abarca conocimientos básicos sobre la materia y lo que se debe tomar en cuenta para simplificar el trabajo y obtener los resultados esperados.

Los ejercicios están planificados de forma en que su dificultad va incrementando conforme el alumno se familiariza cada vez más con el material.

Lo básico en cuanto al trabajo manual con cerámica es el amasado. Esto permite que la humedad de la pella se homogenice y se nivele, al mismo tiempo que se evitan las burbujas de aire que pueden llegar a hacer que la pieza explote en el horno durante la primera quema, conocida como "quema de sancocho" o "quema de biscocho".

En cerámica se manejan principalmente dos tipos de amasados: el denominado comúnmente como "cabeza de buey" (ideal para el trabajo en placa) y el de "caracol", utilizado en conjunto con el torno.

Ya que los alumnos dominan el amasado de cabeza de buey, se les pide que aprendan a pegar dos pedazos de placa, del mismo espesor y mismas dimensiones; la técnica de pegado (en la que se crea textura en las dos zonas a pegar y se agrega suficiente pegamento que permita resanar la unión) va a ser utilizada por los alumnos durante gran parte del semestre. Ya que se domina la unión de dos piezas, se les pide a los alumnos que fabriquen una caja de 10 x 10 x 10 cm, con 1 cm de espesor en cada cara.

Este ejercicio, además de permitirles que practiquen la unión de piezas, recalca la importancia de trabajar con el mismo espesor en el material; si una cara está mucho más delgada o gruesa que a la que se une, esa pieza tiene gran posibilidad de explotar. Esto se debe a que los materiales cerámicos con los que se trabajan en el taller encogen entre un 10 y un 15% después de la primera quema. Por este mismo principio, una pieza gruesa puede encoger más que una más delgada; si están unidas, es cuando ocurre la explosión.

El siguiente ejercicio que se les pone a los alumnos consiste en utilizar la técnica de pellizado de pella (o *pinching* en inglés). Partiendo de una esfera amasada de arcilla, se hace una incisión con el pulgar de la mano dominante. La mano recesiva se utilizar solamente como escantillón para mantener la curvatura. Ya que se hace una apertura al centro de la esfera, se empiezan a trabajar con los demás dedos, sintiendo que todas las paredes de la esfera tengan el mismo espesor y que la curva exterior se vea reflejada en la interior.

Es importante definir qué función tendrán las piezas que se realizan en el taller; en el caso del ejercicio de pellizado de pella, se pide que la boca sea cerrada y la base plana. Sin embargo, si se quiere que sean tazones para beber o contener líquidos, la boca se puede adaptar y hacerla más abierta. Todo esto es parte del diseño.

La cerámica puede trabajarse a pequeña escala en piezas únicas hechas a mano o se puede manejar a nivel industrial con moldes. Todos los días interactuamos con piezas cerámicas hechas en molde, desde la vajilla que usamos en ca-

sas y restaurantes hasta tazas sanitarias y lavabos. Debido a esto, se realizan dos ejercicios que demuestran cómo se puede industrializar la cerámica, por medio del vaciado de barbotina (pasta líquida) en moldes de yesos cerámicos.

El primero es un molde de yeso cerámico de una sola pieza, realizado usando un caballito de tequila como modelo. Se debe cuidar que el caballito no presente ángulos negativos o candados que eviten que desmolde con facilidad. El caballito, cubierto con una fina y lisa capa de vaselina, se sumerge sobre la mezcla de yeso (1 parte de yeso cerámico: 1 parte de agua), procurando que quede lo más centrado y horizontal con respecto a la base del contenedor. Es importante que esté centrado para que quede una pared de yeso de espesor similar y el yeso pueda absorber la humedad de la barbotina de manera pareja en todo el perímetro, creando un espesor parejo de la pieza.

El segundo ejercicio es una iteración del primero, con la diferencia de que ahora se trata de un molde de dos piezas. Esto implica que el modelo debe tener un claro eje simétrico.



co y ser de algún material que permita cierto juego (como hielo seco o plástico) a la hora de desmoldarlo, para evitar que se maltrate esa pieza o el molde hecho. Al ser un molde de dos piezas, también se debe de considerar el vertedero, que es la zona por donde se echará la barbotina. El principio del ejercicio es el mismo del pasado: el yeso cerámico absorbe la humedad de la pasta líquida, creando el espesor de la pieza. Después simplemente se vacía el excedente de regreso a su recipiente y así se forma la pieza final hueca.

El último ejercicio en el que trabajan los alumnos es de tema libre, utilizando cualquiera de las técnicas aprendidas, así como otras que se les impulsa exploren en su tiempo libre, como construcción con adujas ("churritos") o el uso de torno. Este último es una herramienta que llama mucho la atención entre los alumnos, pero que debido a que solamente hay uno, no es posible que se realice un ejercicio completo con esta técnica. Sin embargo, siempre hay tiempo para enseñarle los principios básicos del torno a aquellos interesados y representa un recurso más que se puede aprovechar en el manejo de la cerámica.



Mariana Neri Domene

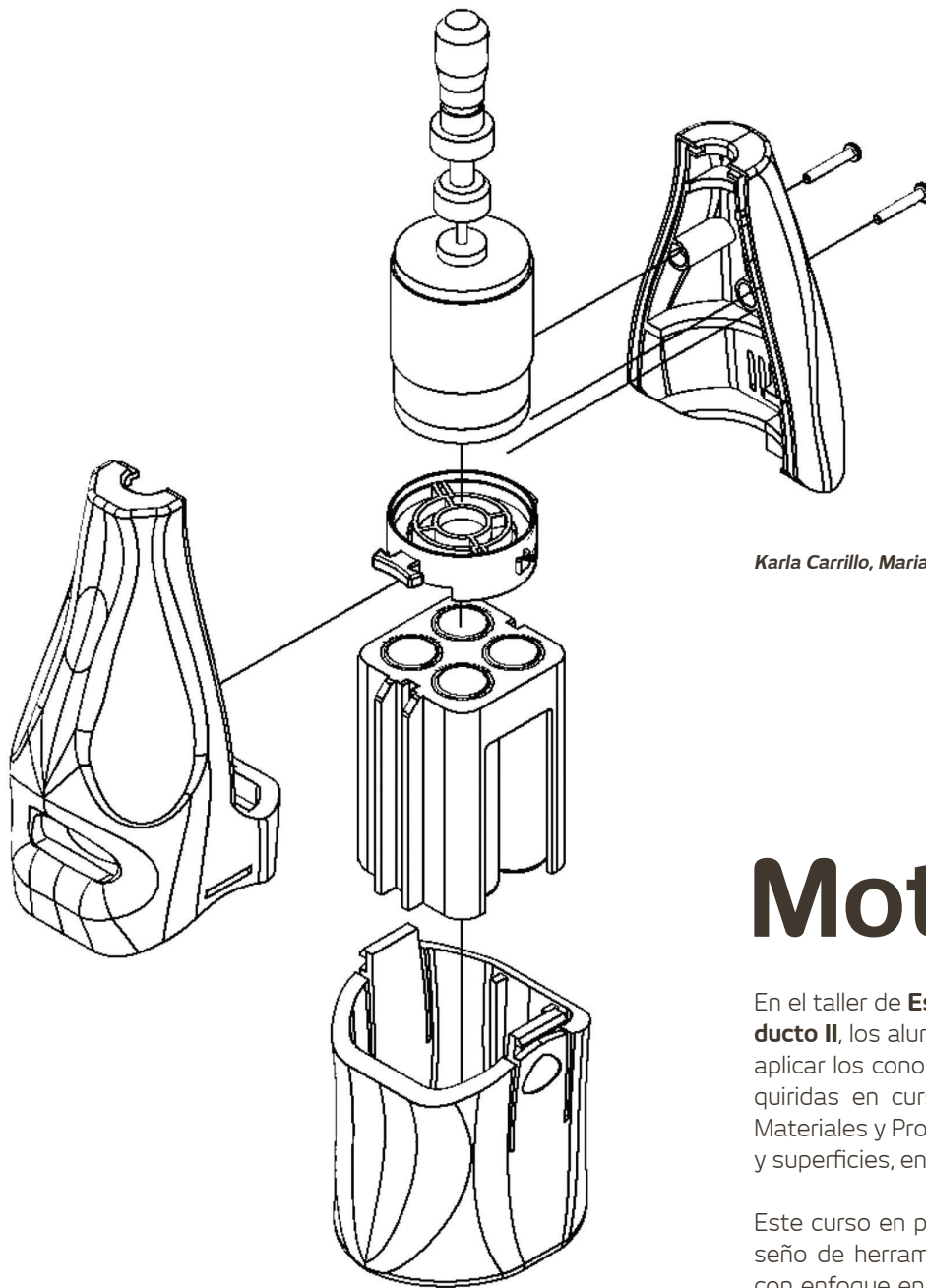


Es importante impulsar el desarrollo creativo de los alumnos en la parte de diseño; por esto mismo, el ejercicio de tema libre les ayuda a tomar inspiración de piezas cerámicas ya existentes o elementos externos (como la naturaleza o su ciudad) para hacer su propia interpretación del tema. De la misma forma, a cada grupo se le asigna una forma específica (triángulo, cuadrado o círculo) que debe interpretar en cada una de sus piezas, ya sea en textura, elementos pegados o recortados o decoración con esmaltes.

En cuanto a los acabados con esmaltes, es importante recalcar su importancia: una pieza sencilla puede resultar sorprendente con el esmalte adecuado, así como una gran pieza puede demeritarse por un esmaltado hecho con prisa y sin razón.

La cerámica funciona mejor con paciencia. No todos los alumnos logran tenerla desde un principio. Pero nada resulta más satisfactorio que cuando ven los resultados finales después de la segunda quema (de esmalte) y muchas veces la frustración se convierte en emoción, sorpresa y alegría. Definitivamente, la cerámica es un material que le permite a los alumnos ejercer su creatividad al máximo; tiene potencial para usarse más en proyectos de estudio de diseño y siempre sorprender por su versatilidad. Es un material antiguo que siempre ha acompañado al hombre y ha sabido adaptarse a las nuevas tecnologías de impresión 3D.





Karla Carrillo, Mariana Paredes

Mototools

En el taller de **Estudio y Desarrollo de Producto II**, los alumnos deben ser capaces de aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en cursos anteriores: Morfología, Materiales y Procesos, Modelado de sólidos y superficies, entre otros.

Este curso en particular se centró en el diseño de herramientas eléctricas de mano, con enfoque en los aspectos ergonómicos, funcionales y de uso.

Se aprovechó la oportunidad de que los dos grupos de alumnos tomaron en paralelo el curso de *Simulación y Resistencia de Materiales*, y el de *Procesos Industriales y Prototipos Digitales*, para que el esfuerzo fuese integrado.

LDI

Proyecto

Diseño integral de herramientas eléctricas de mano

Asesores

Melissa Díaz
Patricio Ortiz
Alejandro Gutiérrez
Eduardo Martínez

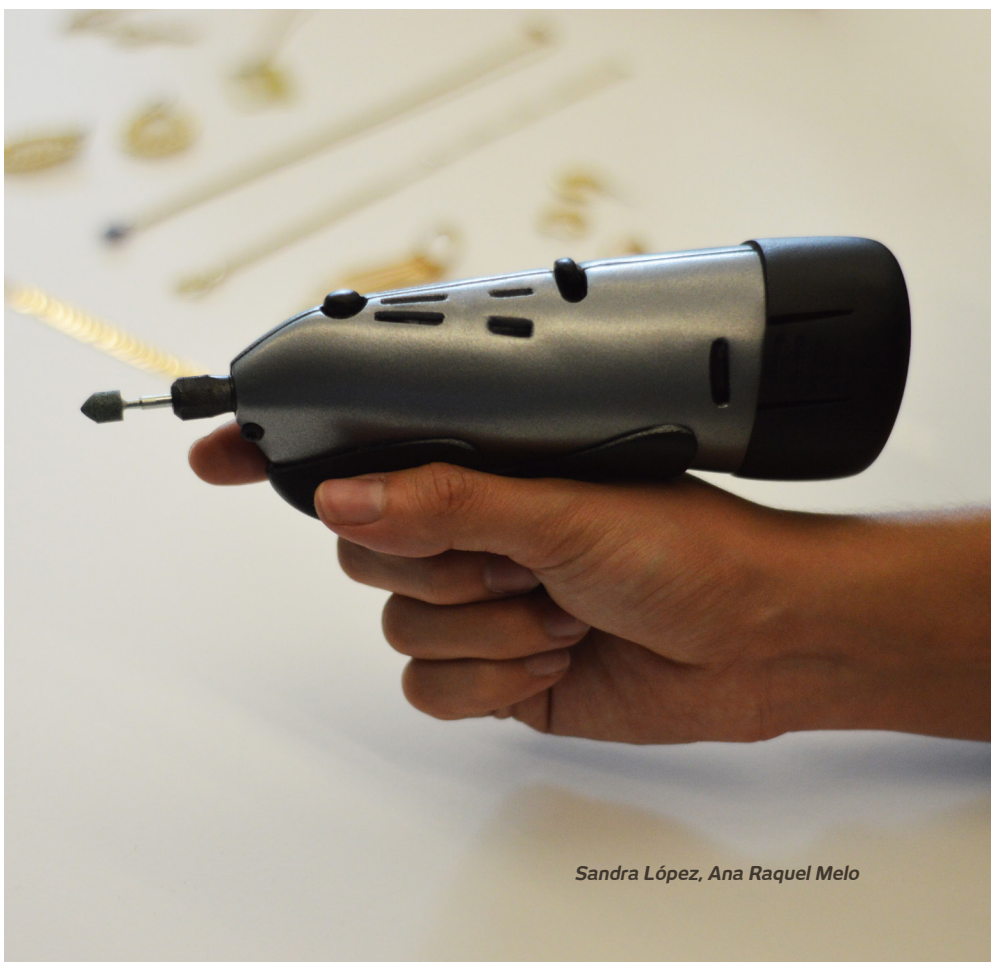
Primavera 2018



Esta labor conjunta resultó en la posibilidad de que pudiesen cubrirse los aspectos de simulación computacional a través del aprendizaje de software de Análisis por Elementos Finitos / FEM.

Esto con el fin de poder predecir comportamientos estructurales, de las carcasas que los alumnos diseñaron en el estudio para un balance óptimo entre función, ergonomía y diseño. Los alumnos tuvieron el desafío de resolver todos los elementos internos de carcasas en inyección de polímeros; uniformidad de espesores, ubicación de anclajes para tornillos, nervios de refuerzo, soportes de componentes, uniones mecánicas, ventilación, etc.

El curso de Procesos Industriales y Prototipos Digitales apoyó en todo lo relativo a convertir los archivos de CAD en prototipos de piezas generadas por métodos de fabricación aditiva como Impresión 3D y *rapid prototyping*.





Karla Carrillo, Mariana Paredes



En el estudio de diseño se investigaron distintos tipos de usuarios para generar propuestas adaptadas a las necesidades específicas de profesionales técnicos (Mecánica dental, pedicuría, estética canina.) y oficios calificados (Orfebrería, gastronomía, etc.)

El proyecto logró un buen balance entre diseño, ergonomía e ingeniería de producto, además de una propuesta variada, en un área del mercado comúnmente dominada por soluciones para bricolaje y hobbies.



Puli-Paw. Pulidor de uñas para mascotas

Como proyecto para la materia se solicitó el rediseño de una pequeña herramienta motorizada de mano, con el objetivo de observar áreas de oportunidad de mejora de producto, sin olvidar su aspecto funcional.

Para llevar el proyecto a cabo y llegar al resultado más óptimo, se siguió la metodología de *IDEO: Design Thinking*, esto es: entender el problema, definir el problema e investigar, idear, crear, probar y solucionar.

Entender el Problema

En esta etapa se investigó lo que realmente es un pulidor de uñas para mascotas y toda la experiencia que conlleva. Se hicieron análisis, entrevistas, visitas de campo y se buscó empatizar con el usuario a vivir la experiencia de utilizar el producto.

Parte de esta investigación incluyó el porqué es importante para la mascota el uso del pulidor, además de un cortauñas. Se entrevistaron a expertos para comprender más a fondo el producto a diseñar.

Definir el Problema

Para una comprensión más profunda, se investigó lo que ya existe en el mercado, al igual que un análisis comparativo entre productos similares y las opiniones de otras personas.

Aquí se pudo observar más a fondo cambios morfológicos en la herramienta, al igual que la importancia de la ergonomía en el usuario, sobre todo cuando es un producto de larga duración.





Paola Cáceres, Mariel Coatl



Además, para conocer y contemplar la funcionalidad del pulidor en su rediseño, este fue abierto y analizado en su totalidad.

Idear

Una vez que entendimos lo que había y lo que el usuario buscaba y necesitaba en el producto, se realizó una lluvia de ideas. Se buscó optimizar y eficientizar el pulidor para que sea un producto ergonómico, seguro, intuitivo, resistente y visualmente atractivo.

Después se fueron filtrando las ideas a través de una *Matriz de Pugh*, hasta llegar a un diseño inspirado en la ergonomía de un *mouse* de computadora.

Prototipar

Se realizaron modelos de estudio para revisar dimensiones y forma apropiada que debía de tener el pulidor de uñas.

Probar

Las pruebas fueron realizadas tanto para el usuario primario (humano), como el secundario (mascota). Se fue mejorando y

optimizando el modelo con cada prueba que se hacía, cabe recalcar que se hicieron en los cuatro distintos tipos de usuario las pruebas con el objetivo de llegar a un diseño más universal.

- 1. Bañadores de Mascotas**
- 2. Adultos Mayores**
- 3. Dueños de Mascotas**
- 4. Mascotas**

Solucionar

Una vez que se aprobó el modelo de estudio, se empezó a modelar la herramienta, con el objetivo de ser impreso en 3D y siguiera siendo funcional.

Al crear la carcasa se contempló hasta el más mínimo detalle para que cupiera cada uno de los componentes del pulidor de uñas y que además se pudiera ensamblar.

Una vez impresa la pieza, se añadieron los componentes internos para que la herramienta fuera funcional. Después de varias pruebas se decidió que ya estaba lista para darle el acabado final y, por último, se ensambla la nueva pieza; creando así un rediseño completo de un pulidor de uñas para mascotas funcional.



Conclusión

Puli-Paw brinda la mejor experiencia al usuario puliendo las uñas de su mascota, al ser un diseño ergonómico, seguro, intuitivo, resistente, ligero y visualmente atractivo.

Como resultados finales se consiguió reducir el peso de 200 a 179 gramos, se hizo más resistente al contemplar una capa más gruesa en su rediseño, tuvo una mejor ergonomía para el usuario, se hizo más silencioso de 62 db a 42 db y con una vibración de 0.7 m/s^2 , es decir, el usuario no corre ningún riesgo de daño por las vibraciones de la herramienta. Probando así que se realizó una mejora cuantitativa en el nuevo diseño de pulidor de uñas para mascotas.



Cambio Comunitario

En el marco de la materia de Estudios de Energía y Sustentabilidad, los estudiantes de sexto semestre de la Carrera de Ingeniería en Innovación Sustentable y Energía, tuvieron la oportunidad de visitar la comunidad de Saucillo, a 40 minutos de Parras, Coahuila, con el objetivo realizar un diagnóstico de sus necesidades energéticas.



LDI

Materia

Estudio de Energía
y Sustentabilidad

Proyecto

Diagnóstico
energético para la
comunidad de
Saucillo, Coahuila

Asesor

Alejandro Gutiérrez

Primavera 2018





El estudio de campo se completó con éxito y se identificó la necesidad de rehacer la instalación eléctrica de las edificaciones para cumplir con la norma, así como la instalación de un sistema fotovoltaico con baterías, para abastecer las necesidades de la comunidad, mediante los programas de Desarrollo Estatal de Coahuila. El proyecto de instalación se ejecutará durante el presente año.



El proyecto estuvo a cargo del asesor **Alejandro Gutiérrez**, y contó con la participación de los estudiantes **Leslie Cardoza, Claudia Casas, Luis Fernando González, Paulina Guerrero, Héctor Guizarro, Grecia Iga, Mónica Isabela Jaldón, Oziel Leal, Bárbara Martínez, Michelle Montoya, Ana María Peññuri, Carlos Rodríguez, David Sada y Gerardo Zepeda.**





Multidisciplinariedad, formativo de gran imp

Desde el año 2015, se presentó la oportunidad de poder desarrollar un proyecto en conjunto con alumnos y profesores de varias instituciones que abrió una puerta hacia un esquema formativo de gran impacto y relevancia.

Gracias a un convenio que se consiguió entre la Universidad de Monterrey, la Universidad de Chiba (Japón) y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM, Campus Monterrey); se inició un proyecto colaborativo conjunto denominado por el Gobierno Japonés como "Post Urban Living Innovation" (PULI).

El Programa de Investigación y Educación PULI se concentra en el uso de la tecnología para ponerla en retos que actualmente enfrenta la humanidad. Se enfoca en situaciones que suceden tanto en Japón así como en países Centro Americanos y México para clarificar los retos enfrentados por las zonas urbanas y a la vez desarrollar recurso humano entre los países involucrados que contribuyan a innovar el modo de vida del futuro tanto en los países latinoamericanos como en Japón mismo.

Los temas centrales que propone PULI en una primera instancia están enfocados a; la



un esquema acto

innovación en vivienda urbana (Vivienda en Contenedores), uso de tecnologías energéticas sustentables (Hidrógeno) y el diseño para la Seguridad y prevención del el Crimen. El grupo de enfoque denominado PULI 001, al cual pertenecen la UDEM, el ITESM y la Universidad de Chiba se enfocaría entonces al de Diseño para la Seguridad y prevención del Crimen, existiendo otras instituciones mexicanas ligadas a la Universidad de Chiba para los demás temas.

Este proyecto debe cumplir con 4 etapas al menos, que deberán ser cubiertas dentro de un período de 5 años, las cuales van desde

la Planeación e Investigación; Diseño y Desarrollo de la propuesta; Manufactura y Ejecución de la solución, y cerrar con una etapa que abarque la Puesta en marcha y Aseguramiento del producto o servicio resultante.

Para este efecto se debía involucrar a equipos de Profesores y alumnos que seleccionarán una comunidad de la localidad y a través del conocimiento y análisis empático de la misma, poder ofrecer esta solución siempre teniendo en cuenta el uso de Tecnologías de Información y Comunicación como herramienta principal para la solución de la problemática.





El Equipo UDEM a través de los ya 3 años que lleva colaborando en este proyecto ha pasado por la primera etapa y actualmente se encuentra en pleno desarrollo de la segunda y tercer etapa al paralelo.

Y de manera implícita el proyecto permite desarrollar al estudiante sus capacidades profesionales a través del aprendizaje en el servicio puesto que las decisiones del diseño se van tomando de acuerdo a las necesidades de la comunidad.

Es de hacer notar el hecho de que la metodología formativa de este proyecto implica un constante contacto y colaboración con las contrapartes Universitarias, quienes a su vez están desarrollando propuestas similares dentro de contextos sociales diversos (Sistema COIL).

La mecánica del curso radica en un Profesor que hace la función de facilitador y mediador de los pasos que se van dando

El Profesor establece los objetivos a lograr durante el semestre o etapa en cuestión, para lo cual debe determinar con antelación el perfil profesional de alumno a integrar en el equipo y hacer el reclutamiento desde el semestre anterior al que se integrarán para que tengan reuniones previas con el equipo en función y puedan pasarse la información generada en un semestre y hacia el siguiente, pues recordemos que el proyecto es continuo durante un periodo de tiempo de varios años.

Durante el semestre de Primavera 2017 se integraron alumnas de Diseño Industrial, Diseño Gráfico y de Tecnologías Computacionales; y para el semestre de Otoño 2018 se encuentran trabajando alumnos de Diseño Industrial, Diseño Gráfico, Ingenieros en Innovación Sustentable y Energía, Ingeniero Industrial e Ingenieros en Tecnologías Computacionales.

Se busca que dentro de las actividades desarrollen algo directamente relacionado con su carrera y que además puedan adquirir conocimientos paralelos tales como relaciones humanas, promoción y preparación de presentaciones profesionales, investigación socio-económica, coordina-

ción de proyecto, selección y evaluación de propuestas, experimentación y pruebas con sus respectivos análisis y conclusiones y sobre todo el que sean capaces de crecer en la toma de decisiones.

Cursos de este tipo permiten además generar resultados alternos que van en beneficio del portafolio profesional de los alumnos y de los Profesores involucrados, pues productos tales como, artículos de divulgación, de investigación, modelos de utilidad, patentes, o participaciones en concursos o congresos relacionados a los diversos temas que se abordan en el curso pueden ser generados a partir de estos resultados.



Con proyectos como estos, en donde, independientemente de si se tiene o no el acuerdo conjunto con otra institución académica; de manera interna se pueden también desarrollar y no son cursos exclusivos de una sola disciplina, acentuando de esta manera la realidad laboral a la que se enfrentarán los estudiantes de la Universidad de Monterrey una vez que egresen.

Es por esto que la Escuela de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad de Monterrey se distingue por promover una formación completa en donde se busca que los alumnos enfoquen sus esfuerzos en desarrollar propuestas que siempre tengan como resultado el beneficio del usuario final generando con esto propuestas de diseño humanamente inteligente.

A continuación les presentamos la lista de asesores y estudiantes de la Universidad de Monterrey, que formaron parte del programa "Post Urban Living Innovation" (PULI):

ASESORES

Sandra Chaveznavia
Cristina Guzmán
Shunichiro Higashi
David González
Mariana Alvarado
Carlos Ramírez
Carlos Chaveznavia

ESTUDIANTES:

Mariel Villarreal
Karla Arguelles



Stephania Ramírez
Daniela Morales
José Arechavala
José Cantú
Sandra Resendez
María Arsuaga
Alfredo Torres
Jesus Rodríguez
Irma Mendoza
Jesús Rodríguez
Maya Kawashima
Pamela Sánchez
Diana Sofía
Mauricio Martínez
Alondra Elizalde
Mariana Esquer
Ana Sol del Rivero
Ana Paula Bremer
Constantino Pearl
Andrea Puente

Mariaela Gómez
Marisol De La Rosa
Marcela Ibarra
Otilia Venegas
Leslie Cardoza
María Fernanda Flores
Alejandra Garrido
Myriam Gómez
Kamila Jiménez
Ana Paulina Pearl
Alexa Sánchez
Sergio Taboada
Ana Paula Bremer
Anuar Vargas
Oscar Ricaño
Alejandra Garza
David Viesca



LDI

Asesor

Ricardo Contreras

Estudiantes

Claudia Camarillo

Cristina Martínez

Marcela Rodríguez

Maria Letizia Sainz

Anakaren Salinas

Primavera 2018



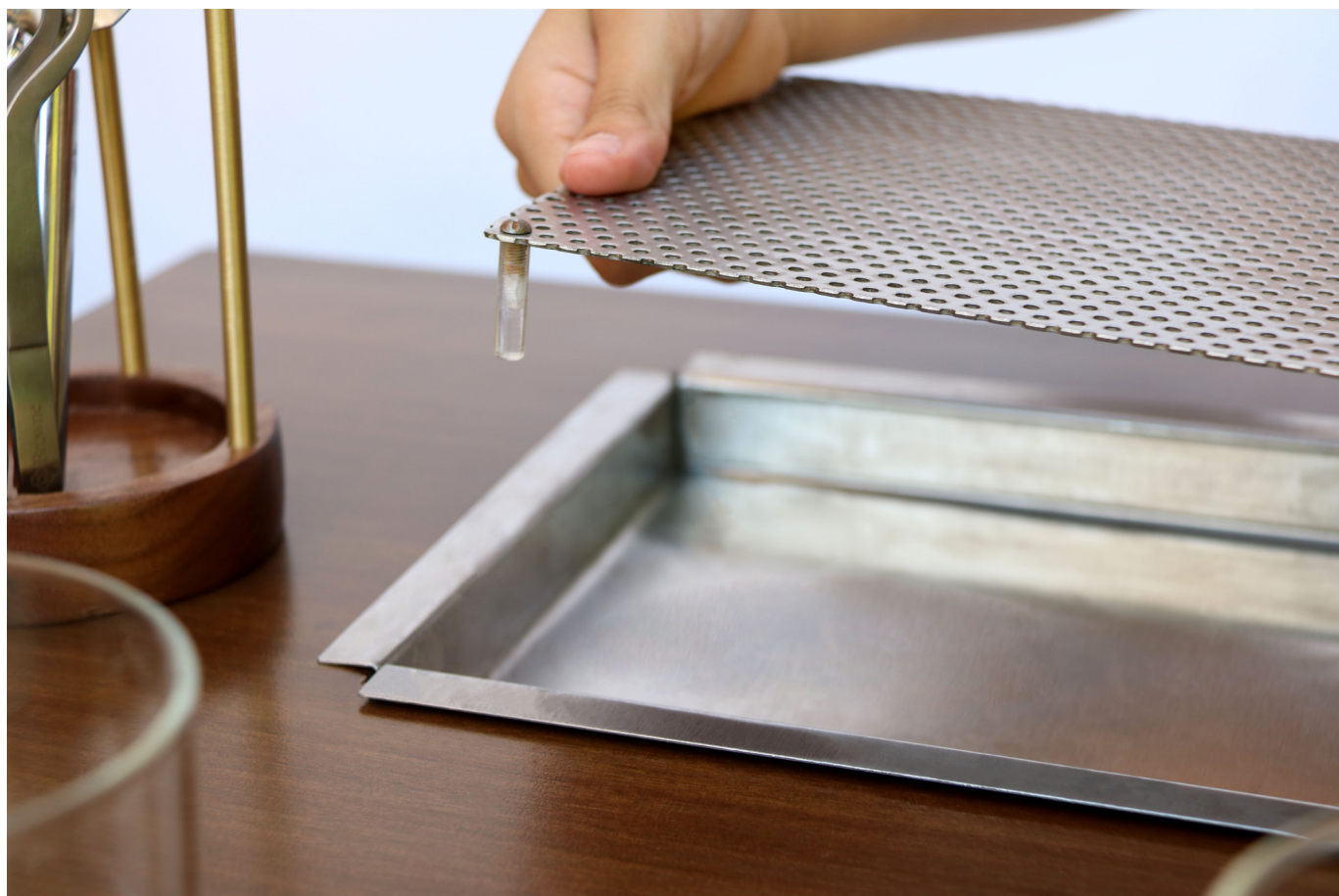
PEF: PROYECTO DE EVALUACIÓN FINAL

Mixología con café

El PEF surge de una alianza que realizaron las alumnas junto con la marca **Pablo & Pita**, que es un servicio de mixología con café colado en frío *cold brew*, con el fin de potenciar la experiencia para los usuarios finales del servicio y consumidores de las bebidas.

El objetivo fue lograr que la percepción sobre el servicio ofrecido se convirtiera en algo más valorado y por el cual el cliente estaría dispuesto invertir más recursos.

Otro de los objetivos fue optimizar la **transportación de la barra utilizada en eventos de catering, permitiéndoles llevarla en un coche sedán; además de simplificar el proceso de preparación para disminuir el tiempo de espera de los consumidores.**





Resultó un proceso muy relevante para los estudiantes, considerando que tuvieron un contacto casi idéntico a un proyecto real con un cliente que tenía necesidades específicas y que buscó soluciones reales a estos problemas.

Para la empresa, la implementación de las soluciones representó una posibilidad de re-inventar los procesos y métodos de su operación diaria y la experiencia otorgada a sus consumidores.

Los dos mayores aprendizajes fueron la experimentación con un proyecto real y las soluciones propuestas a nivel estructural para ofrecer una respuesta de diseño funcional.

Este PEF fue acreedor de una Mención Honorífica luego de su disertación final.



LDI

Asesor

Carlos Ramírez

Estudiantes

Ana Lucía Pérez

Bernardo López

Mónica A. Tijerina

Roberta M. Araujo

Primavera 2018

PEF: PROYECTO DE EVALUACIÓN FINAL

Rescate Urbano

Todos los días podemos darnos cuenta de que el aumento de población ha generado un desbalance en las ciudades, cada vez hay más automóviles y por tanto el caos que se vive en las vialidades produce cada vez más accidentes.

Analizando la situación anterior, el objetivo era dar solución a una problemática real y preocupante: facilitar el manejo y traslado de maquinaria pesada, empleada dentro del área de rescate urbano de víctimas por vehículos prensados, con una solución que se adapte efectivamente al espacio y condiciones de trabajo cinético-operacional de los rescatistas.

Este proyecto buscó además resolver una problemática local y tangible en nuestra Ciudad y fue dirigido a Protección Civil del municipio de San Pedro Garza García, en el estado de Nuevo León, México.

El Proyecto de Evaluación Final tuvo como objetivo desarrollar un producto que lograra impactar directamente sobre los miembros de la Asociación de Protección Civil, al llevar a cabo alguna acción de rescate urbano: el traslado y manejo de las herramientas hidráulicas.

Según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), durante el 2016 en Nuevo León se presentó el 21% del total de percances automovilísticos registrados a nivel nacional; siniestros viales dentro de los que cabe mencionar que en muchas ocasiones se presentan vehículos prensados. Es en estas situaciones de emergencia, que cada año incrementan su incidencia, donde intervienen las operaciones de rescate urbano por medio del cuerpo de Protección Civil.



Los estudiantes hicieron una investigación de campo a profundidad que les permitió vivir de cerca las problemáticas de Protección Civil de San Pedro. El personal fue amable y estuvo dispuesto en ayudar a los estudiantes a entender la problemática que se vive cada día en choques automovilísticos.

Sin duda éste fue uno de los aprendizajes más grandes que se tuvieron, la proximidad, el acercamiento, el estar presentes en los momentos de emergencia, los alumnos fueron recibidos para poder observar de cerca los procedimientos y los tiempos en los que el personal realizaba su trabajo para poder hacer una propuesta de valor.

Es mediante la intervención del Diseño Industrial en este rubro de situaciones de emergencia, que el Proyecto de Evaluación Final abarcó desde el análisis de herramientas, maniobras y/o procedimientos empleados para el desmantelamiento de vehículos prensados, retomando tópicos de disciplinas como la ergonomía y la antropometría, hasta el análisis de las posturas y puestos de trabajo, concluyendo con el planteamiento del diseño de un producto que impactara directamente en la situación de la carga repetitiva de herramientas hidráulicas al ejecutar un acto de rescate urbano e intervenir en la forma en que se lleva a cabo su traslado y operación.

Los prototipos diseñados en este PEF, lograron una optimización en el tiempo y los movimientos realizados durante una operación de rescate. Además, fueron validados satisfactoriamente por los siguientes elementos de Protección Civil: el Director Ing. Ismael Contreras, Gerardo "Barry" Venegas, Fernando Vázquez y Gustavo Einbeck, entre otros operadores.

Finalmente los prototipos fueron donados a la Unidad de Protección Civil de San Pedro Garza García para su uso operativo en el proceso de desmantelamiento vehicular en el área de Rescate Urbano.

Con lo anterior se pudo observar que la Licenciatura en Diseño Industrial puede tener cabida en distintas áreas y ayudar a la comunidad y a la sociedad a dar soluciones efectivas en problemáticas reales y cotidianas en donde el diseño es también un agente de transformación que puede ayudar a salvar vidas.

DJ







CAYAM: Páneles fotovoltaicos

Dentro de la materia de Introducción a Energía y Recursos, se aplicó la Metodología de Aprendizaje en el Servicio, donde los estudiantes aprenden a reconocer problemáticas locales y sociales y buscar aportar desde los conocimientos adquiridos en la licenciatura, respuestas a determinadas asociaciones o comunidades. El semestre de primavera 2018 se trabajó con el **Centro de Adaptación y Atención al Menor, A.C. (CAYAM)**

El CAYAM es una Asociación Civil ubicada en el Municipio de Santa Catarina, Nuevo León, México, establecida en el año 2007 por un grupo de personas que al ver el alto índice de niños en riesgo por desintegración y violencia familiar, buscaron alternativas para brindarles atención y cuidados, con el fin de ayudarlos en su desarrollo físico, emocional e intelectual, para que lleguen a ser personas plenas y felices.

El Centro brinda servicios como cuidado integral del menor, educación, alimentación, salud personalizada, escuela para padres, entre otros.

Se realizaron diversas visitas al CAYAM para conocer las instalaciones e investigar acerca de alguna problemática que pudieran atender los estudiantes de la Ingeniería en Innovación Sustentable y Energía.

Durante la investigación de campo se buscó hacer un diagnóstico de los hábitos de consumo eléctrico y realizar un análisis del sitio para ver si era posible instalar paneles solares, ya que el Centro desea brindarle atención a una mayor cantidad de niños en sus instalaciones, utilizando el dinero ahorrado en el recibo de electricidad.

Debido a que los gastos de alimentación, apoyo escolar y atención, corren por cuenta de la Asociación, se requiere optimizar al máximo el presupuesto. Una manera de lograrlo es reduciendo el gasto en el recibo de electricidad, sustituyendo el uso de la energía eléctrica convencional por la energía solar, a través de la instalación de paneles fotovoltaicos.

A lo anterior se calculó el consumo eléctrico anual a partir de los recibos de electricidad proporcionados por el CAYAM, una vez obtenido, se calculó la posición solar a lo largo del año. Los cálculos se realizaron tomando en cuenta la ubicación de la Asociación (LATITUD 25° N, LONGITUD 100° O).

Así mismo se tomó en cuenta la trayectoria solar y se determinó la posición ideal de las celdas fotovoltaicas utilizando modelos matemáticos descritos en la literatura. Se encontró que, debido a la posición geográfica, la inclinación ideal de las celdas con respecto al plano horizontal es de 15° HACIA EL SUR. Esto permite aprovechar al máximo la radiación solar que incide sobre el CAYAM.

Tomando en cuenta la cantidad de celdas necesarias, se cotizó el proyecto con varios proveedores. Una empresa destacada fue GS Solar, quien cotizó la instalación en \$207,496.14 MX con un retorno de inversión de 4.6 años.

Al comparar el consumo anual eléctrico a ahorrar (\$36,441.00 MX) y el costo anual que absorbe el CAYAM por beneficiar a un niño (\$31,800.00 MX), se concluye que se puede admitir a 1 niño nuevo cada año con la instalación de 25 celdas fotovoltaicas.

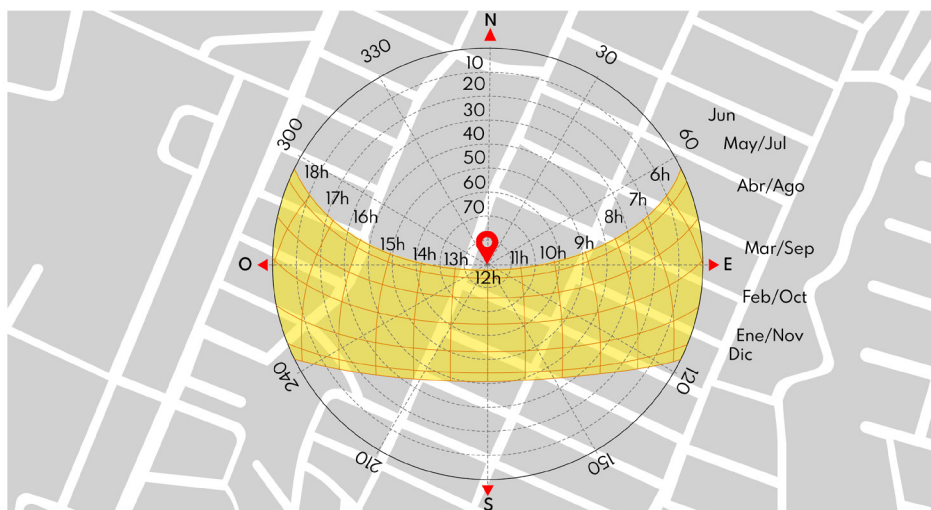


Este tipo de Proyectos que se vinculan con la metodología de Aprendizaje en el Servicio, ayudan a los estudiantes a ser conscientes de la realidad que se vive en nuestra sociedad todos los días y llevar sus conocimientos a problemáticas sociales que ayuden a ser de este mundo un lugar mejor.

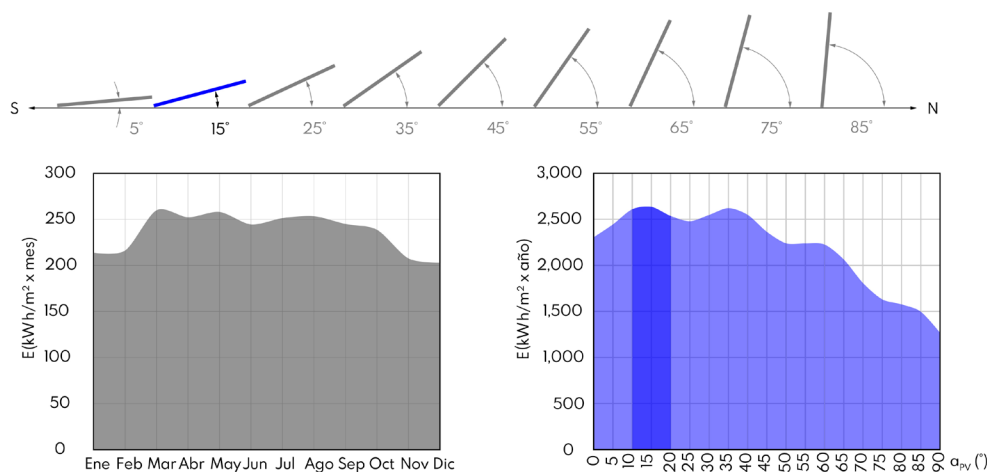


Para el CAYAM, admitir a un niño nuevo al año representa dar una vida llena de salud, educación y nuevas oportunidades a las nuevas generaciones.

DJ



Trayectoria solar



Orientación de las celdas

LDI

Asesores

David González
Mariana Alvarado

Materia

Estudio Avanzado
de Diseño

Fotografía

Profa. Eva María
Pineda Otálora

Verano 2018



Enriqueciendo la experiencia del Tequila

El Tequila es una bebida que reconocemos en la cultura popular mexicana, forma parte de la identidad de nuestro país y tiene un reconocimiento a nivel mundial. En la actualidad esta bebida originaria del *Agave Tequilana Weber Azul* forma parte del Patrimonio de los mexicanos. A nivel cultural las nuevas generaciones reconocen y reinterpretan el ritual alrededor del Tequila y la bebida adquiere nuevas variaciones y presentaciones. Este ritual se enriquece con los jóvenes y los nuevos estilos de vida dando lugar a nuevas propuestas de diseño y nuevos formatos de consumo.



En el Curso de Verano 2018 para Estudio Avanzado de Diseño, los estudiantes de séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño Industrial trabajaron con el Departamento de Mercadotecnia de Rectoría de la Universidad de Monterrey, para colaborar en el diseño y desarrollo de propuestas de Juegos de tequileros, con el objetivo de enriquecer la experiencia del consumo del tequila y promover la Identidad Mexicana.

Los estudiantes tuvieron la oportunidad no sólo de contribuir con la preservación de la cultura y las tradiciones de nuestro país, sino de evolucionar a través de ellos, diseñando un juego tequilero acorde al importante proceso de transformación que ésta bebida emblemática de México ha ido teniendo en su calidad a lo largo de los últimos años.

El proyecto contempló diversos acercamientos alrededor del Tequila, desde una plática sobre la historia y cultura alrededor de la bebida, pasando por una cata profesional para poder distinguir entre los diferentes aromas, sabores y cuerpos de diferentes tipos de Tequila.

Así mismo los estudiantes tuvieron un acercamiento a los distintos materiales que podían utilizarse para la fabricación de prototipos y que podían enriquecer tanto la bebida como su presentación.

Nos acompañó la **Familia Bejines**, reconocidos por su trabajo en vidrio soplado, ellos cuentan con su taller en Nuevo Laredo y una Boutique-Galería en San Pedro Garza García, Nuevo León. Además, nos visitó la artista y ceramista **Elisa Pasquel** para mostrar a los alumnos los distintos acabados que podrían dar en el uso de la cerámica.





Ana Bremer, Natalia Ceballos y Delia Riojas





Dentro de los diversos materiales que los estudiantes exploraron estuvieron el vidrio soplado, la cerámica, la piedra volcánica y la madera. Toda esta experimentación permitió una estética que denotaba la identidad mexicana a través de colores y texturas de los materiales.

Así mismo el proyecto conllevó la metodología del *Food Design* como base para la creación de la experiencia alrededor del consumo del Tequila.

"Food design es usar el diseño para la innovación de experiencias gastronómicas, otorgándoles nuevos significados cognitivos emocionales y sensoriales, tomando en cuenta el valor social, nutrimental y cultural"
María Nájera (2017).

Los asesores que formaron parte del proyecto fueron Gabriela Villarreal Martínez, Diseñadora Institucional, Leslie Olán Benitez, Directora de Departamento de Diseño Industrial, así como los Profesores Mariana Berenice Alvarado de la Rosa y David Alejandro González Solís.

De los cinco diseños resultado del Estudio de verano, se eligió uno para su producción y para obsequiarse a distintas autoridades de la Universidad de Monterrey.





'Agave Dorado': **Elsa Tatay, Liliana Castellón, Sofía Gómez**





'Barelo': **Renata Ruiz, Ricardo Dávila**



Los estudiantes ganadores para la producción del Set de Tequileros fueron:

Delia Isamar Riojas Campos
Ana Paula Bremer Mena y
Natalia Ceballos Gutiérrez.

El proyecto concluyó satisfactoriamente y uno de los mayores aprendizajes fue el acercarse al diseño de experiencia con un cliente, apegarse a un presupuesto y a las necesidades tanto del mercado como del mercado meta.

Fue un proyecto real que se vivió en todas las etapas de diseño y que eventualmente podremos ver en los hogares de distintas personas involucradas a la Universidad.

DJ



Marco Machado, Karen Tellez, Elvia Mendoza

FRECKLE[•]





Entrevista con Yessica Ramírez

Ex-alumna graduada de la Lic. de Diseño Industrial con especialidad en empacotecnia en la Universidad de Monterrey, con diplomado y certificado en Italia de diseño y producción de joyería. Programa de liderazgo en empresas en Carolina del Norte y actualmente forma parte como miembro de Victoria 147.



¿Cómo nació tu afición por la joyería?

Una de las cosas que me gustaba hacer de chiquita, era que mi mamá me llevara a comprar piedras y cristales para después llegar a mi casa y armar piezas... la verdad no eran las más bonitas y no estaban super bien hechas pero creo que lo que me gustaba era la inmensa posibilidad de hacer variaciones con las mismas piezas.

Cuando crecí, me metí a un curso para aprender de la orfebrería que duró un año completo y me di cuenta que los procesos, las técnicas y en especial los resultados de las diferentes experimentaciones me llamaban mucho la atención... que fue cuando

decidí ir a Italia y aprender un año entero relacionado a la joyería y orfebrería.

Sin embargo, cuando realmente me enamoré y decidí que quería ser parte de todo este mundo e industria, fue cuando visité una de las más grandes ferias de joyería en una ciudad de Italia, vi que solo un mexicano era expositor en ella, y fue cuando entró otro reto en mi vida: "¿En cuanto tiempo voy a estar aquí otra vez, pero ahora como diseñadora?"

¿Cuéntanos cuándo y cómo empezó FRECKLE?, ¿De dónde surge el nombre?

El año en que me fui a estudiar a Italia (mi segundo año estudiando diseño y produc-



ción de joyería), quería documentar lo que estaba aprendiendo y haciendo. Los procesos, los dibujos, las técnicas y abrí un Instagram "onceuponafreckle" donde posteaba de repente. Durante ese año, creé mi primera colección comercial y me di cuenta que necesitaba un logo y un empaque. Ahí fue cuando una de mis mejores amigas me diseñó el logo de "Freckle" y yo encontré el empaque perfecto para vender mi joyería, la esfera negra. Desde que llegué a México empecé a exponer en diferentes plataformas y mercados para ver cómo y cuál era la reacción de los clientes, al ver la respuesta tan buena, decidí hacer Freckle más oficial, y empecé a crecer el branding.



La palabra Freckle (peca) la escogí porque siempre ha significado muchísimo para mí. Cuando estaba más chiquita, mis pecas no me encantaban y conforme fui creciendo me fui dando cuenta que era una característica que me hacía muy única. Fui valorándome y aceptándome. Y por eso empecé a crear joyería como un recordatorio para esto mismo... cada vez que tu compras una joya Freckle, estas comprando algo que te define, algo que te hace única... una Freckle.

¿Cual es tu visión en 10 años?

Para mí algo muy importante es que mi marca pueda representar a México de alguna manera en esta grande y bonita industria. En 10 años Freckle será una marca icónica del amor propio en muchas partes del mundo usando la joyería como intermediario entre los pensamientos positivos y la persona misma, con el fin de hacerse más fuertes y listos para poder cumplir sus sueños.

¿Cómo definirías la identidad de tu marca? ¿Cual es tu inspiración o fuentes de referencia?

Es una marca muy relacionada con la feminidad, elegancia, inteligencia y contraste al mismo tiempo. Muy juguetona, espontanea y sobre todo capaz y fuerte.

La inspiración de la marca directamente soy yo misma... siendo la diseñadora y directora creativa, muchas cosas que hago en el taller, en el workshop o show room al día, dependen de mi vulnerabilidad, mis sentimientos y emociones. Sin perder de vista las tendencias dentro de la joyería y el tiempo.

¿Cómo es el proceso creativo que utilizas para diseñar y confeccionar una pieza? ¿Que materiales utilizas y dónde trabajas el producto?

Al ser una marca que busca representar a México, las piezas en Freckle están creadas en plata 100% mexicana y a veces usamos la chapa de oro para darle el toque dorado. Las técnicas que usamos para hacer las piezas dependen del diseño mismo, usamos diferentes técnicas como el calado, cincelado, diseño en 3D, montado de piedras, y más... pero mi favorito y en el que mis diseños están más hechos con mis propias manos es el vaciado en cera. Me encanta hacer piezas en diferentes tipos de cera y ver qué

pasa cuando fundimos en metal y vaciamos. Otro de mis procesos favoritos es el brainstorming y el diseño en dibujo a mano usando acuarelas y estilógrafos para ver mis ideas más reales.

¿Cuál es tu opinión sobre la industria de la joyería en Latinoamérica?

La industria de la joyería dentro de Latinoamérica va creciendo año con año y es padrísimo ver los diferentes diseñadores que proponen sus ideas y se atreven a exponer sus piezas lanzándose al mercado.

Existen muchísimos diseñadores mexicanos que admiro bastante y creo yo que han sabido llegar al mundo de la joyería a otro nivel como Daniela Villegas, Tanya Moss, Daniel Espinosa, o casas de joyería como Tane, entre otros que al ver su camino y escuchar sus experiencias me inspiran y me recuerdan que lograr seguir creciendo la marca y crecer como diseñador en esta industria si es posible.

¿Cuál es el mayor reto al tener una marca de joyería?

Pienso que uno de los mayores retos de tener una marca de joyería en esta época es saber diferenciarte en cuanto a los diseños

y la producción de las piezas, ya que ahorita existe un boom de la bisutería que viene siendo joyería de materiales no preciosos armada y no es precisamente diseñada por las tiendas mismas y entran en las cadenas de *fast-fashion* donde las piezas no son compradas por su valor en el diseño si no por el precio bajo.

¿Qué consejo les darías a los diseñador@s que quisieran emprender en este medio?

Disfrutar todo lo que conlleva ser diseñador y joyero al mismo tiempo. Meterse y adentrarse a las técnicas y formas de hacer joyería. Rascarle y sacar su propio "yo" dentro del diseño mismo para poder crear y exponerse al mundo con un enfoque e idea clara de representándose a sí mismo. Creo que el ser diseñador tiene una responsabilidad muy importante y es el estar siempre en busca de uno mismo, curioseando y saliendo de la caja para poder exponerse de alguna manera en las joyas.

DJ





FRECKLE'

FRECKLE'

Olga
Thorns + Petals
earrings

FRECKLE'

Xienna

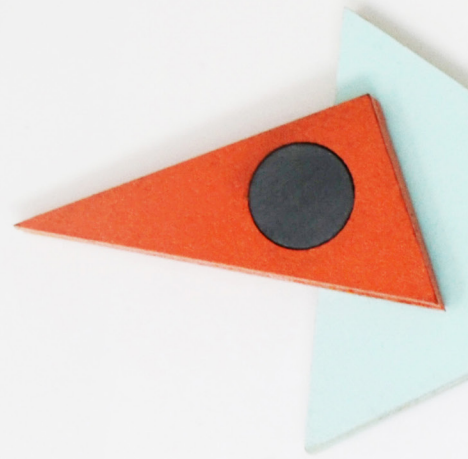
And
Rosa

FRECKLE'

henna

FRECKLE'

Sofia Mon-



Identidad del Diseñador Mexicano

INTRODUCCIÓN

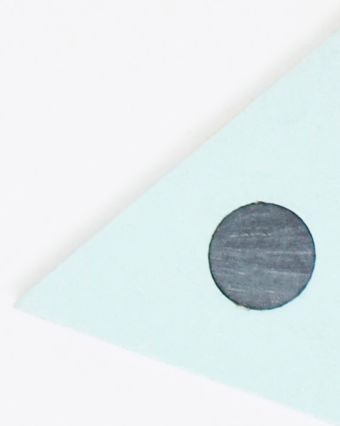
Un diseñador debe desarrollar un amplio criterio y profunda curiosidad para encontrar problemáticas, evaluarlas bajo criterios coherentes y solucionarlas con un proceso de diseño apropiado a sus capacidades y campo de acción.

Estas soluciones deben ser socialmente responsables, ambientalmente sustentables, tecnológicamente innovadoras, funcionalmente eficaces, económicamente viables y simbólicamente relevantes.

Al tener los anteriores criterios en mente el diseñador logrará cierta sensibilidad para crear objetos más coherentes al contexto y al usuario.

Es muy importante el entender que el campo de acción de un diseñador es tan amplio como su entendimiento en procesos y materiales así como realidades industriales y económicas.

Sin embargo también es importante considerar su bagaje cultural, agilidad de investigación y filtración de información, prospección de tendencias y uso de estas, empatía con distintos contextos y sobretodo comprensión del valor del proceso de trabajo, para alcanzar no solo un proyecto mejor, si no una realidad más prospera.





LDI

Proyecto

Taller: Identidad del
Diseñador Mexicano

Asesores

Joel Escalona
Ricardo Contreras
Josué Tello

Primavera 2018



OBJETIVO

Retar a los participantes acerca de la identidad del diseñador mexicano, yendo más allá de la forma o la función en un ejercicio de diseño, formulando escenarios probables, desarrollando estrategias de negocios y generando conceptos competitivos aplicados a un futuro en el que ellos quieren vivir.

MECANISMOS

Reflexión, investigación, procesamiento de datos, exploración de materiales y procesos, entendimiento del contexto pasado y actual, inspiraciones y aspiraciones.

TIPOLOGÍAS A DESARROLLAR

Productos en el espacio/vivienda.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

- Entender los fundamentos de un brief correctamente articulado.
- Balancear las técnicas teóricas con habilidades prácticas.
- Entender el conocimiento histórico, social y cultural del contexto para evaluar críticamente sus propuestas de diseño.

- Presentar usando las herramientas visuales, auditivas y de organización adecuadas.
- Desarrollar un enfoque de diseño individual apropiado para el contexto actual y futuro.
- Demostrar la capacidad de trabajar con eficacia en un equipo para asignar funciones, delegar tareas y comunicar los resultados de un proyecto de grupo.



SOLAMP: Ana Catalina Garza, Arantxa Hernández, Nelly Jara.

- Identificar cuándo y cómo tener acceso a expertos externos en la realización de sus proyectos de diseño y gestión de relaciones externas con colaboradores, proveedores y colegas.

PUNTOS CLAVE A DESARROLLAR

- Identificar de contrastes característicos y áreas de oportunidad dentro de los temas propuestos.
- Formular de escenarios económicos, tecnológicos y sociales que anticipan circunstancias probables.
- Diseñar estrategias de negocios basadas en nuevas tipologías de productos y servicios.
- Definir el lenguaje visual de un producto específico.

TEMÁTICAS

- Preservar el ambiente
- Salud
- Desarrollo sustentable
- Energía
- Sociedad
- Preservación del conocimiento

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

Sesión 1

Entendimiento e investigación
Desarrollo de brief





AUA: Diana Chapa, Paula Aguilar, Leslie Salazar.

Introducción y presentación de proyecto.
Muestra de metodología de trabajo y
criterios a considerar.

Sesión 2

Presentación de Brief y validación de
Propuestas

Desarrollo y articulación clara del brief a
trabajar.
Presentación de proyectos a desarrollar
basados en escenarios probables.

Sesión 3

Presentación de Propuestas

Cada equipo elaborará diferentes
ilustraciones conceptuales para comunicar
las propuestas derivadas de cada
concepto y representará la idea final en
moodboard general.

Se presentarán las propuestas y se hará
una discusión colectiva sobre los resultados
y el aporte en la cadena de valor.

CANNA:
*Andrea Valle, Gabriela Ramos,
Luis Fernanda Rodríguez.*







Durante el pasado año 2018, la comunidad de Diseño Industrial e Innovación Sustentable y Energía, junto con toda la Vicerrectoría, se estuvo cuestionando el significado que la identidad del creativo mexicano puede llegar a ser en nuestros tiempos, y los resultados fueron muy interesantes.

Cuando hablamos de Identidad Mexicana, nos pueden venir a la mente palabras como cultura, símbolos, raíces, tradiciones; es decir lo que ha conformado nuestro pasado. Identidad, se define como el conjunto de rasgos de una colectividad. Y esto no debería ser solamente nuestro pasado, debería significar nuestro presente y también la percepción de nuestro futuro. La comunidad creativa mexicana, no es lo que fue hace 20, 50 o 100 años, así que nuestra identidad también ha ido cambiando y evolucionando.

Durante el año, tuvimos la fortuna de reflexionar esto de la mano de creativos nacionales e internacionales, y surgieron respuestas diversas e interesantes; desde abordarla desde el punto de vista de nues-

tra responsabilidad frente a los Objetivos de Desarrollo Sustentable, como lo planteó el diseñador Joel Escalona, definir la identidad como una representación de nuestros rituales y emblemas como lo hace Andrés Lhima, o definir la identidad en general, desde un punto de vista internacional, planteándolo con tecnología e innovación como Daan Roosegaarde, con métodos y de manera holística como Nathan Shedroff, o con un respeto por la naturaleza y la comunidad como lo hace Humberto Campana y su hermano Fernando.

La identidad puede ser local o global; cuando hablamos de identidad mexicana, hablamos también de contrastes, como se planteó en el pasado UDesign en su 9na edición, y así es como llegamos a tener una concepción unificada, entre la tradición y la globalización, y cada creativo mexicano reflexionándolo y aplicándolo desde su trinchera, pero siempre de manera compartida.

Nuestros alumnos y profesores, a través de las asignaturas y sus proyectos, tuvieron la oportunidad de llevar esta reflexión a las aulas y a las mesas de trabajo; logrando así llegar a una respuesta individual, que seguramente seguirá evolucionando en cada uno de ellos, porque la respuesta no es definitiva.

En el siguiente número, podrán disfrutar de proyectos de ambas carreras, varios de ellos relacionados al tema de Diseño Humanamente Inteligente, siguiendo la visión de la Vicerrectoría y el Departamento de Diseño Industrial e Innovación Sustentable.

MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Director de Departamento
Diseño Industrial



DInnjournal



CENTRO
ROBERTO
GARZA SADA
DE ARTE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO

© 2019 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