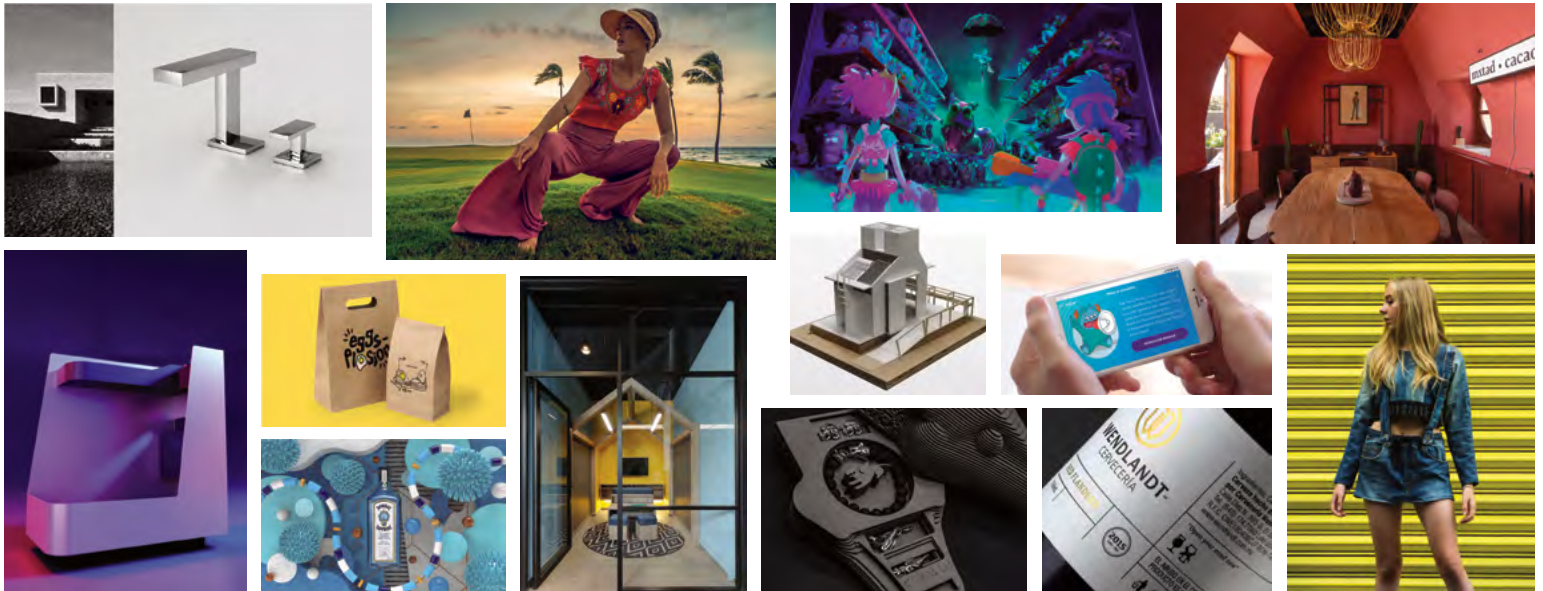


DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE



Proyectos ganadores del Premio Nacional de Diseño:
Diseña México 2019

Compilación y edición: Julio Frías Peña

DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE.
Proyectos ganadores del Premio Nacional de Diseño:
Diseña México 2019.
Compilador y editor: Julio Frías Peña

Primera Edición: Agosto 2021
D.R. ©
ISBN: 978-607-30-2270-5
Diseño: Julio Frías Peña y Georgina Moreno Arévalo.

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares.

El Editor, el Comité Organizador del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, así como la Universidad Nacional Autónoma de México, han procurado establecer contacto con los titulares de los derechos que conciernen a las imágenes, fotografías y textos de esta obra. Anticipadamente se ofrece una disculpa por cualquier omisión, con el compromiso de enmendar fallas en ediciones futuras. **Publicación gratuita. Prohibida su venta.**

Impreso y hecho en México

Contenido / Content

Agradecimientos	5
<i>Acknowledgments</i>	
Diseño para el desarrollo sostenible	7
<i>Design for sustainable development</i>	
Premio Especial: Diseño para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, de la Organización de las Naciones Unidas	9
<i>Special Prize: Design to achieve the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda of the United Nations</i>	
Categoría 1. Diseño de Producto	11
<i>Category 1. Product Design</i>	
Categoría 2. Diseño Digital	35
<i>Category 2. Digital Design</i>	
Categoría 3. Diseño de Experiencias y Espacios Interiores	51
<i>Category 3. Design of Experiences and Interior Spaces</i>	
Categoría 4. Diseño de Comunicaciones Visuales	61
<i>Category 4. Visual Communications Design</i>	
Categoría 5. Diseño para la Industria de la Moda	79
<i>Category 5. Design for the Fashion Industry</i>	
Premios Especiales	87
<i>Special Awards</i>	
Premio al Mérito Profesional	95
<i>Special Award for Professional Achievement</i>	
Miembros del Jurado	99
<i>Members of the Jury</i>	

Convocantes



Support

Agradecimientos

La edición 2019 del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, fue la cuarta realizada y el número de participantes creció una vez más en relación con la edición anterior, así mismo ésta comparada con la del 2017. Es claro que año con año el premio ha ido consolidándose. Pero llevar a cabo un premio nacional y lo que implica no es tarea sencilla, se requieren muchas voluntades y puertas que tocar; por esa razón es que queremos dar las gracias a las siguientes personas:

Alejandra de la Paz, Directora General del prestigioso Museo Franz Mayer, por haber dado continuidad a que el museo siguiera siendo la sede de este importante premio.

José Antonio Álvarez Lima, Director de Canal Once y Luis Eduardo Garzón Lozano, Coordinador de Canal Once, por la difusión de premio y entregar el Premio Especial al Mejor Proyecto Universitario.

Juan Carlos Ortiz, Ángel Grosso y Oscar Salinas del Posgrado en Diseño Industrial de la UNAM, por permitirnos usar sus instalaciones para la evaluación de los proyectos enviados. A Elizabeth Fuentes Rojas, quien durante el tiempo que fue Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM apoyó este premio.

María Eugenia Rojas y Carlos Glatt, de la Universidad Iberoamericana Santa Fé por haber propuesto a Lydia Lavín para que recibiera el Premio Especial a la Trayectoria Profesional. Gracias también a Carlos Tejada de la oficina de la UNESCO en México por haber apoyado la entrega del Premio Especial a la Trayectoria Profesional.

Un agradecimiento muy especial para Priscila Miranda García y el equipo de la Oficina de las Naciones Unidas en México por haber apoyado el premio y las propuestas del Premio Especial para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Y como año con año, la realización de este premio no sería posible sin el decidido y siempre fraternal apoyo de Araceli Sánchez Villaseñor, Christian Chávez, Georgina Moreno, Is-lia González, Paulina Méndez Vargas, Octavio Garay, Jorge Cabrera, Pablo Abrahams, Rubén Darío Enríquez, Ismael T. Vargas y Xheida Simancas.

Julio Frías Peña

Presidente del Premio Nacional de Diseño
y Coordinador del Posgrado en Artes y Diseño
de la UNAM.

Design for sustainable development

Since its appearance, design has been an element that allows human beings to move from an existing situation to a preferred one. It would be enough to review the first tools developed by primitive man to understand the importance that design has had in the development of humanity.

The complex context in which we live today represents a great challenge not only as a society, but as humanity. Currently we face challenges never seen before, for example: the extinction of species, the depletion of natural resources, massive migrations, global warming, disproportionate inequality and a climate of global insecurity, among other problems, such as poverty, human rights, violence, discrimination, etcetera. To solve these and other serious problems, a close inter, trans, and multi-disciplinary collaboration is required where design adds knowledge and tasks with other areas.

Convinced of the transformative power of design, in this 2019 edition of the National Design Award: Design Mexico, a new Special Award was implemented: Design to achieve the Sustainable Development Goals of the UN 2030 Agenda, whose objective is to recognize the best project design that helps solve the main challenges facing humanity. The winning projects, as well as other proposals submitted, demonstrate that it is possible to generate innovation through the strategic use of design, to improve the quality of life of the population and increase the innovative capacity of national companies and institutions.

These pages give an account of the proposals made by Mexican designers, particularly university students, who designed everything from medical devices to interior spaces for rural communities, through mobile applications and animations to promote healthy habits among the population. A special men-

tion goes to the Casa del Aseo project, which with its proposal offers solutions for twelve of the seventeen Sustainable Development Goals of the UN 2030 agenda. This project, like others, needs to be implemented to make a real change, but for this the support of the authorities is necessary in order to carry them out and replicate them on a larger scale.

One of the awards that generate the most admiration is the Award for Professional Career, or the Award of Merit, as it is also known. The virtue of this award is the democratic recognition that the members of Diseña México make to the designer they consider as an example to follow. Thus, due to her work with the artisan communities of our country, her work as a designer and sharing her knowledge, coupled with her almost five decades of professional career, it is that for the 2019 edition, the organizing committee decided to hand it over to the prestigious designer Lydia Lavín, so at the end of the book there is a profile of her career and some examples of her great professional work.

Undoubtedly, there is still much to do so that design is fully recognized as an agent of change that helps us achieve the objectives of the 2030 agenda, so we hope that this new award, as well as all categories and special awards, become stronger in their participation to achieve sustainable development that allows meeting the needs of the present, without compromising the ability of future generations to meet their own needs.

Julio Frías Peña, Ph.D.

President of National Design Award: Diseña Mexico
Coordinator of the Postgraduate Program in Arts and Design of UNAM.

Diseño para el desarrollo sostenible

Desde su aparición, el diseño ha sido un elemento que permite al ser humano transitar de una situación existente a una preferente. Bastaría con revisar las primeras herramientas elaboradas por el hombre primitivo para comprender la importancia que ha tenido el diseño en el desarrollo de la humanidad.

El complejo contexto en el que hoy vivimos nos representa un gran desafío no sólo como sociedad, sino como humanidad. Actualmente enfrentamos retos nunca antes vistos, por ejemplo: la extinción de especies, el agotamiento de recursos naturales, las migraciones masivas, el calentamiento global, la desigualdad desproporcionada y un clima de inseguridad mundial, entre otras problemáticas, como la pobreza, los derechos humanos, la violencia, la discriminación, etcétera. Para solucionar estos y otros graves problemas, se requiere de una estrecha colaboración inter, trans y multi disciplinaria donde el diseño sume saberes y quehaceres con otras áreas.

Convencidos del poder transformador del diseño, en esta edición 2019 del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, se implementó un nuevo Premio Especial: Diseño para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU, cuyo objetivo es reconocer el mejor proyecto de diseño que ayude a solucionar los principales desafíos que enfrenta la humanidad. El proyecto ganador, así como otras propuestas presentadas, demuestran que es posible generar innovación a través del uso estratégico del diseño, para mejorar la calidad de vida de la población e incrementar la capacidad innovadora de las empresas e instituciones nacionales.

Estas páginas dan cuenta de las propuestas que realizaron los diseñadores mexicanos, particularmente los estudiantes universitarios, quienes diseñaron desde dispositivos médicos, hasta espacios interiores para comunidades rurales, pasando

por aplicaciones móviles y animaciones para fomentar hábitos saludables entre la población. Una mención especial es para el proyecto Casa del Aseo, que con su propuesta ofrece soluciones para doce de los diecisiete Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 de la ONU. Este proyecto, al igual que otros más, requieren implementarse para hacer un cambio verdadero, pero para esto es necesario el apoyo de las autoridades a fin de realizarlos y replicarlos a una escala mayor.

Uno de los premios que más admiración genera es el Premio a la Trayectoria Profesional, o el Premio al Mérito, como también se le conoce. La virtud de este galardón es el reconocimiento que de manera democrática hacen los miembros de Diseña México al diseñador o diseñadora que consideran como un ejemplo a seguir. Así, debido a su trabajo con las comunidades artesanales de nuestro país, a su quehacer como diseñadora y a compartir su conocimiento, aunado a sus casi cinco décadas de trayectoria profesional, es que para la edición 2019, el comité organizador decidió entregarlo a la prestigiosa diseñadora Lydia Lavín, por lo que al final del libro se presenta una semblanza de su trayectoria y algunos ejemplos de su gran trabajo profesional.

Sin duda, todavía hay mucho por hacer para que el diseño sea reconocido plenamente como un agente de cambio que nos ayude a alcanzar los objetivos de la agenda 2030, por lo que esperamos que ese nuevo premio, al igual que todas las categorías y premios especiales, se vayan fortaleciendo en su participación para lograr un desarrollo sostenible que permita satisfacer las necesidades del presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades.

Dr. Julio Frías Peña

Presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México
Coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM.

Special Prize: Design to achieve the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda of the United Nations

The 2030 Agenda is a global plan of action, made up of 17 Sustainable Development Goals (SDGs), which goal is to reach the year 2030, with greater well being for humans and on a healthier planet. Working in the spheres of people, the planet, prosperity, peace and alliances, the stated goals can be achieved, however, it will require a great social commitment in which each of us has the opportunity to be a great agent of change.

The “Special Award: Design to achieve the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda”, of the National Design Award: Design Mexico 2019, is very important, since design is a vehicle to generate innovative solutions to the most pressing problems of the humanity and our country; such as: water sanitation, access to education for girls and boys, protection of ecosystems, reducing risks and health coverage, as well as ensuring access to universal social protection systems, promoting responsible consumption and guaranteeing the access to the justice.

This year, the winner of this Special Prize was the NAJIL ICHKÍL [cleaning house] project, presented by Román Jesús Cordero Tovar, David Sosa Solís, Juan Carlos Peraza Pacheco, and Guillermo Vela Monforte. NAJIL ICHKÍL is a prototype of a sanitary pavilion, which serves as accommodation for personal hygiene, washing and sanitary deposition, which integrates sewage collection and treatment systems, in addition to serving for the collection and treatment of gray or soapy water for reuse.

This innovation contributes to various SDGs, but especially to SDG 6, which is about clean water and sanitation, which is one of its goals; It also highlights promoting access to adequate and equitable sanitation and hygiene services for all, as well as help ending open defecation, paying special attention to the needs of people in vulnerable situations. This initiative solves the sanitary deposition outdoors in rural communities and periphery of Yucatan, in addition to addressing other socio-cultural and environmental awareness aspects incorporated into the design to obtain a greater impact. This design can be taken to other spaces such as schools, social centers and tourist service cooperatives or, as a model to be built in emergencies or catastrophes, since it can work fully in autonomy; and why not, this design can also be shared with other countries!

The 2030 Agenda is a challenge that requires the integration of the various sectors of society to make a difference in the lives of millions of girls, boys, men and women around the world. Starting in 2020, the decade of action for the SDGs begins, so efforts must be redoubled to provide opportunities for shared prosperity. Working together in the different spheres of specialization is essential and the creativity of the human being, dreaming of new ways of living, as well as the innovation and avant-garde that design brings, is essential to generate great changes and create greater well-being, in addition to a fairer and more egalitarian society.

Antonio Molpeceres
Resident Coordinator
United Nations in Mexico

Premio Especial: Diseño para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, de la Organización de las Naciones Unidas

La Agenda 2030 es un plan de acción global, compuesto por 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que tienen el propósito de llegar al año 2030 con mayor bienestar para el ser humano y en un planeta más sano. Trabajando en las esferas de las personas, el planeta, la prosperidad, la paz y las alianzas, se podrán alcanzar las metas planteadas; sin embargo, se requerirá de un gran compromiso social en el que cada uno de nosotros tiene la oportunidad de ser un gran agente de cambio.

El “Premio Especial: Diseño para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030” del Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2019 es muy importante, pues el diseño es un vehículo para generar soluciones innovadoras a los problemas más apremiantes de la humanidad y de nuestro país, como: el saneamiento de agua, el acceso a la educación para niñas y niños, la protección de los ecosistemas, la reducción de riesgos y la cobertura de salud, así como asegurar el acceso a sistemas de protección social universal, promover el consumo responsable y garantizar el acceso a la justicia.

Este año, el ganador de este Premio Especial fue el proyecto NAJIL ICHKÍL (Casa del Aseo), presentado por Román Jesús Cordero Tovar, David Sosa Solís, Juan Carlos Peraza Pacheco y Guillermo Vela Monforte. NAJIL ICHKÍL es un prototipo de un pabellón sanitario, que sirve como alojamiento para el aseo personal, el lavado y la deposición sanitaria, en éste se integran sistemas de recolección y tratamiento de aguas negras; además, sirve para la recolección y tratamiento de aguas grises o jabonosas para su reutilización.

Esta innovación contribuye a diversos ODS, pero especialmente al ODS 6, sobre agua limpia y saneamiento, que desta-

ca, en una de sus metas, la promoción al acceso a servicios de saneamiento e higiene adecuados y equitativos para todos, así como poner fin a la defecación al aire libre, prestando especial atención a las necesidades de las personas en situaciones de vulnerabilidad. Esta iniciativa resuelve la deposición sanitaria al aire libre en comunidades rurales y en la periferia de Yucatán, México; además, aborda otros aspectos socio-culturales y de conciencia ambiental incorporados en el diseño para obtener un mayor impacto. La Casa del Aseo puede ser llevada a otros espacios como escuelas, centros sociales y cooperativas de servicios turísticos, o bien como modelo para construirse en emergencias o catástrofes, ya que puede funcionar totalmente en autonomía y también puede compartirse con otros países.

La Agenda 2030 es un reto que requiere de la integración de los diversos sectores de la sociedad para marcar una diferencia en la vida de millones de niñas, niños, hombres y mujeres alrededor del mundo. A partir del 2020, inicia la década de acción por los ODS, por lo que se deben redoblar los esfuerzos para brindar oportunidades de prosperidad compartida. Trabajar juntos en las diferentes esferas de especialización es indispensable. La creatividad del ser humano, el soñar con nuevas formas de vivir, así como la innovación y la vanguardia que aporta el diseño, son fundamentales para generar grandes cambios y crear mayor bienestar, además de una sociedad más justa e igualitaria.

Antonio Molpeceres
Coordinador Residente
Organización de las Naciones Unidas en México

Product Design

For the fourth consecutive year, the category with the highest number of entries was Product Design. Projects here were mainly registered in the subcategories of Robotics, Medical equipment, Hardware for electronic devices, Furniture and Other products.

As in the other four categories that make up the award, the best projects in the entire category are recognized as the overall winners; therefore, in the student area, the project: Venoclave, designed by Elsa Calleja and Israel Mejía, was the absolute winner; what they proposed is a new syringe design that can be safely sterilized and reused, thus reducing medical waste and ensuring minimal impact on the environment.

At the professional level, the absolute winner was the Prefabricated Aquaponic System, designed by Noemí Cruz Martínez, which allows the optimization of space when harvesting crops in urban habitable areas.

Other projects that the jury considered relevant in the student area were the Vortex project, which

presents an innovation in the management of peritoneal dialysis, allowing a better quality of life for people suffering from chronic kidney failure. Similarly, the orthopedic project quantifying knee movements in recovery from post-total arthroplasty, carried out by Alejandro Vivian Antón with the collaboration of Saira Campos, Paulino Vacas, Luis Padilla and José Ignacio Jiménez, received an honorable mention by the judges, since this device allows to evaluate the progress of the patient in terms of the recovery of movement in his knee.

The jury considered that another project worthy of recognition was Around, designed by Mauricio Ramsés Rivera Ramírez, which consists of a piece of furniture with movement that helps to optimize the space in the offices. Another interesting project for the judges was Amido, designed by Alessia Nasta Lozano, which is a device that extracts starch from various natural tubers, such as potatoes, and produces bioplastics that can be used in, for example, the creation of table cutlery, to reduce the use of those made with conventional plastic.

Diseño de Producto

Por cuarto año consecutivo, la categoría con el mayor número de participaciones fue la de Diseño de Producto. En ésta se registraron principalmente proyectos en las subcategorías de Robótica, Equipo médico, Hardware para dispositivos electrónicos, Mobiliario y Otros productos.

Al igual que en las otras cuatro categorías que componen el premio, a los mejores proyectos de toda la categoría se les reconoce como los ganadores absolutos; por lo que, en el área estudiantil, el proyecto: Venoclave, diseñado por Elsa Calleja e Israel Mejía fue el ganador absoluto; ellos propusieron un nuevo diseño de jeringa que puede ser esterilizada y reutilizada de forma segura, disminuyendo así desechos médicos y procurando un mínimo impacto al medio ambiente.

En el nivel profesional, el ganador absoluto fue el Sistema Acuapónico Prefabricado, diseñado por Noemí Cruz Martínez, el cual permite la optimización del espacio al cosechar cultivos en zonas habitables urbanas.

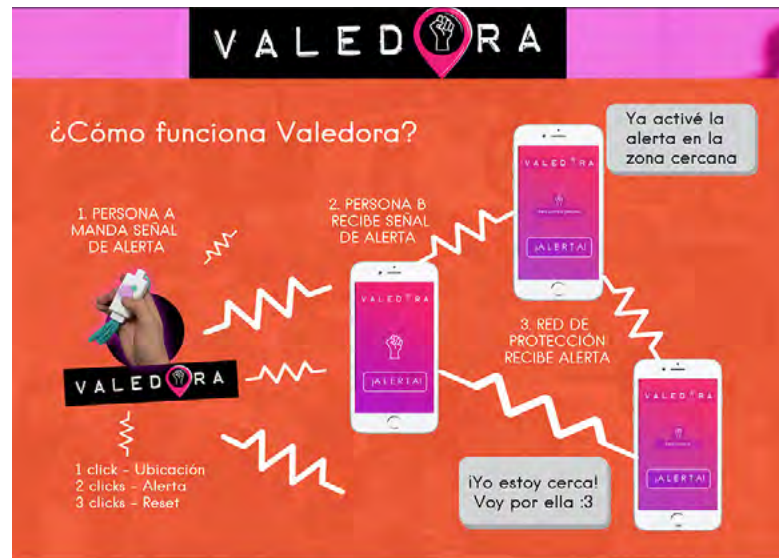
Otros proyectos que el jurado consideró relevantes en el área estudiantil fueron el proyecto Vortex, que pre-

senta una innovación en el manejo de diálisis peritoneal, permitiendo una mejor calidad de vida a las personas que sufren de insuficiencia renal crónica. De igual manera, el proyecto ortopédico cuantificador de movimientos de rodilla en recuperación de post artroplastia total, realizado por Alejandro Vivian Antón con la colaboración de Saira Campos, Paulino Vacas, Luis Padilla y José Ignacio Jiménez, recibió una mención honorífica por parte de los jueces, ya que este dispositivo permite evaluar el progreso del paciente en cuanto a la recuperación del movimiento en su rodilla.

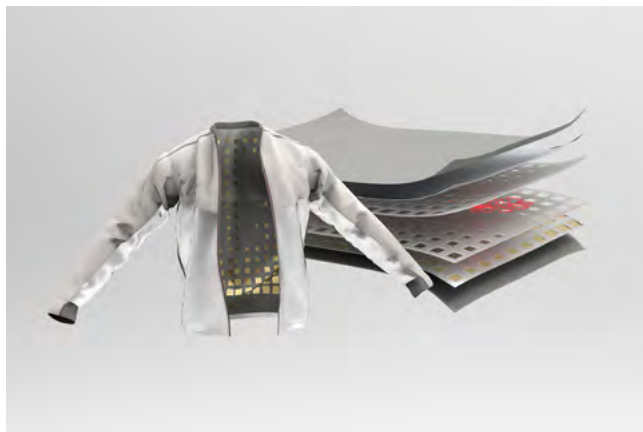
El jurado consideró que otro proyecto merecedor de reconocimiento era Around, diseñado por Mauricio Ramsés Rivera Ramírez, el cual consiste en un mueble con movimiento que ayuda a optimizar el espacio en las oficinas. Otro proyecto interesante para los jueces fue Amido, diseñado por Alessia Nasta Lozano, el cual se trata de un dispositivo que extrae el almidón de los diversos tubérculos naturales, como la papa, y produce bioplásticos que pueden ser aprovechados en, por ejemplo, la creación de cubiertos de mesa, para disminuir la utilización de aquellos fabricados con plástico convencional.

Proyecto: Valedora**Categoría:** Diseño de producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Ana Valeria Valdez Chagoya

El objetivo de este proyecto es detonar la cultura del cuidado en el espacio público por medio de un accesorio que funciona con un botón de pánico personalizable, conectado a una aplicación que permite mandar ubicación y alertas a contactos predeterminados, para generar un mapeo colaborativo entre mujeres y el público en general, a quienes se les denomina “valedoras” y se encuentran ubicadas en zonas peligrosas y seguras; además, cuenta con un blog con contenido de eventos, colectivos, talleres y espacios para armado del kit.

**Proyecto: PESI (Programa de Educación Socioemocional Interactivo)****Categoría:** Diseño de producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Laura Sofía Cervantes González

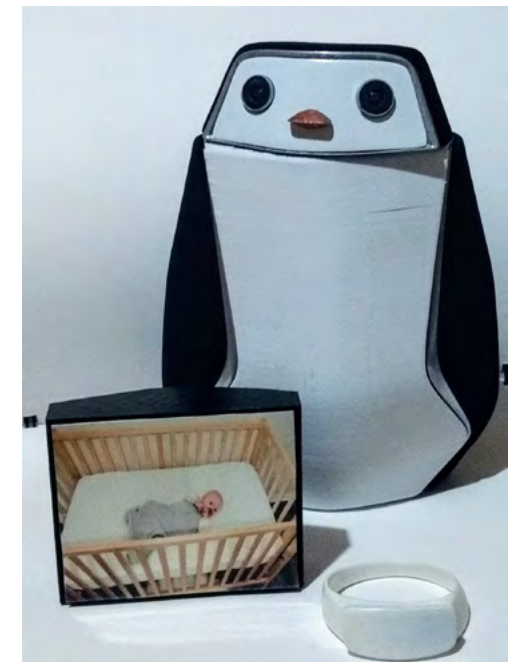
PESI es un hardware conformado por una bocina y botones independientes, configurados bajo un criterio de diseño modular, que permite llevar a cabo 25 lecciones para alumnos de educación básica en el país y, con ello, fomentar la convivencia y la interactividad en clase. Por medio de esta tecnología, se refuerzan los factores de protección personal entre los infantes, como es la prevención de enfermedades mentales en la adultez. El proyecto es una propuesta en respuesta al Programa de Educación Socio emocional de la Reforma Educativa del 2017.

**Proyecto: Circuito Térmico-Energético blando para prendas inteligentes****Categoría:** Diseño de producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Cristian Parra, Paulino Vacas e Ignacio Jiménez

Este proyecto consiste en una prenda inteligente que optimiza y redirecciona la energía térmica, que pierden las prendas convencionales, a través de un circuito con un sistema diseñado para dirigir, maximizar, uniformizar y optimizar energía o calor en los textiles. El diseño del circuito de la prenda se compone de múltiples capas, que dirigen el calor proveniente de elementos calefactores y minimiza pérdidas de calor.

Proyecto: PIGNUS**Categoría:** Diseño de producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Augusto Álvarez, Tania Díaz y Diego Ortiz

Este proyecto consiste en el diseño de un monitor para el cuidado de los bebés. Para ello, se consideraron tres elementos: un monitor con cámara, una pantalla y una pulsera que puede medir los signos vitales, lo que hace a este proyecto único en su clase, debido a que no existe alguno similar en el mercado. Pignus significa seguridad en latín y el nombre hace referencia a la forma del monitor, por lo que se identificó la coherencia y la congruencia para nombrar la marca.



Proyecto: CITIO**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Profesional**Diseño:** Alfredo Méndez, Joshua Jiménez, Servando Canales y Armando Ortiz

Este proyecto fomenta el uso de vehículos de cero emisiones a través de estaciones de recarga de baterías para motocicletas eléctricas. La estación puede recargar y monitorear el estado de hasta ocho baterías en tiempo real. Una vez identificado el usuario, la estación puede asignarle baterías listas para usarse, en un proceso menor a cinco minutos, con ello se recupera la autonomía completa del vehículo eléctrico en el mismo tiempo que llevaría repostar un vehículo de combustión.



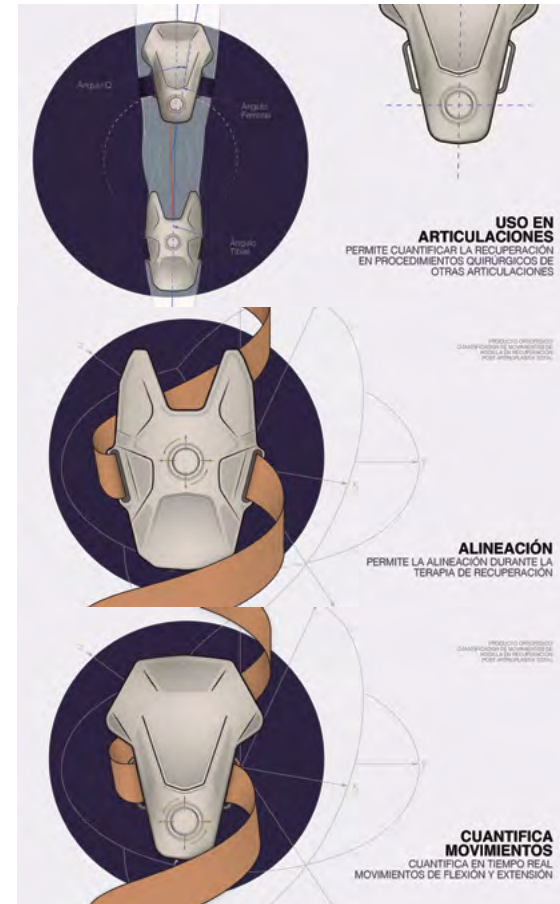
MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: THEIA. Timbre inteligente residencial.**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Profesional**Diseño:** Carlos Garnier, Luis González, Jesús Solís, Alejandro Limón, Jaime Cadena, Wilfrido Silva y Alejandro Cervantes

Theia es un timbre inteligente residencial ideado bajo el concepto “Internet of things” (IoT), lo que permite la interconexión digital de objetos cotidianos con la web. El equipo de diseño enfatizó en la experiencia del usuario (UX), de modo que se buscó que la interacción entre el dispositivo y el usuario ocurriera de forma intuitiva e inteligente. El dispositivo cuenta con sensores de movimiento y una cámara para grabar actividad a manera de registro, así como conexión inalámbrica vía WiFi con dispositivos móviles que permiten atender y gestionar cualquier llamado, sin la necesidad de estar en el domicilio.

**GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA****Proyecto:** Producto ortopédico cuantificador de movimientos de rodilla en recuperación post artroplastia total**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Equipo médico**Área:** Estudiante**Diseño:** Alejandro Vivian Antón

Colaboradores: Saira Campos, Paulino Vacas, Luis Padilla y José Ignacio Jiménez



Con este proyecto se puede detectar el aflojamiento protésico de un paciente en recuperación, para evaluar su progreso. Por medio de sensores, el dispositivo adquiere información en tiempo real de los movimientos de flexión y extensión de esa articulación realizados por el paciente durante su rehabilitación postoperatoria. El dispositivo implementa tecnología electromecánica, conocida como sistemas microelectromecánicos (MEMS por sus siglas en inglés), y cuenta con un diseño ergonómico que puede ajustarse a una gran variedad de cuerpos, por lo que podría considerarse como un diseño universal. Durante su diseño y desarrollo se consideraron los puntos de flexión, tamaño de incisión y condiciones anatómicas.




Proyecto: BioME
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Fernanda Vargas Ruíz, Michelle Vega y Regina Castellanos

El diseño de este dispositivo ofrece un análisis de sangre instantáneo acompañado de una medición de bioimpedancia, que indica el equilibrio entre la grasa y la masa corporal magra.

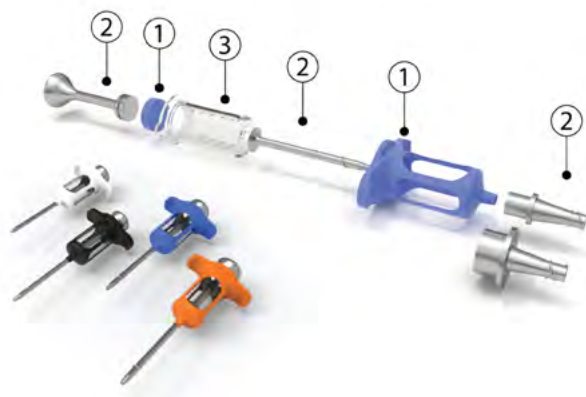

Proyecto: OSMIA
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: David Ramírez, Jorge Berebichez y Andrea Goyri

Osmia es un dispositivo que fomenta la constante estimulación del sentido del olfato en beneficio de la salud, el estado de ánimo y la productividad de personas de la tercera edad. Al estimular este sentido se crean nuevas conexiones neuronales en el adulto mayor y con ello se previenen posibles enfermedades asociadas a su edad. El uso recurrente del dispositivo permite acceder a una vida plena en la edad adulta.


Proyecto: VENOCLAVE
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Elsa Calleja e Israel Mejía

La propuesta consta en implementar un nuevo diseño de la jeringa junto con el sistema de venoclisis para que pueda ser esterilizada y reutilizada de forma segura, encontrando así una respuesta a la disminución de los desechos médicos sin poner en peligro la salud de los pacientes además del medio ambiente.

Proyecto: Simétrica
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Pedro Villavicencio, Natalia de la Torre, Víctor Rivera y Eduardo Rodríguez


Simétrica es un soporte de descanso diseñado para infantes que padecen parálisis cerebral. El objetivo es mejorar y recuperar la postura simétrica del paciente, además de reducir los costos de traslado del hogar al centro de rehabilitación. El dispositivo consta de cinco partes: a) la cabecera, similar a la función de una almohada; b) los descansabrazos que cuentan con un sistema de anclaje para fijarse con la cabecera; c) los topos que se fijan a los descansabrazos con ayuda de las bandas elásticas; d) la colchoneta que simula la función del colchón y que tiene cinco grados de inclinación para evitar problemas de reflujo y apnea; y finalmente e) la cuña, pieza que ayuda a que las piernas estén separadas para que la postura sea la correcta.

Proyecto: VORTEX
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Ilse Bernal Rodríguez y Esvin Daniel Rojas Muñiz

Este proyecto es una propuesta de dispositivo aplicado para la diálisis peritoneal con el fin de brindar un mejor tratamiento y calidad de vida a las personas que viven con insuficiencia renal crónica.



Proyecto: Golem

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Robótica

Área: Profesional

Diseño: Rodrigo Molina, Luman Burr, Emmanuel Granja, Yoguel Salazar y Gerardo Franco

Golem es un dispositivo que permite dar clases de robótica a un menor costo, lo que posibilita llevar este conocimiento a cualquier espacio de enseñanza. El proyecto está conformado por un robot que no requiere de una computadora para programarse, a diferencia de la mayoría de los que existen en el mercado, ya que se diseñó con un sistema de programación a través de tarjetas de colores, para dar instrucciones al robot, para resolver interesantes y divertidos retos.



Proyecto: Banco América

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Javier Cruz, Fernando Rodarte y Orlando López

El proyecto es resultado de la colaboración con los artesanos de la comunidad de Escolásticas, localizada en Pedro Escobedo, Querétaro. Su objetivo fue valorar la técnica tradicional del labrado de cantera en el diseño y el desarrollo de subproductos realizados con el desperdicio generado de esa técnica.



Proyecto: Huma

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Renata Maldonado Delgadillo, Ander Belausteguigoitia, Claudio Acevedo y Fanny Sevilla

Este proyecto está conformado por un humidificador de ambiente y difusor de aromas, que integra de manera sensorial elementos naturales como plantas, aromas y luces, que apelan a los sentidos con el objetivo de crear una experiencia de relajación y de bienestar en el hogar. Es un producto que hace evidente la relación tecnológica entre el hogar y las personas a través de la conectividad y el control de voz.



Proyecto: **Mobiliario escolar inclusivo**

Categoría: Diseño de producto

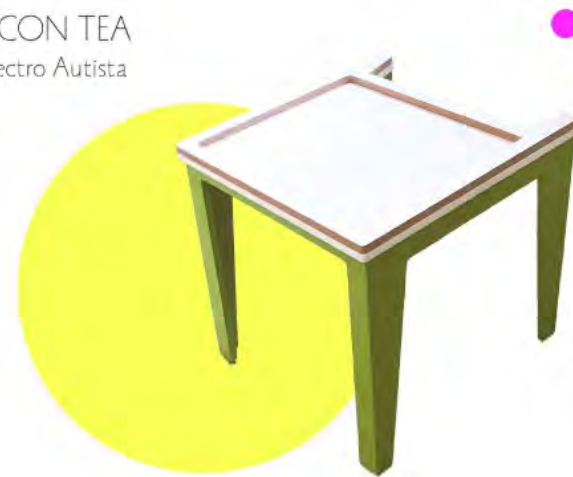
Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Ana Rebeca López Anaya

El objetivo de este proyecto fue diseñar mobiliario escolar para niñas y niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). La propuesta consta de una serie de mesas que facilitan el trabajo de los terapeutas, propiciando un espacio cómodo y amigable para los menores. Su diseño posibilita retirar el marco de la mesa por medio de imanes integrados a la melamina, además ofrece la sensación de un abrazo, para favorecer a que permanezcan sentados, lo cual optimiza el espacio de trabajo.

PARA NIÑOS CON TEA
Trastorno del Espectro Autista



Proyecto: **Amantoli**

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Alexandra Rebolledo Ceballos

El objetivo principal de este proyecto es mejorar la exhibición de artesanías comercializadas por los artesanos de Iguala de la Independencia, en el estado de Guerrero y, con ello, incrementar sus ventas. El nombre de Amantoli proviene del náhuatl, significa “artesanal”.



Proyecto: **Around**

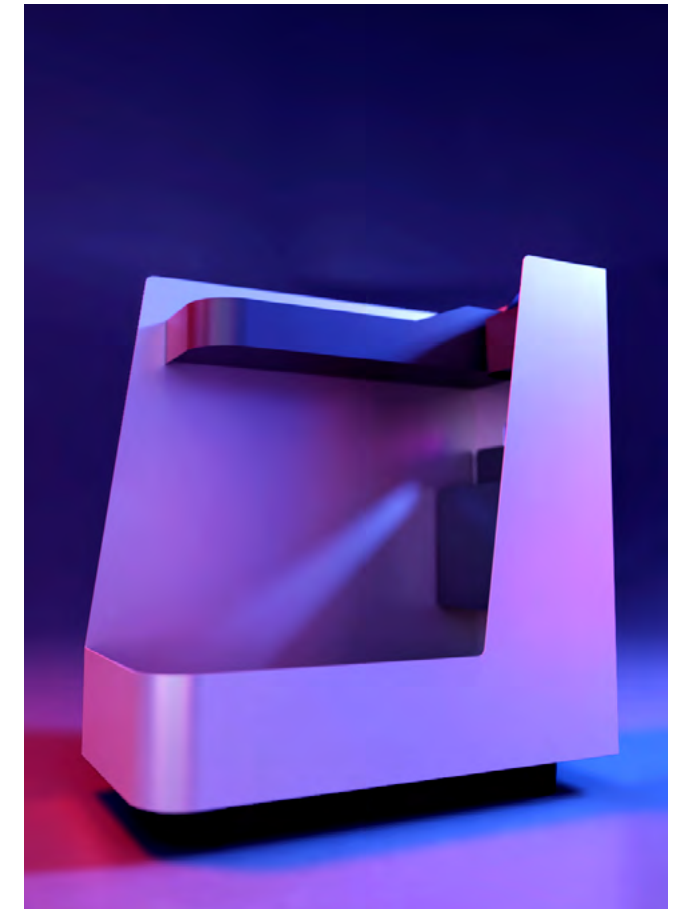
Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Mauricio Ramsés Rivera Ramírez

Around es un mueble de guardado personal que permite optimizar el espacio de trabajo en la oficina, su diseño está pensado para fomentar lugares dinámicos y flexibles en las áreas requeridas. Los usuarios pueden guardar mochilas, bolsas, cascos, libretas y objetos de uso personal; además, el mueble incluye un portalibretas y un portalápices para colocar lo indispensable en un lugar práctico; la vista posterior del producto permite mantener una estética limpia y organizada.





Proyecto: Alara

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Pablo Daniel Dorador Espinosa

Este proyecto consta de una silla fabricada en madera maciza de encino, con un textil en colores sólidos. Su diseño propone un equilibrio de formas geométricas con la comodidad y es adecuada para descansar. Alara significa flor que florece en el desierto.



Proyecto: Lavabo sistémico

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Benjamín Vega Garibay

Para este proyecto se diseñó un lavamanos en un block que permite optimizar y dar dualidad a espacios. Debido a que el mobiliario es compacto, puede instalarse en muros de edificación o autotransportes. Esto se logra mediante un bastidor metálico al que se fijan las piezas principales (grifo, cuenca y céspol) de forma que permite su abatimiento cuando no está en uso; del mismo modo, puede ser desplegado para ser utilizado.



Proyecto: Kuri

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Bernardo Martínez Ramírez

Kuri es una colección de objetos utilitarios, conformada por una mesa de centro, una mesa auxiliar, dos macetas, un perchero y una luminaria. Las mesas son una reinterpretación del aro de piedra donde tradicionalmente pasaba la bola con la que se jugaba en el juego de pelota mesoamericano; para el perchero, la inspiración fueron los bastones de dicho juego, que se utilizaban para golpear la pelota encendida; en el caso de la luminaria, se reinterpretó la bola encendida de dicho juego. Los materiales de esta colección son parota sólida, cantera y cobre martillado, cada material se produce en diferentes regiones en el estado de Michoacán.



Proyecto: Silla Toh

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Christian Pacheco Quijano



La silla Toh fue creada en exclusiva para ser parte del mobiliario del restaurante Hacienda San Ildefonso Teya, una de las productoras de henequén más importantes del siglo XVII, en Yucatán, México. El mobiliario está elaborado en madera de encino con incrustaciones de nogal, lo cual hace referencia a la cola del pájaro Toh, ave característica del sureste mexicano que se distingue por su brillante plumaje turquesa y su singular cola, la cual tiene forma de péndulo. Su diseño rinde homenaje a la técnica de taracea. Además, cuenta con la decoración inspirada en los textiles mexicanos y en los pisos de pasta tradicionales de las haciendas yucatecas. Estos elementos están adornados con flores de buganvillas.



Proyecto: Silla Yucatán

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Ernesto Velázquez Aguilar

Este proyecto se fundamenta en los aspectos, las necesidades y los factores primordiales del descanso como parte vital de la actividad humana. La silla se caracteriza por una línea estética funcional que cumple con los estándares de producción industrial y una personalidad fría por las líneas rígidas que modelan la silueta del mueble. El estilo de la silla evoca formas modernas y sencillas, pero el acabado del material con que se realizó hace honor a piedras de la región de Yucatán, México, como el fósil, el pozo y la conchuela o coquina.

Proyecto: Sillón Mo

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Mario Alberto Guevara Leal

El nombre de “Mo” proviene del náhuatl y su significado es “Tú”. El sillón propone utilizar secciones irregulares no aprovechadas en la línea de producción, sin perder estética ni funcionalidad. Su diseño juega con el error visual al unir diferentes patrones de madera, lo cual dota de personalidad y elegancia a cada pieza. EL proyecto se caracteriza por un estilo sofisticado que sobresale en cualquier espacio y ambientación.



**Proyecto:** Bici para todos**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante

Diseño: Gerardo Vázquez Reed, Alejandro Sánchez Trujeque, María José Álvarez Trujillo, Ricardo Cabrera Huerta, Ilse Bernal Rodríguez, Oscar Roberto Camas Pérez, Jorge Alejandro Chandoqui Pérez, Victora Gallardo Montes, Claudia Sofía Márquez Fernández y Esvin Daniel Rojas Muñiz

Este proyecto consiste en un vehículo de transporte para que puedan realizar un paseo en bicicleta, en compañía de su padre o tutor, las personas entre los 5 y los 16 años, con estructura ósea reducida y con alguna discapacidad, como parálisis cerebral, síndrome de Down o ceguera. El dispositivo de movilidad cuenta con apoyo de cabeza,

asiento con inclinación de diez grados hacia atrás para evitar resbalar, inclinación en el respaldo que favorece la postura cómoda y recomendada, según expertos especializados en discapacidad motora y atrofia músculo-esquelética, así como una pechera cruzada para seguridad.

**Proyecto:** Carola**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante

Diseño: Tanya Antonoff Yañez, Aurora Jiménez y María Manrique

Carola es un triciclo inclusivo para adultos y adultos mayores, que tiene como propósito integrar a esta población al mundo de actividades recreativas al aire libre. El vehículo cuenta con un cuadro bajo, cuyo propósito es evitar que el usuario levante excesivamente alguna de las piernas, protegiendo así la cadera y facilitando el acceso al triciclo. Está equipado con dos llantas traseras, lo que brinda estabilidad al usuario y evita la posibilidad de

caerse. Al tener los pedales más al frente y un asiento con respaldo, permite que el adulto se mantenga cómodamente en una posición semi-erguida, con lo que se previene futuros dolores de espalda y rodillas. El triciclo cuenta con una canastilla al frente y con detalles de madera en la parte trasera para brindar un espacio de carga y una estética retro.



Proyecto: FORE. Compact Golf Vehicle**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Transporte y accesorios automotrices**Área:** Profesional**Diseño:** Enrique Cruz Cardeña y Jorge Martínez

Este proyecto cuenta con una estética minimalista, vanguardista y funcionalidad fusionadas. Su diseño cumple con tres elementos principales de una idea patentable: novedad, capacidad inventiva y aplicación industrial. Entre algunas de las características que lo distinguen es que se trata de un vehículo 100% eléctrico, por lo que no emite gases contaminantes. Por su chasis bajo el ascenso al vehículo es sencillo para cualquier tipo de persona. Su diseño permite albergar todos los elementos de mayor peso (batería, controladores, motor eléctrico dentro del rin, base de bolsa de golf) lo más cercano posible al suelo, con lo cual se obtiene un centro de gravedad bajo, que resulta en mayor estabilidad y facilidad de manejo. El vehículo está configurado en un esquema considerado de distancia larga entre ejes, por lo que brinda alta comodidad en su manejo, e impide que la llanta delantera pudiera levantarse por exceso de carga. En general, este transporte cuenta con todos los elementos y accesorios necesarios para poder disfrutar al máximo en el campo de Golf.

Proyecto: Vetrina**Categoría:** Diseño de producto**Subcategoría:** Punto de venta**Área:** Estudiante**Diseño:** María Ana Franco Verduzco

Vetrina es un kit experiencial que ofrece una innovadora forma de vivir las compras, que permite a las diversas marcas de ropa atraer nuevos clientes y permanecer dentro de su memoria, atrapando tres sentidos sensoriales: la vista, con “psecchio magico” que permite visualizarse con un conjunto por medio de realidad virtual; el tacto,

con “campionni di tessuto” en el que se ofrecen muestras textiles, y el olfato, con “fiore profumata” el cual mide el ph. El proyecto se sustenta en teorías relacionadas con la psicología de las tiendas, el neuromarketing y la megatendencia “experience more at the moment”.



Proyecto: Amido

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Alessia Nasta Lozano

Con este proyecto se pretende reducir el uso de plásticos de un solo uso, por medio de un electrodoméstico que fabrica bioplásticos a través de la extracción del almidón de tubérculos. En el contexto del cambio climático, la contaminación por los distintos tipos residuos inservibles, el colapso de los ecosistemas y los océanos, por mencionar algunos, se identificó que en promedio cada persona genera 48 kilogramos de basura plástica al año y la mayoría son plásticos de primer uso como cubiertos, bolsas, vasos, entre otros. Este proyecto aprovecha los recursos que brinda la naturaleza, produciendo plásticos derivados de productos vegetales, para contribuir en mejorar la situación del planeta.



Proyecto: Bubble Jet

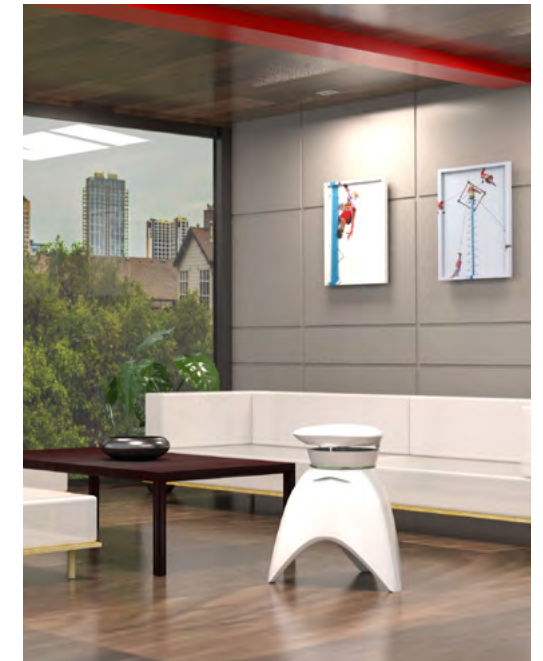
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Gabriel Castro Torreslanda, David Anguiano y Rodrigo Esteva

Buble Jet es un centro de tratamiento de aire doméstico que limpia y purifica el aire, eliminando los contaminantes que se acumulan en el hogar. La dispersión de aire 360° fomenta la correcta circulación, por lo que se puede proyectar el aire a cada rincón de la habitación. El dispositivo cuenta con un diseño volumétrico a partir de curvaturas G3, que permiten el flujo de aire a través de la superficie del producto, lo cual permite una circulación aerodinámica más eficiente, a través de formas armónicas, suaves y elegantes.



Proyecto: Cicluvia

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Gerardo Martínez Villaraus y Nathalia Pardo Cornejo

Cicluvia es un mobiliario urbano multifuncional que tiene la triple función de ser aparcabicis, asiento público, y captador de agua pluvial. El proyecto atiende el problema del desabasto de agua que se estima se agudice para el 2030 en el estado de Querétaro, México. Cicluvia promueve la conciencia ambiental dentro del espacio público y estimula la actividad física mediante el uso de la bicicleta, un medio de transporte ecológico, económico y sano.



Proyecto: Ecorail

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Frida Moreno Cabrera



Ecorail propone un sistema de barandillas fabricado con neumáticos reciclados y un eje central de rotación, con un componente amortiguador que ayuda a disipar la fuerza del impacto en caso de que un automóvil choque con él. Su diseño reducirá potencialmente la tasa de fatalidades en carreteras a través de un enfoque sustentable. El material absorbente de impacto usado para la fabricación de Ecorail es conocido como caucho molido que se obtiene mediante el reciclaje de neumáticos y mezclas de polímeros naturales. La estructura de Ecorail es similar a un rehilete, este diseño permite al producto colapsar sobre sí mismo evitando un movimiento de rebote mientras gira apoyando al automóvil a deslizarse con energía rotacional en lugar de chocar con energía de impacto.

Proyecto: Panticare

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Mariana Martinez, Araceli Martinez, Diana Martinez y Mariana Caamal

Panticare es un producto de uso íntimo femenino que permite conocer el nivel de fertilidad durante el ciclo menstrual de la mujer. El objetivo del proyecto es empoderarlas y hacerlas sentir seguras consigo mismas, así como facilitar el conocimiento de su cuerpo.



Proyecto: Pure Helmet

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Karen Alejandra Noguez Uribe



Pure Helmet es un producto comercialmente viable que responde a la problemática de la contaminación del aire. El objetivo general del proyecto fue diseñar un casco que cumpliera con la función de proteger la cabeza y mitigará la exposición de partículas suspendidas PM2.5 para disminuir los efectos de la contaminación en la salud del usuario, provenientes de las emisiones de los vehículos diesel en la ciudad. Como resultado de la investigación se configuró un casco a partir de las necesidades del usuario, con lo que se elaboró un perfil específico a atender.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Sistema acuapónico prefabricado, combinando áreas de cultivo vertical y horizontal

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Noemí Cruz Martínez

El Sistema Acuapónico permite optimizar el espacio de cultivo en zonas residenciales urbanas y por su estructura cuenta con elementos prefabricados factibles de producirse. El proyecto es innovador porque es único en su tipo, ya que combina áreas de cultivo verticales y horizontales para una escala de autoconsumo. El diseño permite la capacidad de producir hasta 64 plantas de diez especies distintas y peces de tres especies diferentes, con esto se genera la certeza de obtener alimentos libres de sustancias tóxicas. Adicionalmente, se promueve una técnica de cultivo sostenible y se incrementa el número de áreas verdes urbanas, lo que mejora la calidad del aire y representa un impacto social positivo en ambos casos.



Proyecto: MOJAVE**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Aldo Lugo, Daniel Verde, Maru Salas y Jonathan Blancas

Este proyecto consta de dos tipos de mingitorios producidos por la empresa Helvex y se caracterizan por estar compuestos de cerámica porcelanizada de alto brillo con el cuerpo del cartucho por polipropileno de alta densidad. Monjave es ideal para áreas húmedas en viviendas, centros comerciales, hoteles, oficinas y colegios. El diseño de los Mingitorios Mojave permite dos funciones principales: 1) Mingitorios Tipo Cascada para Fluxómetro 0.5 lpd y 1 lpd con completo intercambio de agua en el sello hidráulico de 28 mm y tubo del cartucho de latón niquelado. 2) Mingitorios seco Mojave TDS2; con operación sin contacto, de fácil instalación, rápida y simple sustitución del sistema TDS2, que no utiliza gel ni tubería de suministro de agua, usa tecnología para drenar y sellar, consta de una base del cartucho hecha de teflón.

Proyecto: Morea y Santorini. Lavabos cerámicos para espacios reducidos**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Manuel Martínez, Daniel Verde, Jonathan Blancas y Eugenia Salas

Morea y Santorini son una línea de lavabos de cerámica porcelanizada de alto brillo y grueso espesor realizados por Helvex. Entre sus características destaca que el lavabo se sobrepone con una perforación y con rebosadero, para evitar desbordamiento de agua sobre superficies planas, instalando el monomando y desagüe con ayuda de un barreno. Su diseño innovador le permite ser óptimo para espacios industriales, comerciales y de servicios, así como para baños y cocinas en zonas residenciales.

Proyecto: SCALA**Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Víctor Hugo Flores Patiño, Daniel Verde, Jonathan Blancas y Fernando Díaz Ochoa

El monomando Scala, de Helvex, rinde homenaje a la arquitectura mexicana a través de su diseño de estilo simple, armonioso, sencillo y funcional. De acuerdo con el equipo de diseño, su propuesta respeta una de las premisas más importantes de la firma Legorreta Arquitectos y la traslada al mundo del diseño de producción de muebles de baño: “Edificios centrados en las personas”, que responde a cubrir una necesidad que sobrepasa la estética de los espacios, además, aboga por dotarlos de funcionalidad para las personas que los habitan.

**Proyecto: Estación de terapia para adultos mayores****Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Edith Ramos Velasco**Proyecto: Estación para talleres itinerantes con niños****Categoría:** Diseño de Producto**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Adolfo Alberto Torres Godínez

Este proyecto consiste en un mueble desarmable de viaje apto para niñas y niños de cuatro años en adelante, lo que facilita la aplicación de talleres artísticos y culturales en diferentes tipos de escenarios. Su diseño contempló el uso intensivo de materiales de trabajo plástico, como lápices, colores, plumones, plastilina, tijeras, pintura, agua de enjuague, por mencionar algunos, característica que determinó su configuración. Asimismo, a partir de las necesidades del usuario final, los menores de edad, sus familiares y los facilitadores del taller quienes interactúan con la estación, se identificó que era imprescindible la exposición y autoservicio de diversos materiales que fomenten la corresponsabilidad de los participantes en los talleres y en la vida diaria, por lo que este proyecto optimiza el tiempo de los facilitadores para guiar las actividades, crea atmósferas estimulantes que facilitan el aprendizaje significativo, entre otros, mismos que se lograron con éxito.



Para este proyecto se diseñó y se construyó un prototipo de estación de trabajo para la terapia ocupacional, la cual está integrada por una mesa que permite almacenar, transportar y realizar actividades terapéuticas sobre ella. Además, se diseñaron tres módulos de terapia que se enfocan en trabajar la motricidad fina. Así, la propuesta de diseño cumple con varias de las recomendaciones realizadas en la normatividad en el diseño para personas con discapacidad, entre las que se encuentran la superficie ajustable y los intervalos de ajuste, además de cantos y esquinas redondeadas para brindar seguridad, libertad de movimiento de las piernas. En su diseño se evitaron bordes, rebabas, puntos o bordes con salida que podrían lastimar a los usuarios, lo que permitirá al usuario levantarse del asiento en que se encuentre.

Digital Design

The participation of projects in the category of Digital Design has increased constantly, since every day the various devices and platforms that emerge to communicate are used more and more. In this area, the work of the students is very novel and purposeful, a fact that is repeated again in this edition.

The category is made up of subcategories such as: Software for electronic devices, Mobile applications, Websites, Social media, Online campaigns, Motion graphics, Banners, Installation and Animation.

In the professional area, the absolute winner in this category was the Cam[bio] project, by designers Andrea Rosado, Laura Olivia, Karen Carpio and Rodolfo Galdámez; the project consists of an environmental monitoring and tracking application, which promotes responsible consumption while supporting the local economy.

In the student division, the overall winner of the category was the PPKIT! Project, designed by Gibrana Martínez Puente. This project offers an innovative solution, which consists of a kit with support resources for brigade members who help citizens, particularly children, after an earthquake.

The jury decided that other projects deserved recognition or honorable mentions, such is the case of the project Information System for the management of Solid Urban Waste in Mexico City, designed by Ester Calderón, Patricia Galán, Mariana López and Elena Sánchez. The objective of this website is to support the authorities and institutions interested in making decisions to contribute to the improvement of waste management, by providing quantitative and qualitative information on this pressing issue.

Another project recognized by the jury was WARD-B Protegiendonos entre todos, carried out by designers Laura Olivia and Jazmín Flores. This is a necessary mobile application that offers safe routes for women, which seeks to reduce the possibility of suffering harassment in urban spaces.

An undoubtedly important project in the Motion graphics subcategory was El VIH y tú, designed by Ariel Jiménez and Ana Sánchez. The objective of this project is to inform citizens what HIV is, how it is transmitted and what to do in case of exposure to the virus. This was a project that the United Nations office in Mexico considered necessary to help achieve the Sustainable Development Goals of the UN 2030 Agenda.

Diseño Digital

La participación de proyectos en la categoría de Diseño Digital se ha incrementado constantemente, ya que cada día se utilizan más los diversos dispositivos y las plataformas que surgen para comunicarse. En esta área, el trabajo de los alumnos es muy novedoso y propositivo, hecho que se repite nuevamente en esta edición.

La categoría está compuesta por subcategorías como: Software para dispositivos electrónicos, Aplicaciones para móviles, Sitios web, Social media, Campañas online, Motion graphics, Banners, Instalación y Animación.

En el área profesional, el ganador absoluto de esta categoría fue el proyecto Cam[bio], de los diseñadores Andrea Rosado, Laura Olivia, Karen Carpio y Rodolfo Galdámez. El proyecto consiste en una aplicación de monitoreo y seguimiento ambiental, que promueve el consumo responsable a la vez que apoya la economía local.

En la división estudiantil, el ganador absoluto de la categoría fue el proyecto PPKIT! Jugar para sanar después de los sismos, diseñado por Gibrana Martínez Puente. En este proyecto se ofrece una innovadora solución, la cual consiste en un kit con recursos de apoyo para brigadistas que auxilian a la ciudadanía, particularmente a los niños, después de un sismo.

El jurado decidió que otros proyectos merecían reconocimientos o menciones honoríficas, tal es el caso del proyecto Sistema de información para la gestión de Residuos Sólidos Urbanos en la Ciudad de México, diseñado por Ester Calderón, Patricia Galán, Mariana López y Elena Sánchez. El objetivo de esta página web es apoyar a las autoridades e instituciones interesadas en la toma de decisiones para contribuir en la mejora del manejo de residuos, al facilitar información cuantitativa y cualitativa sobre este apremiante tema.

Otro proyecto reconocido por el jurado fue WARD-B Protegiéndonos Entre Todos, realizado por las diseñadoras Laura Olivia y Jazmín Flores. Esta es una necesaria aplicación móvil que ofrece rutas seguras para las mujeres, con lo cual se busca disminuir la posibilidad de sufrir acoso en espacios urbanos.

Un proyecto sin duda importante en la subcategoría de Motion graphics fue El VIH y tú, diseñado por Ariel Jiménez y Ana Sánchez. El objetivo de este proyecto es informar a los ciudadanos qué es el VIH, cómo se transmite y qué hacer en caso de haberse expuesto al virus. Este fue un proyecto que la oficina de las Naciones Unidas en México consideró necesario para ayudar a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU.

Proyecto: El Último Meira

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Software para dispositivos electrónicos

Área: Estudiante

Diseño: Guillermo Preisser Zuñiga, Diana Castañeda, Daniela Ordoñez y María Fernanda Sánchez

Este proyecto fue pensado como un juego en donde el usuario explora las habilidades de una especie animal, con un giro divertido. Si bien el juego pretende entretener, su objetivo también es crear conciencia sobre el medio ambiente y la belleza que poco a poco se ha dejado morir a causa de malas decisiones. “El Último Meira” comunica la importancia de la solidaridad entre las personas y el trabajo en equipo para evitar el deterioro del planeta. Los diseñadores que crearon este juego consideran que el diseño no sólo ayuda a mejorar la vida de las personas, sino que también puede sensibilizarlas para que se comporten de una mejor manera hacia sus semejantes.



Proyecto: Álbum digital

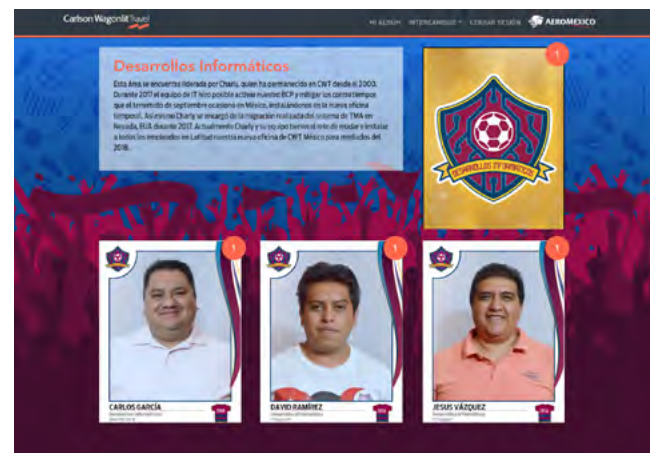
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Software para dispositivos electrónicos

Área: Estudiante

Diseño: Roberto Martínez Carpinteyro

Este proyecto surgió como una campaña de comunicación interna por la necesidad de una herramienta que propiciara la interacción entre los colaboradores de una empresa, la cual resultó afectada por el terremoto ocurrido el 19 de septiembre de 2017, en la Ciudad de México. Con el pretexto del mundial de fútbol 2018, se desarrolló un álbum digital interactivo en el que se presentaron a todos los empleados como jugadores de fútbol en estampas coleccionables, con fotografía, nombre completo, cargo, departamento, teléfono o extensión y el escudo de su departamento como equipo de fútbol.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

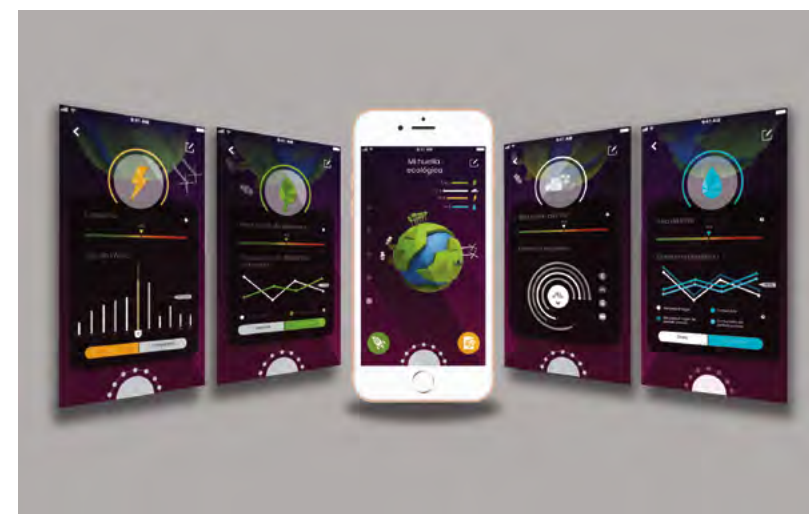
Proyecto: Cam[bio]

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones móviles

Área: Estudiante

Diseño: Andrea Rosado, Laura Olivia, Karen Carpio y Rodolfo Galdámez



Cam[bio] es una aplicación de monitoreo y seguimiento ambiental que promueve el consumo responsable y apoya la economía local. El diseño de interfaz se centra en brindar una experiencia que visibiliza y retroalimenta condiciones del cambio climático en la localidad del usuario mediante las siguientes funciones:

- 1) Monitorear su huella ecológica, evaluar sus acciones y compararlas con la capacidad del medio ambiente.
 - 2) Mandar desafíos a los usuarios para que reciban recompensas al realizar los retos.
 - 3) Levantar denuncias en contra de cualquier tipo de falta ambiental. El usuario puede tomar fotos y subir la evidencia a la aplicación mediante el llenado de un formulario en que señale la ubicación para completar el reporte.
 - 4) Mandar la información a las organizaciones correspondientes e informar de la situación de la denuncia.
- El diseño de esta aplicación móvil se adapta a cualquier contexto social urbano, lo que fomenta la participación de la ciudadanía, la colaboración y el impulso de economías locales.

Proyecto: DEELO. Lengua de señas mexicana

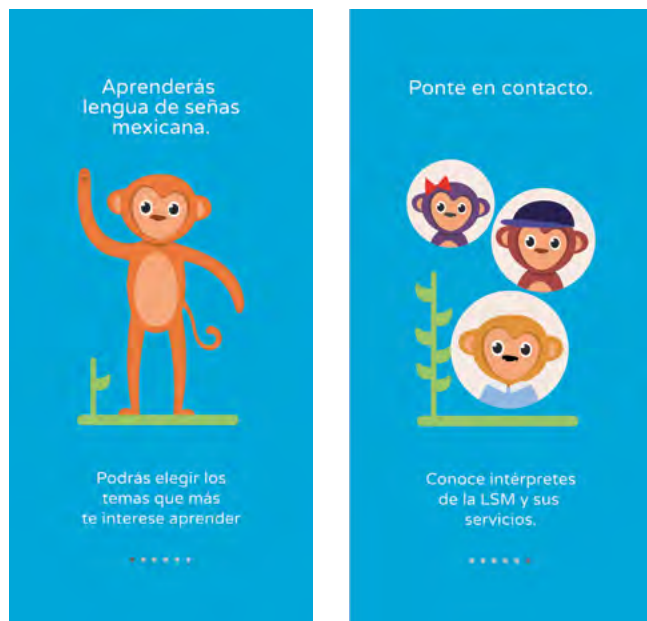
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones móviles

Área: Estudiante

Diseño: Rebeca Pacheco Téllez

Este proyecto tiene como propósito la enseñanza de la lengua de señas mexicana a través de una aplicación móvil. Su diseño utiliza un formato de lectura fácil y pictogramas, herramientas que hacen accesible la comunicación y comprensión. La interfaz de la aplicación móvil se basa en lecciones divididas por temas, los cuales están compuestos por un grupo de palabras que se muestran con videos para que el usuario aprenda la seña de dicha palabra como recurso didáctico.



Proyecto: WARD-B protegiéndonos entre todos

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones móviles

Área: Estudiante

Diseño: Laura Olivia y Jazmín Flores



Ward-B es un proyecto que fue desarrollado bajo la problemática de las mujeres como víctimas de delitos. La propuesta de diseño consiste en una aplicación para dispositivo móvil en la que las usuarias encontraran “Rutas seguras” conformadas por otras usuarias de acuerdo con su apreciación. La aplicación cuenta con un “Botón de pánico” que manda una alerta a los contactos elegidos por las usuarias, incluyendo ubicación y grabación de voz; en caso de esta situación, se podrá escoger una ruta alterna o ir a un local seguro. Además, dentro del menú de navegación, se podrán reportar delitos a través de la opción “Denuncias”, los cuales se visualizarán por medio de un mapa. Por último, la aplicación cuenta con un foro alimentado por publicaciones relacionadas con la seguridad de la mujer.

MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: PAKKIT! Jugar para sanar después de los sismos

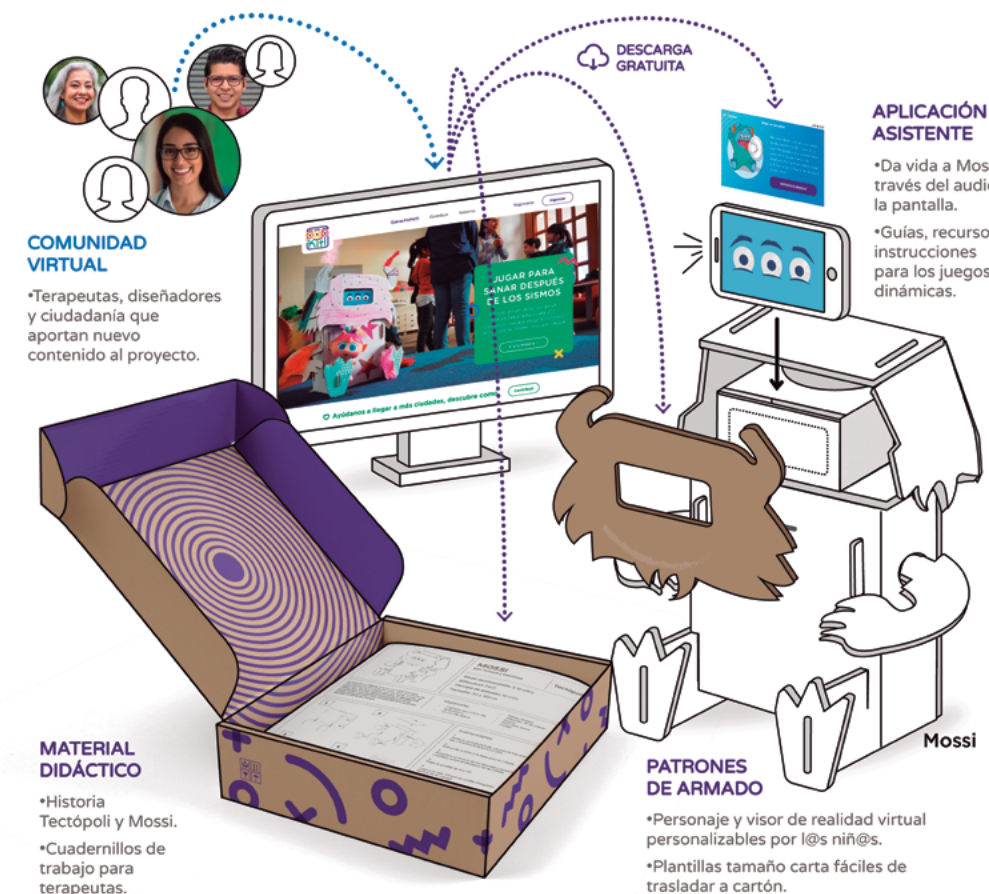
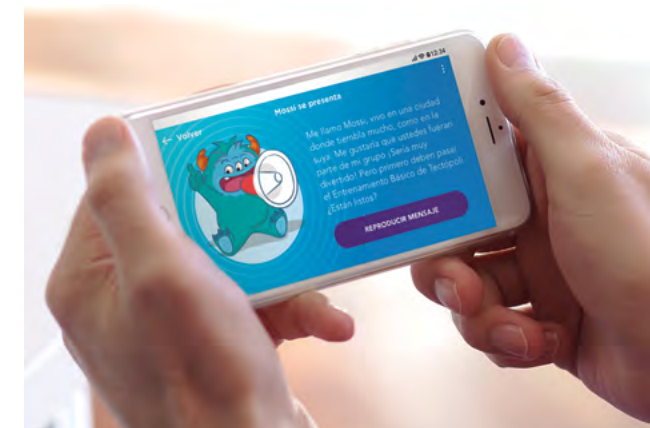
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Profesional

Diseño: Gibrana Martínez Puente y Dzoara Fonseca Durán

En este proyecto se elaboró un kit con recursos de apoyo a brigadistas que utiliza tecnología smartphone para brindar Primeros Auxilios Psicológicos (P.A.P.) de una manera divertida a niñas y niños, después de un sismo. A través del juego, se empatiza con su forma de aprender y les aporta herramientas para generar su propia resiliencia. El corazón del sistema es la Aplicación Asistente que además de acompañar, ayudar y simplificar la atención de los P.A.P., da vida a Mossi, personaje central del proyecto. La aplicación móvil surge a partir de un diseño estratégico, multidisciplinario, colaborativo y tecnológico, con enfoque social que demuestra que el diseño es una poderosa herramienta para mitigar problemáticas de grupos vulnerables.



Proyecto: Cursa

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Profesional

Diseño: Daniel Llamas, Gerardo Martínez, Job Fuentes, Adrián Martínez, Mauricio Marín y Lorena Matzumilla

Cursa es una aplicación móvil cuyo objetivo es incidir en la forma en que los jóvenes mexicanos estudian y se preparan para sus exámenes de admisión a las universidades más demandadas del país. El aspirante selecciona la institución a la cual quiere ingresar y el curso que desea tomar, por lo que el sistema le ofrece realizar

un examen simulado, auto evaluable y en tiempo real. Al finalizar, el usuario identifica las materias y temas que necesita reforzar. Para aprender, la plataforma ofrece lecturas desarrolladas, ejercicios de práctica y vídeos tutoriales paso a paso.



Proyecto: Farmacom

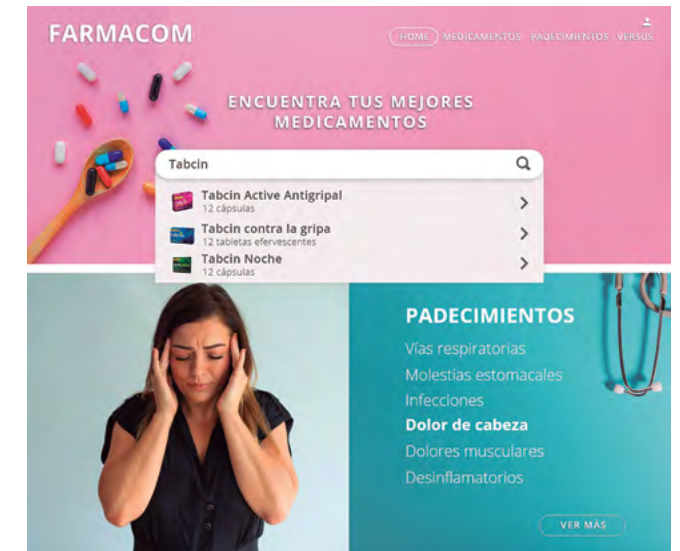
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Estudiante

Diseño: Margarita Ríos Méndez

El proyecto surge de la necesidad de comparar medicamentos y farmacias de una localidad, debido a la gran cantidad de oferta que existe en la actualidad, por lo que Farmacom es un sitio web que ayuda a equiparar los precios de medicamentos entre farmacias, esto hace del proyecto una poderosa herramienta de búsqueda para que quien necesite un medicamento pueda conseguirlo de forma rápida, práctica y económica.



Proyecto: Yomol A'tel

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Estudiante

Diseño: Sebastián de la Cabada Rodríguez, Diana Alejandra Castañeda, Carlos Arturo Hernández, Daniela Fernanda Ordoñez y Guillermo Preisser

Este proyecto consiste en un sitio web desarrollado para la Empresa de Economía Social y Solidaria, Yomol Átel. Su diseño consideró el desarrollo de una plataforma web para que la empresa pueda darse a conocer de manera coherente y en concordancia con su misión, visión y principios; de tal manera que, cualquier persona o compañía se identifique con los productos que ofrecen, así como la manera en que trabajan, razón por la que el nombre del proyecto es Yomol Átel que en español significa "juntos trabajamos, juntos caminamos, juntos soñamos".



Proyecto: Sistema de información para la gestión de Residuos Sólidos Urbanos en la Ciudad de México

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Ester Calderón, Patricia Galán, Mariana López y Elena Sánchez

El sistema RSUCDMX es una propuesta integradora donde el diseño, la comunicación y la computación se unen a efecto de abonar en el abordaje de un problema medioambiental. RSUCDMX se diseñó con apoyo y retroalimentación de expertos en el tema y con la colaboración de la Secretaría del Medio Ambiente de la Ciudad de México. Tiene como objetivo apoyar en la toma de decisiones y contribuir a una mejora de la gestión de los residuos al facilitar datos a los funcionarios e interesados en el tema.



Proyecto: Invisalign

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Social media

Área: Profesional

Diseño: Raúl Torres, José Luis Orozco, Luis Cardoso, Paolo García, Cesar Silva, Alejandro Castro, Juan Pablo Sotelo, René Menchaca y Juan Zapata

Invisalign es una alternativa de ortodoncia basada en un sistema de alineadores “invisibles”, a diferencia de los brackets, que permite corregir tanto la mordida como el alineamiento de los dientes a través de un método que utiliza férulas transparentes de “quita y pon”. El proyecto buscó comunicar que corregir la mordida o alineamiento de los dientes no tiene que ser una experiencia monstruosa, y para ello se utilizaron monstruos! Así es como se crea la historia de dos personajes que al corregir su dentadura mejoraron su vida. Esta campaña digital se realizó con un bajo presupuesto, pero con gran trabajo de diseño y compromiso con el espectador y la marca.



Proyecto: Saturna Studio

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Moisés Guillén, Iván Morán y Karina López

El proyecto surge con el propósito de reflejar la evolución de la marca y de demostrar su capacidad creativa para sus clientes. Para dicho cometido, se generó un sitio web que introduce un contenido vertical y horizontal con la idea de crear una interacción orgánica con el usuario. El concepto de navegación en el sitio consistió en flotar entre cráteres y estrellas como un astronauta, encontrando el contenido enigmático que le invite a saber más del estudio y su trabajo.



Proyecto: Ampuamigos

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Social media

Área: Estudiantes

Diseño: Elizabeth Gutiérrez, Itzel Deni Martínez y Alejandra de Alba

Este proyecto consiste en una red social dirigida a personas amputadas en México, única en su tipo, la cual tiene como propósito impulsar su empoderamiento dentro de la sociedad y fomentar la convivencia entre ellos, lo que propicia una comunidad de apoyo. Ampuamigos cuenta con una serie de secciones como consejos de salud, creación de eventos, foros de preguntas, charlas con expertos, entre otras acciones que contribuirán a una rehabilitación exitosa de los usuarios. Con la ayuda de profesionales de distintas áreas, se logra crear esta plataforma que conecta a miles de personas con la misma condición para apoyarse de manera positiva en su proceso de reintegración social.

Proyecto: Es cuestión de género

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Campañas online

Área: Profesional

Diseño: Mónica Sánchez, Janitzzy Segura y Daniela Leal

“Es cuestión de género” es una experiencia virtual que desenmascara los sesgos inconscientes que se encuentran presentes en relación con los temas de género hombre-mujer. Para dicha experiencia se desarrolla una historia interactiva que depende de la reacción entre el usuario y la construcción narrativa que se va hilvanando. Este video interactivo conduce al espectador por una conversación en el ambiente universitario, donde el diseño de los personajes está basado en los clichés normalizados con respecto al tema. Al estar expuesto a esta experiencia, el usuario reconocerá, reflexionará y cuestionará su alrededor y las acciones necesarias para la construcción de igualdad y equidad de género.

Es Cuestión
de Género



Proyecto: Abre más los ojos

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Campañas online

Área: Profesional

Diseño: Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Paulina Romero, Eric Salgado, Juan Pablo Espinosa, Alberto Lujambio y Rodrigo Aroca

“Abre más los ojos” fue un proyecto de comunicación política durante la campaña para las elecciones presidenciales de 2018 en México, el cual se caracterizó por una creatividad inteligente desde su nombre: muestran las siglas del candidato representado. La identidad visual fue pensada para apelar a los votantes indecisos de clase media que no estaban del todo convencidos con los proyectos políticos en la cartera electoral. Su contribución radica en el empleo de una imagen muy desenfadada, en comparación de lo que la comunicación política mexicana acostumbra, estrategia que tuvo el propósito de atraer a aquel público desilusionado con la política de siempre.



Proyecto: VIH y tú**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Motion Graphics**Área:** Estudiante**Diseño:** Ariel Jiménez y Ana Sánchez

Las personas con el virus de inmunodeficiencia humana (VIH) sufren de prejuicios y estigmas que dificultan la comprensión de la problemática que viven, por lo que se realizó una animación que tuviera como objetivo principal informar a los ciudadanos de forma concisa qué es el VIH, cómo se transmite y qué hacer en caso de haberse expuesto al virus. El proyecto enfatiza en no culpabilizar a las personas que son diagnosticadas con el virus y considera que se trata de una problemática social y de salud pública.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Los brochazos de la vida**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Motion Graphics**Área:** Estudiante**Diseño:** Carlos Eduardo García y Santiago Zorrilla Medina

Este proyecto consiste en un video que impulsa la Campaña por la Hospitalidad (#SoyH), la cual tiene como objetivo promover un mensaje de hospitalidad hacia los migrantes en México. El planteamiento conceptual del proyecto parte de la propuesta humanística Ignaciana, complementada desde la perspectiva de la transformación del lenguaje y desde la indagación apreciativa, con lo que se empleó este recurso como un elemento estratégico para cumplir su objetivo, y “darle chispa” a los procesos de transformación de los comportamientos de diversas comunidades.

**Proyecto:** Fox Sports, Futbol Mexicano**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Motion Graphics**Área:** Estudiante**Diseño:** Alejandro Pinto, Ismael Piña, Miguel Abreu, Raúl Torres y Audio Magno

Este proyecto consiste en un video que identifica parte del contenido programático del canal de televisión deportivo Fox Sports. Su diseño estuvo acorde a la línea gráfico-conceptual del canal, con lo que busca posicionarse en la mente de los espectadores que gustan de los partidos de fútbol de la Primera División de México, conocida como Liga MX. Sus elementos gráficos destacan por su composición, escenarios, fondos, animación 3D, filtros de efectos y postproducción.

**Proyecto:** Fox Sports, Cara a cara**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Motion Graphics**Área:** Estudiante**Diseño:** Alejandro Pinto, Ismael Piña, Miguel Abreu, Raúl Torres y Audio Magno

“Cara a cara” es un programa de televisión del canal deportivo Fox Sports, conducido por Raúl Orvañanos, exfutbolista, comentarista y analista con una larga trayectoria en los medios de comunicación deportivos en México. El proyecto consistió en la realización de una cortinilla televisiva que identifica al programa para dotarlo de una personalidad y, con ello, cautive al espectador para acercarse al contenido. El estilo visual del video consiste en una animación tipográfica con efectos 3D y recortes fotográficos que dotan al programa de una identidad visual definida y para un público definido que pudiera percibir la experiencia del conductor por medio de las texturas, los colores y los efectos visuales. A fin de no ser distante de las audiencias más jóvenes, se propuso el uso de familias tipográficas sans serif, colores brillantes, y movimientos de cámara, entre otros elementos, para favorecer la comunicación con este segmento de público.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Clic-Clac el sonajero

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Animación

Área: Estudiante

Diseño: Lino Quiven, Cesar Aguilar, Israel Balam, Roberto Cruz, Shakty Díaz, Ángela Domínguez y Roger Farfán

Este proyecto es un tráiler del cortometraje “Clic-clac el sonajero”, el cual es una adaptación del cuento Click-Clack the Rattlebag, relato corto escrito por Neil Gaiman en el 2012. Para esta animación se utilizó una técnica conocida como stop-motion, en la que se manipularon físicamente los objetos, haciendo que parezcan se muevan solos, lo cual se logra a través de un manejo de cuadros que crean una ilusión de acción y movimiento.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: BoomCat (Undervoid Island)

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Animación

Área: Estudiante

Diseño: Estefanía Martínez, Emmanuel León, Javier Ávila, Cuitláhuac Baena, Emmanuel Bonilla, Leobardo Cruz, Ian Estrada, Diego Guzmán, Berenice Hurtado, Fabián Mogo, Dafne Pat, Pablo Rascón, Jorge Rita, José Ruíz, José Tah, Víctor Torres y Astrid Uc

Catboom (Undervoid Island) es una animación 2D que cuenta la historia de Mogo, un joven axolotl albino, que el día del equinoccio de la luna azul fue arrastrado a un mundo fantástico/virtual y, a partir de ese momento, su vida da un giro inesperado, interviniendo en el camino de BoomCat, un honorable gato guerrero, el cual busca restaurar la gloria de su pueblo. Por una confusión, Mogo termina convirtiéndose en el objetivo de BoomCat, por lo que debe buscar la manera de volver a casa mientras evita los ataques de su enemigo.



Proyecto: Xavage by Xcaret

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Alejandro Castro, Alejandro Pinto, Ismael Piña, Luis Cardoso, Miguel Abreu, Paolo Uraña, Raúl Torres, Adrián Vargas Naranjo, Andrei Bengoa, R3do, Gabriel Freiré y Underground



El proyecto consiste en una pieza promocional de apertura del parque ecológico: Xavage, ubicado en Quintana Roo, México. Su diseño evoca las emociones que genera la estancia en el parque: diversión extrema, sorpresa, satisfacción, triunfo. La selección de la paleta de color evoca los sentimientos mencionados y mantiene al espectador alerta durante toda la duración de la animación. Se retomó la comunicación gráfica que existe dentro del

parque, por lo que se utilizó como referencia gráfica a los animales que representan a cada una de sus atracciones y se integraron a la narrativa visual. Para el proyecto, se diseñaron personajes ágiles, fuertes y jóvenes que refuerzan el sentido de comunicación del parque. Los ambientes gráficos y sonoros refuerzan la experiencia de estar en el ecosistema del parque y su narrativa es llevada por el eslogan “Unleash the wild within”.

Proyecto: Alpha Convoy

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Juan Carlos Ortega Navarro

Alpha es una colección de mochilas que pertenecen a la línea Convoy de la marca Ogio. Esta colección está diseñada con tela Cordura® Eco, por lo que aumenta su durabilidad. El proyecto consistió en una animación 3D que representara los valores y atributos de esta colección, con la idea de evidenciar la innovación y la tecnología que la caracteriza.



MENCIÓN HONORÍFICA

Design of Experiences and Interior Spaces

In this category both projects made, by designers that have the purpose of generating a memorable experience for the user, and those made by architects and interior designers participate. This symbiosis generates an interesting category, but difficult to evaluate, since, although similar procedures are used, the resulting products are very diverse.

The six subcategories that make up this category are: Recreational Spaces, Tourist Spaces, Educational Spaces, Hospital Spaces, Social Spaces and Work Spaces. Clearly, an optimal workspace helps to increase work proclivity, while an adequate educational space increases the chances of better learning.

In the professional area, the absolute winner in this category was the NAJIL ICHKÍIL (House of Toilet) project. This project integrates the fields of social development, environmental engineering, inclusion and public health, with the aim of solving outdoor sanitary deposition in highly marginalized communities, located in rural areas and the

periphery. The project gets its name from the Mayan, which in Spanish means House of the Cleanliness. The space is an accommodation for personal hygiene, washing and sanitary deposit in a compartmentalized module that integrates systems for the collection and treatment of sewage and gray or soapy water for reuse, as well as passive and active technologies accessible for its ventilation and operation. The design of this Toilet House thus complies with several of the Sustainable Development Goals of the UN 2030 agenda, which improves the quality of life of the population.

In the student area, the overall winner in the category was the Sustainable Vermicompost System for Greenhouses in Housing Units project, designed by Alma Azucena Vela Jiménez. This original system allows the cultivation and generation of compost in confined spaces, such as apartments located in the metropolitan area of Mexico City. Its installation and maintenance cost is minimal, compared to the benefits that can be obtained.

Diseño de Experiencias y Espacios Interiores

En esta categoría coinciden proyectos realizados por diseñadores que tienen el propósito de generar una experiencia memorable para el usuario, asimismo convergen proyectos realizados por arquitectos e interioristas. Esta simbiosis genera una categoría interesante, pero difícil de evaluar, ya que, aunque se utilizan procedimientos similares, los productos resultantes son muy diversos.

Las seis subcategorías que componen esta categoría son: Espacios Recreativos, Espacios Turísticos, Espacios Educativos, Espacios Hospitalarios, Espacios Sociales y Espacios Laborales. Claramente, un óptimo espacio de trabajo ayuda a incrementar la proclividad laboral, mientras que un adecuado espacio educacional incrementa las posibilidades de un mejor aprendizaje.

En el área profesional, el ganador absoluto de esta categoría fue el proyecto NAJIL ICHKÍIL (Casa del Aseo). Este proyecto integra los campos del desarrollo social, ingeniería ambiental, inclusión y salud pública, con el objetivo de resolver la deposición sanitaria al aire libre en comunidades de alta marginación, ubicadas en zonas

rurales y la periferia. El proyecto recibe su nombre del maya, que en español significa Casa del Aseo. El espacio es un alojamiento para el aseo personal, lavado y deposición sanitaria en un módulo compartimentado que integra sistemas de recolección y tratamiento de aguas negras y de aguas grises o jabonosas para su reutilización, además de tecnologías pasivas y activas accesibles para su ventilación y funcionamiento. El diseño de esta Casa del Aseo cumple así con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 de la ONU, lo que mejora la calidad de vida de la población.

En el área estudiantil, el ganador absoluto de la categoría fue el proyecto Sistema de Vermicomposta Sustentable para Invernaderos en Unidades Habitacionales, diseñado por Alma Azucena Vela Jiménez. Este sistema original permite el cultivo y la generación de composta en espacios reducidos, como departamentos ubicados en la zona metropolitana de la Ciudad de México. Su costo de instalación y mantenimiento es mínimo, comparado con los beneficios que se pueden obtener.



Proyecto: Immersus

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Estudiante

Diseño: Valeria Corona Berlanga

Immersus es un proyecto que propicia el gusto por los libros, materializando el derecho de las niñas y los niños a configurar el sitio que está destinado para ellos, donde el mobiliario es un elemento clave para lograr una experiencia placentera de apropiación o resignificación del espacio íntimo en la biblioteca pública; asimismo, se identificó la necesidad de desarrollar un habitáculo, cuya estructura tejida con PVC, es capaz de integrar la comodidad que brindan los materiales utilizados en su construcción y la iluminación led, lo que genera un efecto de difusión y reflexión de la luz adecuada para crear un ambiente armónico, exento de sombras para leer, imaginar y soñar.



Proyecto: Crayola's Toy Land Adventure

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseño: Ricardo Ellstein Weitz, René Flores, Román Díaz, Román Miramontes, Antonio Gaytán, Sheila Salomo, Gerardo Sánchez, Rosa Ruiz Esparza, Antonio González, Iván Chávez y Ossiel Flores

El proyecto surgió a partir de la historia de una juguetería que fue contaminada por juguetes sin imaginación. Este primer concepto se creó para dar vida a juguetes que mutaron a una versión oscura y oxidada. Cada personaje representa el declive de un ser sin imaginación. Crayola's Toy Land Adventure es una idea original que se potencializa a partir de experiencias de realidad virtual en la pantalla grande. La aportación social que se propone es una mezcla de entretenimiento digital con el análogo, para incentivar nuevamente en los infantes el gusto por el mundo físico.





Proyecto: Casa Besign 2019

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios turísticos

Área: Profesional

Diseño: Penélope de la Madrid Garibaldi y Olga Clemente



Casa Besign 2019 es una intervención efímera de interiorismo en una de las casas más icónicas de la ciudad de Puebla, México, la “Casa de los Enanos”, localizada en la Avenida Juárez y construida a principios del siglo XIX, la cual es objeto de curiosidad y está rodeada de historias y leyendas. Su diseño tuvo el propósito de recuperar sus espacios para resignificarlos a partir del concepto “Portales” y con ello se realizó una interpretación que motivó su intervención como la manera de unir el pasado con el presente, coexistiendo en un espacio.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Sistema de vermicomposta sustentable para invernadero en la Unidad Habitacional Emiliano Zapata

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseño: Alma Vela Giménez

El proyecto nace debido a la carencia de espacios donde se pueda llevar a cabo la inclusión de las personas de la tercera edad como mentores de niñas y niños. Asimismo atiende la problemática de los residuos sólidos orgánicos urbanos, que son estigmatizados por el hedor que generan al estar en contacto con otros residuos sólidos, debido a su falta de tratamiento, los cuales pueden tener una utilidad significativa como materia prima para producir, por ejemplo, energía renovable. Esto implicó formular una propuesta sostenible de un sistema que se desarrolla estructuralmente de materiales de bajo consumo energético, como el bambú de Veracruz, México, en dicha propuesta se efectúa la integración de las áreas: información, práctica, almacenamiento y zona de descanso.



Proyecto: MEDRO – Laboratorio Social

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseño: Naomi Sarahi Aguilar y Tania Daniela Mendoza

Medro es un espacio de ideas que transforma la realidad social de familias en comunidades en desarrollo, a través de la capacitación de jóvenes de 13 a 18 años en espacios seguros, ayudándoles a desarrollar proyectos de emprendimiento social de alto impacto que les permitan generar soluciones a los problemas cotidianos de su entorno y que generen valor económico en la región.



Proyecto: Terrante

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiantes

Diseño: Edgar Hinojosa, Daniel Olan, Héctor Pineda, Sofía Valeria Gutiérrez, Angélica P. Peña, Julia Contreras, Mariana Abigail Velázquez, Alexia C. Ochoa, Roberta Fausti, Itzel U. Carrillo, Christian Mendoza y Valeria Camacho



Este proyecto consiste en un módulo itinerante en el que se pretende concientizar acerca de los hábitos de consumo en la sociedad y cómo afectan directamente la salud de las personas, por lo que su diseño incorpora, de manera integral (desde el branding hasta la configuración del espacio físico), conceptos relacionados con la sustentabilidad, la sociedad, la salud y el bienestar. Terrante recupera la idea de los mercados itinerantes del país, pero con la consigna de transmitir el valor y la energía de los productos 100% orgánicos que se comercializan en el espacio, los cuales cuentan con un diseño de empaque y embalaje en sintonía con la filosofía de la marca, a partir de una estrategia urbana que favorece la proliferación de huertos urbanos.



Proyecto: NAJIL ICHKÍIL [Casa de aseo]

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

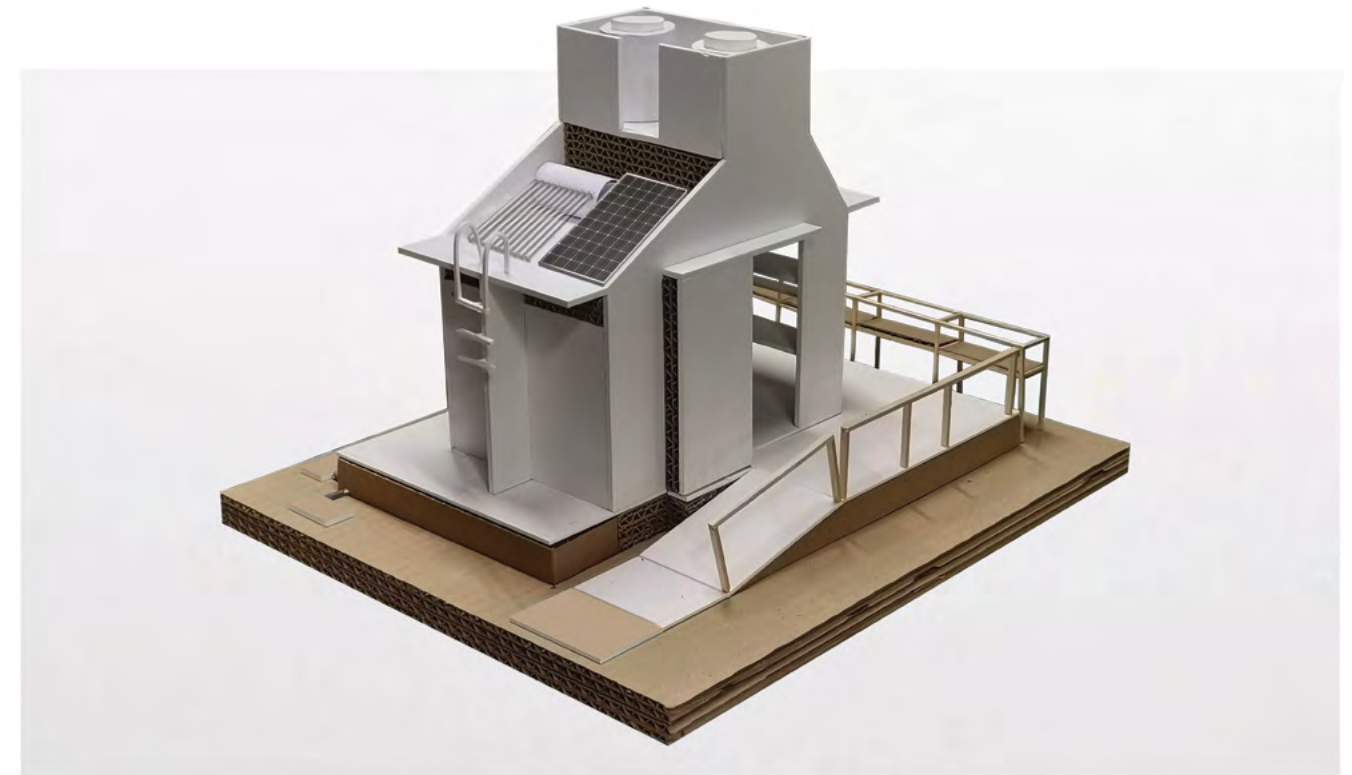
Diseño: Román Jesús Cordero Tovar, David Sosa Solís, Juan Carlos Peraza Pacheco y Guillermo Vela Monforte



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

El diseño de este prototipo de pabellón integra los campos del desarrollo social, la ingeniería ambiental, la inclusión y la salud pública para resolver la deposición sanitaria al aire libre en comunidades rurales, periferia y alta marginación, acorde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030, de la ONU. El pabellón sanitario es un alojamiento para el aseo personal, lavado y deposición sanitaria, en

un único módulo compartimentado, que integra sistemas de recolección y tratamiento de aguas negras y de aguas grises o jabonosas para su reutilización, así como tecnologías pasivas y activas de bajo costo para su ventilación y funcionamiento, mediante un proyecto sustentable a través del diseño.





Proyecto: Álada

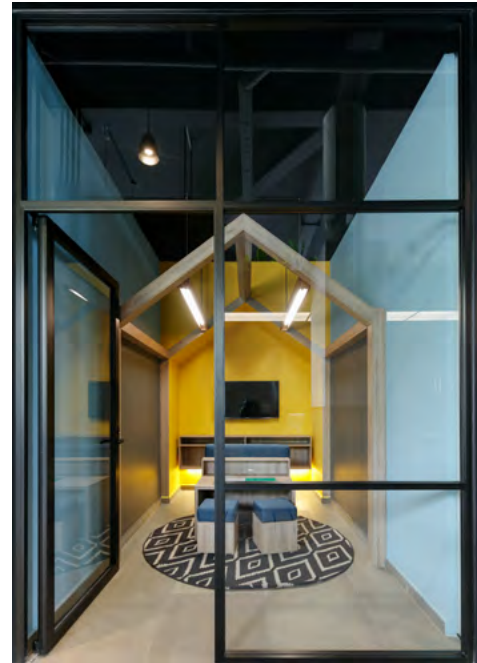
Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Gustavo Adolfo Meneses Soria, Mauricio Romero, Fernanda Miranda, Monir Jiménez y Leo Contreras

Este proyecto consiste en un diseño de interiorismo estratégico que alberga en 510 metros cuadrados oficinas de ventas del desarrollo, así como un departamento completamente habilitado para experimentar una vivienda de la desarrolladora inmobiliaria Álada. Esta marca se distingue por desarrollar experiencias de venta a través de un diseño integral que envuelve al visitante en un estilo de vida original y eficiente.



Proyecto: Así se siente mi barrio

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Pablo Sotres Castrejón, Carlos Guerrero, Angélica Martínez y Cristina Rivas

“Así se siente mi barrio” es un proyecto de investigación y acción participativa de carácter inclusivo, que afronta la falta de información para personas ciegas en la Ciudad de México, el cual abarcó la realización de un taller co-creativo de imágenes hápticas y la exhibición de sus resultados en una instalación interactiva. Se entiende por imágenes hápticas aquellas representaciones realizadas por personas con discapacidad visual, que reflejan los conceptos y las imágenes mentales provenientes de estímulos multisensoriales.



Proyecto: Espacios Besign

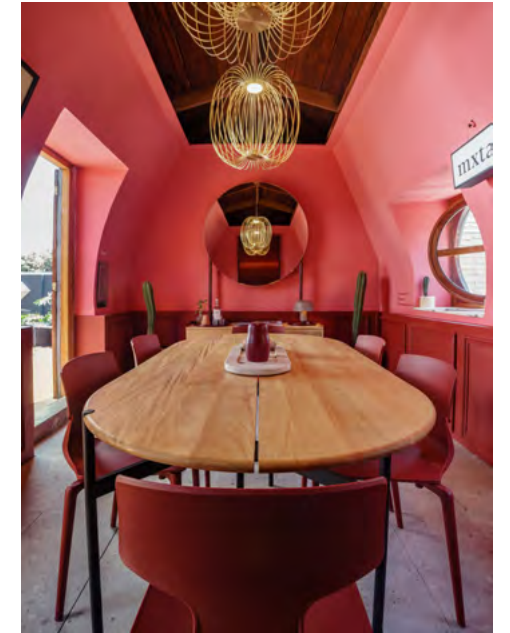
Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Gustavo Adolfo Meneses Soria, Mauricio Romero, Fernanda Miranda, Monir Jiménez y Merche Calleja

“Espacios Besign” consiste en el diseño y recuperación de tres espacios integrados y correlacionados, que albergan un showroom para CACAO (marca de diseño de mobiliario mexicano) y dos Pop-Up Bar (Lazarus & Mexsi72) ubicados en la azotea de la Casa Giacobello, Puebla. Estos espacios originalmente servían como habitaciones de servicio, espacios olvidados que se convirtieron en espacios de convivencia y comunidad al convertirse en habitaciones principales de la casa. El concepto de materialidad y color unió los tres habitáculos, con la intención de recrear una cantina popular, un salón comedor y una cava en cada una de las mansardas. Los materiales de la región como el barro, mármol y la cantera fueron los protagonistas de este proyecto.



Proyecto: Lagalá 56:426

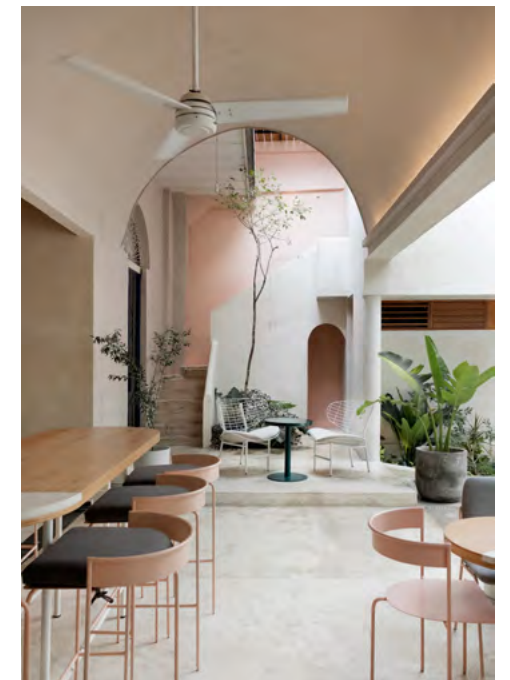
Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Orlando Valente Franco Carrillo, Zaida Briceño, Hiram Bolio, Noemí Coral y Melanie Rujón

Este proyecto consiste en una casa de conceptos que propone la fusión entre moda, negocios y arte en un espacio común, con el propósito de generar un nodo cultural en la ciudad de Mérida, Yucatán. La intervención arquitectónica configuró espacios accesibles, una escala más cómoda para el uso cotidiano y ofreció un concepto estético coherente entre las múltiples funciones. El enfoque del proyecto consistió en revelar la calidad ecléctica del edificio y sus intervenciones a través de sus materiales originales.



Visual Communications Design

The category of Visual Communications Design is the category that, after Product Design, receives the highest number of entries, since the Graphic Identity, Packaging, Editorial Publications, Campaign, Illustration, Animation and Typography projects participate in it. Like the rest of the four main categories, it also has a subcategory where all the other visual communications not contemplated in the items mentioned above enter.

The overall winner in the professional category was the Identidad del Gobierno de México project, designed by the team of Carl Forssell Méndez, Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Isaías Loaiza, Daniela Santaella and Eric Salgado, who received the trophy from Germán Montalvo which credits them as outright winners.

In the student category, the absolute winner was the QUIET project, consisting of a Roman typeface family made by María Ramos Velázquez.

In the Editorial publications subcategory, at a professional level, the project Addicts to Remedios Varo, designed by Luis Miguel León Cornejo, received the jury's recognition for being a well-designed and printed book and for taking care of all the details.

Other winners were the project Knowing CEDIM, an animation made by the teachers and students of that institution. The WARP Magazine project, designed by Oscar Eduardo Sámano Rojas, and the Graphic Identity of the Mayan Train project, designed by Carl Forssell Méndez and his design team.

Diseño de Comunicaciones Visuales

La categoría de Diseño de Comunicaciones Visuales es la categoría que, después de Diseño de Producto, recibe el mayor número de participaciones, ya que en ésta participan los proyectos de Identidad gráfica, Empaque, Publicaciones editoriales, Campaña, Ilustración, Animación y Tipografía. Al igual que el resto de las cuatro principales categorías, también tiene una subcategoría donde entran todas las otras comunicaciones visuales no contempladas en los rubros arriba mencionados.

El ganador absoluto en la categoría profesional fue el proyecto Identidad del Gobierno de México, diseñado por el equipo de Carl Forssell Méndez, Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Isaías Loaiza, Daniela Santaella y Eric Salgado, quienes recibieron de manos de Germán Montalvo el trofeo que los acredita como ganadores absolutos.

En la categoría estudiantil, el ganador absoluto fue el proyecto QUIET, que consiste en una familia tipográfica romana realizada por María Ramos Velázquez.

En la subcategoría Publicaciones editoriales, a nivel profesional, el proyecto Adictos a Remedios Varo, diseñado por Luis Miguel León Cornejo recibió el reconocimiento del jurado por ser un libro bien diseñado e impreso y por cuidar todos los detalles.

Otros ganadores fueron el proyecto Conociendo CEDIM, una animación realizada por los profesores y los alumnos de esa institución. El proyecto WARP Magazine, diseñado por Oscar Eduardo Sámano Rojas, y el proyecto Identidad Gráfica del Tren Maya, diseñada por Carl Forssell Méndez y su equipo de diseño.

Proyecto: UMBRA Café de sombra

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Salma Valeria Alvarado Cervantes, Sara Virginia de León Sandoval y Valeria Sofía Camarillo Cepeda



La filosofía de este proyecto es: el café es más de lo que ves, porque detrás de cada taza hay algo más por conocer; aquello que no vemos, aquello que está oculto, aquello que está en la sombra. UMBRA es una propuesta de identidad de marca para un café de sombra, endémico de los altos de Chiapas y lagunas de Montebello en México. El concepto de la propuesta de diseño consiste en capitalizar el imaginario y la naturaleza de este café para el mundo, distinguiéndose por ser un producto que favorece el cuidado del ambiente. El proyecto fue desarrollado en colaboración con la UNESCO México, por lo que su aporte cultural y social es reconocido a nivel internacional.

Proyecto: Sinapsis

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Adolfo Mora Barroso, Dafne Guadalupe Hernández Jiménez y Kena María Pintado Serrano



Este proyecto surge con motivo del evento Sinapsis, realizado el 18 de octubre de 2018 en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, el cual forma parte del plan maestro desarrollado por el Centro de Estudios de Diseño de Monterrey (CEDIM), en alianza con Distritos Creativos del Consejo para la Cultura y las Artes (CONARTE) del estado, para detonar las economías creativas de la zona metropolitana. El diseño de identidad gráfica implicó comunicar los valores del evento y amplificar la experiencia del público, así como de la comunidad creativa regiomontana, por lo que requirió la realización de diseños para medios online, banners, mailings, redes sociales, entre otros, y materiales gráficos como folletos, tarjetas, carteles, displays, por mencionar algunos, con la idea de replicarse en ediciones futuras. El proyecto abarcó la realización de una tesis profesional multidisciplinaria.

Proyecto: La escondida

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Isabel Amador Díez de Urduvía, Luis Dávila, María José Hernández, Stephania Mendoza y Karen Naranjo



Este proyecto presenta una serie de elementos visuales que incorporan una red completa de significación, con el propósito de representar todas las actividades que ofrece la empresa. La estrategia de diseño se enfoca en integrar en la identidad gráfica los aspectos culturales, naturales y de aventura que engloban al eco-parque, los cuales permitieron una construcción de una marca fuerte y una justificación de las actividades de diversa índole que ofrecen. Este recurso, que liga la identidad gráfica de marca con su oferta, logra generar una diferenciación remarcable y permite una integración total.

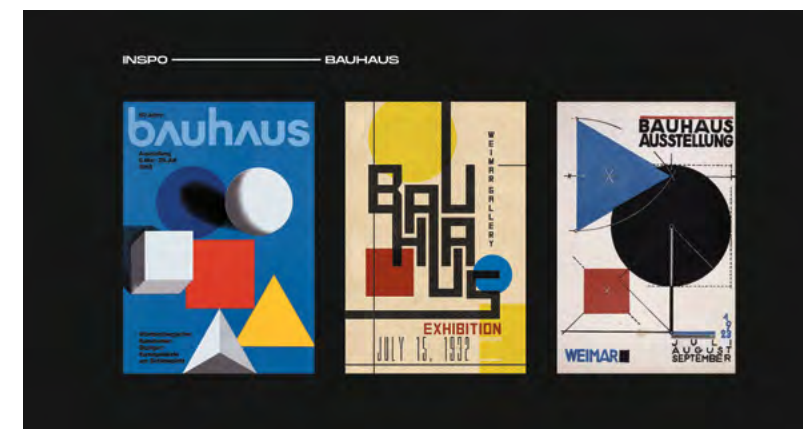
Proyecto: Expo UACJ

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Alibell Carolina Matheus Marín



El objetivo de este proyecto es crear una identidad que inspire la simplicidad del diseño, de la mano de la funcionalidad comunicativa, haciendo un diseño orgánico que se adapte a diferentes formatos. Fue desarrollado bajo un concepto inspirado en la Bauhaus, donde por medio de sus figuras y colores emblemáticos se dieron las directrices al estilo; de igual manera, se seleccionaron diferentes productos que han destacado en las últimas décadas haciendo honor a sus diseñadores, que son inspiración para seguir creando.

MX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Gobierno de México

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: Paulina Romero, Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Eric Salgado, Isaías Loaiza, Daniela Santaella y Carl Forssell Méndez

Con la identidad gráfica del Gobierno de México se propuso representar un cambio de régimen político en un país que nunca había sido gobernado por la izquierda. El proyecto fue concebido con base en una reserva narrativa nacionalista y con una aproximación moderna: Se recuperaron símbolos patrios, que permitieran contar los grandes cambios políticos de la nación mexicana, supeditada a un sistema de identidad con las necesidades comunicativas digitales y análogas contemporáneas. Su contribución consiste en darle identidad a una narrativa de proyecto nacional.



Proyecto: Orisun

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: María Fernanda González Manzano y Rodrigo Monsreal Rivera

La propuesta de identidad gráfica fue elaborada a partir de un estilo visual minimalista. La construcción del imago tipo se compone de elementos geométricos abstractos. Respecto a los colores, se buscó que este fuera el diferenciador dentro de los competidores con una paleta de color que evoca al ocaso. El imago tipo, la paleta de colores y la tipografía permiten mostrar la versatilidad de la marca, a la vez que exterioriza su personalidad amigable e innovadora.



Proyecto: Eggspllosion

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: José Guillermo Castellanos Flores, Moisés Guillén y Isro Briones

Eggspllosion es un restaurante y food truck de comida rápida situado en Arabia Saudita. El proyecto consistió en desarrollar una identidad gráfica radical, divertida y dinámica, llena de ilustraciones y animaciones de distintos estilos que conviven entre sí por su limpieza y minimalismo, todo está enfocado en el principal producto del negocio: el huevo.



Proyecto: Tren Maya

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: Carl Forssell Méndez, Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Luis Pacheco, Alberto Lujambio y Eric Salgado

El Tren Maya es un proyecto de transporte masivo de pasajeros por ferrocarril y pensado como un tren regional turístico y diurno del Gobierno de México, el cual está en construcción. La identidad gráfica se generó en conjunto con un equipo del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), especializado en simbología, con el objetivo de lograr una imagen que representara y uniera a los pueblos indígenas de la región sur del país.



Proyecto: Passport

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Etiqueta, Empaque gráfico

Área: Estudiante

Diseño: José Guillermo Castellanos Flores, Moisés Guillén y Liliana Barraza

Para este proyecto, el quipo de diseño pensó en los conceptos de clase, porte y lujo como motivos a representar en la construcción de la identidad visual de la marca, los cuales se extendieron en el empaque del producto, con el propósito de conectar emocionalmente con sus clientes, que están acostumbrados a adquirir productos con mayor estatus. Así, se propuso llevar el extracto de cannabis al siguiente nivel, lo que implicó llevar a cabo una estrategia de diseño que implicó diseñar patrones y texturas para cada uno de los sabores de los aceites y, con ello, brindar una experiencia única.



Proyecto: Wendlandt

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Etiqueta, Empaque gráfico

Área: Estudiante

Diseño: Miguel Agredano Pantoja, Enrique Viveros, Irma Espinoza, Oscar Vargas, Pamela Sandoval, Nujatt Gonzalez, Victor Contreras y Valeria García

Este proyecto consiste en el diseño de una etiqueta para una cerveza tipo champaña de su reserva 2015 Edición Especial. Su diseño tiene el objetivo de funcionar como identificador del producto y conformar una galería artística en donde se expondrá la obra de fotografías locales que muestra la belleza de la ciudad de Ensenada, Baja California.



Proyecto: Manual Cruz Roja

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Estudiante

Diseño: Emilia Moreschi Villafán, Aileen Romero y Yenith Anel Muñoz

El proyecto consiste en el diseño de un manual impreso y digital para niños y niñas que sensibilice y difunda las acciones de la Cruz Roja Mexicana entre infantes y adolescentes, debido al desconocimiento y a la falta de empatía entre este sector de la población. De modo que la Coordinación de Juventud y sección Cruz Roja Niños, área especializada encargada de trabajar con ellos, tiene el objetivo de inculcar sus principios y valores humanitarios a través de este tipo de material de difusión.



Proyecto: Adictos a Remedios Varo

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Luis Miguel León Cornejo

Primera publicación que el Museo de Arte Moderno (MAM) de la Ciudad de México realiza a la reconocida pintora surrealista. El catálogo se divide en dos grandes secciones, la primera en 2012 compuesta por obra de caballete donada por Walter y Anna Alexandra Gruen, la segunda en 2018 en la que se agrupan un sinnúmero de documentos y objetos encontrados en el archivo personal de la artista. En la primera parte se encuentran las pinturas, impresas en papel couché a cinco tintas con fotografías de gran detalle.



Proyecto: Múltiplos
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Eliel Isai Vázquez Granados e Indira Cevallos

El proyecto consta de una serie de 8 carteles que funcionan como una herramienta de aprendizaje enfocada en las multiplicaciones matemáticas para infantes, las cuales tienen la característica de poder reproducirse fácilmente mediante la impresión de una copia y un par

de dobles, sin sacrificar el valor expresivo del cartel. Así, Múltiplos explora la idea de una producción más democrática, ya que propone objetos cuya elaboración se da por medio de las técnicas tradicionales de impresión y el suajado.


Proyecto: Eclécticos Editorial
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Jalil Gibran Flores Ramírez y Mariel Sánchez

Proyecto: WARP Magazine
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Oscar Eduardo Sámano Rojas

Esta revista es una publicación que muestra el contenido exclusivo más trascendente de la escena musical internacional y que engloba también el lifestyle alrededor del arte sonoro, así como de entrevistas, columnas, reseñas, artículos, coberturas de festivales, gigs, colaboraciones especiales de cine, televisión, arte y más. La edición y producción de WARP Magazine representan un considerable esfuerzo por mantener vigente el medio impreso que tiene como peculiaridad ser noble y muy completo frente al auge de los medios digitales.

Los productos editoriales de este proyecto se caracterizan por estar conceptualizados desde una mirada del arte-objeto, es decir, insertan elementos gráficos y culturales en artículos de uso común, como libretas, agendas y demás productos afines, con diseños únicos a partir de su cosmovisión, que se ha construido y fortaleciendo gracias a sus conocimientos profesionales, experiencias laborales y de vida. Eclécticos está muy comprometido con la difusión cultural, por lo que su visión está enfocada en crear publicaciones editoriales de excelencia, que fortalezcan el desarrollo y la difusión del talento mexicano no sólo a nivel local sino internacional.



Proyecto: Eco-gnomos

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Eugenia González, Denisse Orea y Carla Sánchez

Eco-gnomos es un juego de economía social creado especialmente para niñas y niños de 6 a 13 años. A partir de actividades lúdicas o elementos gráficos, se les enseña sobre qué es la economía social y cómo se lleva a cabo, para que entiendan que no existe solo una forma de vivir la economía. Los objetivos específicos de Eco-gnomos es fomentar la colaboración entre los usuarios, así como mejorar la convivencia para los trabajos en equipo, por medio de herramientas gráficas que faciliten su aprendizaje y, con ello, promover los valores de solidaridad, honestidad y respeto a su comunidad y al medio ambiente.



Proyecto: Dama querida

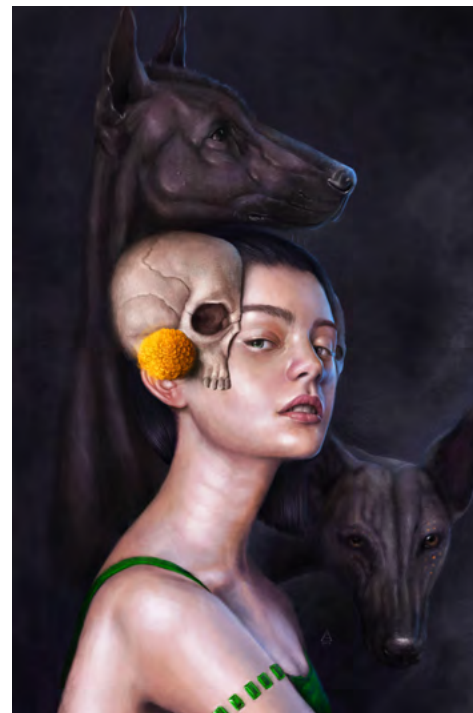
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Alberto Javier Salinas Pérez

“Dama querida” es una ilustración digital que representa de modo original a la reina del Mictlán, el último nivel del inframundo en la cultura mexicana, conocida como Mictecacáhuatl, la dama de las personas muertas en la lengua náhuatl. Aparece acompañada de dos perros xoloitzcuintle que representan la dualidad de esta cultura y cómo éstos eran cuidados en vida para servir como guías en la muerte.



Proyecto: Musas

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Profesional

Diseño: Miguel Agredano Pantoja, Enrique Viveros, Irma Espinoza, Oscar Vargas, Pamela Sandoval, Nujatt Gonzalez, Víctor Contreras y Valeria García



Este proyecto surge de un cervecero local cuyo pasatiempo es producir cerveza artesanal, por lo que decide dar el salto a su comercialización. En el mundo de la cerveza artesanal predomina la imagen del “hombre rudo” en la mayoría de las marcas, de modo que en este proyecto se introduce la idea de cerveza artesanal empoderada, con la intención de rendir un homenaje a la mujer y posicionarse como una marca con un enfoque diferente. Al equipo de diseño se les encomendó una serie de ilustraciones que fueran afines a la marca y sirvieran como identificadores de los tipos de cerveza que comercializan.

Proyecto: Bombay

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Profesional

Diseño: Roberto Carlos Luján Flores

Bombay Sapphire es una marca de ginebra premium que lanzó una campaña titulada “Descubre las posibilidades que hay en ti”, para impulsar la autoexpresión creativa y ayudar a las personas a sacar la creatividad que llevan dentro. Por lo que se diseñaron una serie de ilustraciones que comunican la idea de la creatividad vista de la perspectiva de la marca, además de que se recurre a códigos cromáticos que refuerzan la identidad de la bebida, pero con elementos gráficos en 3D, texturas varias, diversas composiciones y diferentes planos que exploran esta idea y comunican las posibilidades estéticas de la creatividad en el ser humano.



Proyecto: Conociendo CEDIM

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

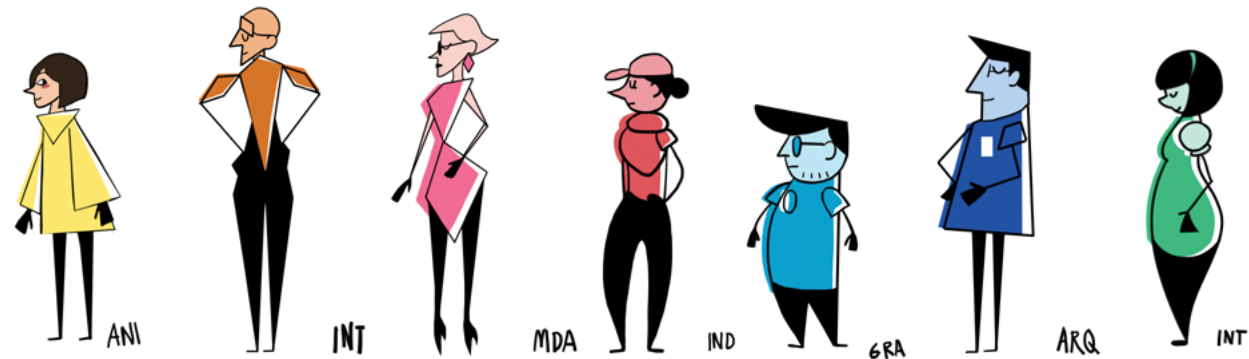
Subcategoría: Animación

Área: Estudiante

Diseño: Adán Aguilar, Iván Rascón, Jesús Morales, José Medina, María Romero, Melania Mena, Paola López, Tania Jiménez, Kassandra Chapa, Colín Ruiz, Luisa González y Mariana Pacheco



Este proyecto consiste en un corto animado que surge como una propuesta del Laboratorio y Taller de Animación por parte de los alumnos del tercer semestre y el Departamento de Admisiones del Centro de Estudios de Diseño de Monterrey (©CEDIM), el cual fungió como cliente. Se realizaron investigaciones sobre las necesidades e inquietudes de los jóvenes después de salir de preparatoria y se identificaron los posibles vínculos que se podrían generar con ellos. El principal objetivo fue ayudar a los jóvenes próximos a egresar de preparatoria a identificar su vocación a través de un corto animado que refleje características especiales de cada una de las carreras de diseño que ofrece el ©CEDIM, además de promover la empatía mediante la realización de personajes y elementos característicos de cada una de las carreras que se imparten.



Proyecto: Bolotown

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Raúl Torres Fuentevilla, José Luis Orozco, Luis Cardoso, Paolo García, Juan Zapata y Jorge Plasencia



Proyecto: Xavage by Xcaret

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Raúl Torres, Alejandro Castro, Alejandro Pinto, Ismael Piña, Luis Cardoso, Miguel Abreu, Paolo Uraña, Raúl Torres, Adrián Vargas, Andrei Bengoa, R3do, Gabriel Freiré y Underground

Este proyecto consiste en una animación que se trabajó con el equipo de Xcaret para desarrollar una historia que mostrara la aventura de tres personajes a través del parque y sus atracciones. El método de trabajo que se implementó para la producción del promocional fue: desarrollo del guión, elaboración del storyboard, diseño de cuadros de estilo, animatic, animación final, integración y diseño sonoro. Las animaciones son una combinación de técnicas 2D y 3D, realizadas con los softwares Photoshop, After Effects y Maya para el automóvil.

Liverpool se caracteriza por ser uno de los almacenes con las jugueterías más grandes en México y cada año lanza una campaña publicitaria que abarca medios digitales. El día del niño del 2018 no fue la excepción; para lograrlo requerían darle vida a su icónico y afelpado personaje: Bolo. Por lo regular, la animación del personaje era asignada a un estudio en Brasil, sin embargo, Bocanada Studio demostró que en México se cubren estándares internacionales en tiempo récord; debido a lo anterior, la producción de Bolo migró al país. El contenido gustó tanto a Liverpool, que en 2019 le fue asignado al estudio nuevamente la producción del contenido del día del niño.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Quiet**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Tipografía**Área:** Estudiante**Diseño:** María Ramos Velázquez**GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA**

Para este proyecto se diseñó una tipografía serif para texto, inspirada en revistas de belleza y en tipografías con estilo similar a la familia Archer. Al ser una tipografía para textos, se consideró una construcción redonda y con un criterio de legibilidad basado en su peso regular, contraste visible y eje perpendicular a una línea base.

Estos criterios, a su vez, originan contornos característicos que facilitan su lectura debido a sus trazos abiertos. Posee una personalidad sutil y femenina por lo que su mejor uso es en textos cortos y combinada con tipografías sans serif, dichas características determinan un perfil de lector o público en particular.

**Proyecto:** Enea Roman**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Tipografía**Área:** Estudiante**Diseño:** Samuel Morales Aguilar

Enea Roman es una tipografía diseñada a partir de la exploración y entendimiento de las tipografías romanas antiguas y modernas, por lo que se retomaron rasgos y características de ambas clasificaciones, lo que resultó en terminaciones pronunciadas, serifs rectas y remates curvilíneos. El nombre proviene de Eneas, personaje de la mitología grecorromana, el cual se interpreta como un proceso evolutivo que culmina en la creación de la Roma antigua. La fuente posee un carácter firme y apela un entorno clásico con gestos modernos.





Proyecto: **GMX Sistema Tipográfico Nacional**

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Tipografía

Área: Profesional

Diseño: Enigma Diseño: Isaías Loaiza, Jorge Martínez, Héctor Gómez, Alfredo Sherman, Jaime Martínez, Alfredo Lezama, Jessica Cabrera y Ariadna Frausto. Maker: Carl Forssell

GMX es la tipografía oficial del Gobierno de México que surgió como parte del proyecto identitario nacional elaborado por Maker Media Group para la gestión 2018-2024. Con más de nueve mil glifos y 250 idiomas soportados, cuatro pesos y dos variantes, se diseñó una tipografía a la altura del país. La tipografía cuenta con una personalidad mexicana que puede ser utilizada en toda la comunicación y aplicaciones oficiales.



Proyecto: **BITSO. Sistema tipográfico**

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Tipografía

Área: Profesional

Diseño: Jorge Martínez, Noemí Blanco, Héctor Gómez, Alfredo Sherman, Isaías Loaiza, Ariadna Frausto, Alfredo Lezama y Jessica Cabrera

Bitso es la principal startup mexicana en apostar por el uso de monedas electrónicas. El sistema está compuesto por una subfamilia para lectura en pantalla y una variante que transmite el nuevo espíritu identitario de Bitso en titulares. Los signos tienen una amplia caja de «x» y terminaciones rectas, que se someten, además, a un proceso de hinting manual para optimizar su reproducción en pantalla. El ligero contraste invertido que le caracteriza es una metáfora del cambio económico que propone el uso de criptomonedas.



Design for the Fashion Industry

This is a category that grows year after year and adds followers, particularly among university students. The subcategories that compose it are: Clothing, Jewelry, Textile Design, Footwear, Accessories and Accessories.

In the professional area, the overall winner in this category was the project Upper and lower garment design for elderly men with stage 5 Parkinson's, designed by Alicia Ascencio Ramírez. The design of these garments allows people, who suffer from this disease, to dress as they normally would, instead of wearing a hospital gown, thereby improving their mood and helping them feel incorporated into their daily life.

In the student division, the overall winner of the category was the Invincible project, carried out by Daniela Ruiz Velasco Martínez, Cecilia Juárez, Michelle Cortés and Esther Berumen. The jury determined that this project should be the winner, because it proposes a novel way of generating denim garments from disused garments. This is based on the fact that large amounts of water are required to produce denim.

Another project that, according to the jury, is good and innovative was ACED, developed by Irlanda Morales. Her proposal consists of the design of a line of jackets that provide physical protection to people suffering from epilepsy. In its design and manufacture, one of the four pieces that make up this mini-collection has an encapsulation on the neck and hat part that, inside, contains a two-millimeter sheet of D3O material, which has the property of being flexible, soft and shock absorbent.

The jury also considered that another of the designs that deserved an honorable mention was Protexil, designed by Andrea Orozco Díaz, Rebeca Penhos, Tania Laurrabaquio and Patricia Castro. The originality of this proposal resides in the fact that the project allows prosthesis users to personalize their cover according to their tastes and requirements, so that, through personalized textiles, a different and individual meaning is given to the required prostheses.

Diseño para la Industria de la Moda

Esta es una categoría que año con año crece y suma adeptos, particularmente entre los estudiantes universitarios. Las subcategorías que la componen son: Vestimenta, Joyería, Diseño Textil, Calzado, Accesorios y Complementos.

En el área profesional, el ganador absoluto de esta categoría fue el proyecto Diseño de prenda superior e inferior para caballeros en edad avanzada que padecen Parkinson estadio 5, diseñado por Alicia Ascencio Ramírez. El diseño de estas prendas permite a las personas, que sufren de esta enfermedad, vestirse como lo harían comúnmente, en lugar de usar una bata hospitalaria, con lo que se logra mejorar su estado de ánimo y les ayuda a sentirse incorporados a su vida diaria.

En la división estudiantil, el ganador absoluto de la categoría fue el proyecto Invincible, realizado por Daniela Ruiz Velasco Martínez, Cecilia Juárez, Michelle Cortés y Esther Berumen. El jurado determinó que este proyecto debía ser el ganador, porque plantea una novedosa forma de generar prendas de mezclilla a partir de prendas en desuso. Lo anterior con el fundamento de que, para producir la mezclilla, son requeridas grandes cantidades de agua.

Otro proyecto que, de acuerdo al jurado, es bueno e innovador fue ACED, desarrollado por Irlanda Morales. Su propuesta consiste en el diseño de una línea de chamarras que brindan protección física a las personas que sufren epilepsia. En su diseño y confección, una de las cuatro piezas que componen esta mini colección, tiene en la parte del cuello y del gorro un encapsulado que, en su interior, contiene una lámina de dos milímetros de material D3O, el cual tiene la propiedad de ser flexible, suave y absorbente a los impactos.

El jurado también consideró que otro de los diseños que merecían una mención honorífica era Protexil, diseñado por Andrea Orozco Díaz, Rebeca Penhos, Tania Laurrabaquio y Patricia Castro. La originalidad de esta propuesta reside en que el proyecto permite a los usuarios de prótesis personalizar su funda de acuerdo a sus gustos y requerimientos, por lo que, a través de textiles personalizados, se le da un sentido diferente e individual a las prótesis requeridas.

Proyecto: **Invincible**

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: Daniela Ruiz Velasco Martínez, Cecilia Juárez Treviño, Michelle Cortes Frangos y María Esther Berumen



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA



El proyecto consiste en una colección de ropa casual y sustentable para mujer, a partir de una técnica de aprovechamiento de materiales de desecho, conocida como upcycling, una acción en la que se reutilizan y reciclan materiales para crear otros de mayor calidad y valor ecológico, y con ello, reducir el consumo de materias primas. El material distintivo de esta colección es la mezclilla, ya que es una tela muy resistente, duradera y versátil, sin embargo, para su producción se necesita mucha agua, por lo cual, se decidió hacer una colecta de pantalones de mezclilla viejos, desgastados o en desuso

para darles una nueva vida, ya que la tela seguía en muy buenas condiciones. El proceso de realización consistió en cortar los patrones dentro de los pantalones de manera que se desperdiciara la menor cantidad de tela posible. Se confeccionaron blusas y se modificaron pantalones para diseñar nuevos estilos; para crear chamarras básicas, se cortaron cuadros de diferentes pantalones; además, para complementar la colección se agregaron elásticos estampados en serigrafía con la palabra “Invincible”, nombre que distingue al proyecto.

Proyecto: **ACED**

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: Irlannda Morales

El proyecto ACED es una línea de chamarras que está pensada y diseñada como una alternativa de protección física para las personas con epilepsia de tipo tónico, atónico y tónico clónico. La mini colección está compuesta de cuatro modelos diferentes en los que, en la parte interna del cuello y del gorro de uno de los modelos, se encuentra un encapsulado de textil Kyoto (micro fibra cien por ciento poliéster), la cual contiene una lámina de dos milímetros de D3o, material que tiene la propiedad de ser flexible, suave y de absorber impactos. Dicho material, es una tecnología patentada que consiste en un fluido no Newtoniano caracterizado por no tener una viscosidad definida, la cual varía con la temperatura y fuerza que se le aplique.



Proyecto: **Jayu Apparel**

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: María Luisa González Guerrero

Jayu Apparel es una marca que traduce la inclusión y la libertad en indumentaria de alta calidad. Busca romper las barreras de género diseñando indumentaria atemporal centrada en el ser humano. En esta primera fase del proyecto, se diseñó una colección cápsula monocromática que consta de cuatro piezas: falda, blusa, pantalón y sudadera. Las siluetas en formato oversized, el uso de resortes y cintas y el textil cien por ciento de algodón, permiten que la ropa sea cómoda para distintos tipos, tamaños y formas de cuerpo en diferentes contextos. Se tomó el color rojo como una declaración: “estamos aquí, llegamos para quedarnos”. Como parte del concepto de la marca, se busca que todas las piezas sean combinables, y así el usuario pueda jugar con distintas combinaciones para generar diferentes outfits.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Diseño de prenda superior e inferior para caballeros en edad avanzada que padecen Parkinson estadio 5

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Profesional

Diseño: Alicia Ascencio Ramírez

El párkinson es una enfermedad del sistema nervioso causada por falta de un neurotransmisor llamado dopamina. Ésta presenta cinco o seis estadios diferentes y la dificultad para moverse o realizar actividades cotidianas se vuelven más difíciles. El diseño de las prendas que se encuentran en el mercado actual no considera las necesidades de las personas que padecen

rigidez corporal por dicha enfermedad. De tal modo, y después de varias pruebas, se diseñó una colección con textiles, con moldes y con cierres adecuados para las personas que están en un estado de constante reposo, sin necesidad de tener una bata hospitalaria, lo que repercute en su estado de ánimo y dignifica su condición.



Proyecto: Volcanes

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseño: Diego Martínez Fernández del Castillo



La idea de la mexicanidad se ha expresado de distintas maneras, como en el “Laberinto de la Soledad” de Octavio Paz, los murales de Alfaro Siqueiros o el “Huapango” de José Pablo Moncayo. Así, el proyecto recurre a la geografía del país para identificar un elemento representativo de los mexicanos que los una y los enorgullezca. De tal modo, se decidió utilizar los imponentes volcanes como inspiración para diseñar un brazalete con la silueta del Iztaccíhuatl, dándole vuelta al contorno del Popocatepetl, cuya sombra ha protegido al Valle de México por milenios. Para este proyecto, se utilizó un software conocido como CAD y se imprimió en 3D, para después producirlo en plata, lo que representó la utilización de nuevas tecnologías en el proceso de diseño.

Proyecto: Wassily

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseño: César Alejandro Méndez Valdovinos

Este proyecto consiste en una línea de joyería inspirada en el trabajo de Wassily Kandinsky. La línea consta de cuatro joyas elaboradas en plata 925: un par de pendientes largos que incorporan calado, alambre de plata y soldadura, un anillo calado, texturizado y avejentado por medio de oxidación, un dije con piezas caladas y vaciadas en hueso de jibia con una gema de malaquita y un collar de diez piezas impreso en 3D, vaciado en cera y avejentado por medio de oxidación.



Proyecto: Copalli – Orgullo de nuestras raíces

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Joyería

Área: Profesional

Diseño: Hugo García Damián, Daniel Almanza, José Rubén Martínez, Marco Gálvez y Gerardo Pérez

Copalli es una colección de accesorios artesanales en plata de 925 de edición limitada. La línea de diseño está inspirada en los alebrijes de Oaxaca, México, con la idea de compartir con orgullo los orígenes de la identidad mexicana, de modo que estos diseños crean sentido de pertenencia entre las personas que los portan. Así, la marca se distingue por producir y comercializar exclusivos accesorios para caballeros con una fuerte identidad.



Proyecto: Protexsil

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Complementos

Área: Estudiante

Diseño: Andrea Orozco Díaz, Rebeca Penhos, Tania Laurrabaquio y Patricia Castro

Las prótesis se fabrican a partir de un molde del miembro residual, con la idea de lograr un dispositivo cómodo, estable y funcional. Sin embargo, la adaptación protésica no es completamente exitosa en la mayoría de las veces, ya que el usuario no se apropia de ella ni la integra a su esquema corporal y de vida. El objetivo de este proyecto es permitir a los usuarios de prótesis expresar su personalidad a través de la moda, proponiendo soluciones estéticas para el socket protésico, por medio de fundas textiles

personalizadas adaptadas a las necesidades individuales y a los estilos de vida de los usuarios. En el proceso de diseño se utilizó la metodología design thinking, en la cual, el equipo de diseño trabajó con el paciente durante todo el proceso, desde la formulación del problema de investigación hasta el desarrollo de la solución. El equipo de diseño estuvo integrado por alumnos de diseño industrial, diseño textil, diseño interactivo y diseño de indumentaria y moda.



Special Awards

When observing the projects participating in the 2019 edition, it can be noticed that there is a trend towards a transversal design, due to the way of addressing the complex problems that we face as humanity. In this sense, the Special Awards have the mission of making evident how good design has a positive impact not only in the area for which it was conceived, but in several others, such is the case of the project that won the United Nations Award to the best design project that helps to achieve the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda. This project, entitled Casa del Aseo, was planned as an architectural space that integrates the fields of Social Development, Environmental Engineering, Inclusion and Public Health, with the goal of solving outdoor sanitary deposition in highly marginalized communities, located in rural areas and the periphery.

On the other hand, the Award for the Project with the Greatest Economic impact went to Helvex México, for the design of its Morea and Santorini ceramic washbasin lines, which, thanks to the simple geometries of their shapes, favor the manufacturing processes of these products.

The work of future designers should also be recognized as continuously students are generating fresh ideas, therefore the Award for the Best University Project, awarded by Channel 11, went to the project: VIH y tú, designed by Ariel Jiménez and Ana Sánchez. The project consists of an animation that addresses the issue of HIV and how peo-

ple who suffer from this disease suffer from prejudice and is stigmatized, which makes dealing with them difficult. The UN office in Mexico recognized this project.

The Ecorail project, designed by Frida Moreno Cabrera, was recognized with the special award for the best conceptual design and it is an absorption and displacement system that helps cars, which go uncontrolled, to be impacted by this proposal of barriers containment; With this, it will be possible to significantly reduce the death rate and fatal accidents on the highways, through a sustainable approach based on the use of ground rubber.

The Special Prize for the best design thesis at the undergraduate level went to Ana Luz Chamu Muñoz and Ramsés Horacio Viazcán López, for their work: *Design and violence - objects as a reflection of Mexican society*. At the postgraduate level, the award for the best master's thesis was for the research: *Information System for decision-making on urban solid waste management in Mexico City*, carried out by Ester Calderón Casanova, Patricia Galán Lara, Mariana López Ortiz and Maria Elena Sánchez Vilchis. Finally, the best design thesis at the doctoral level went to Yissel Hernández Romero, for her thesis: *El Centro histórico de Zumpango; resource for social integration*. The three awarded theses, as well as those that obtained honorable mention, show that design is a discipline in constant expansion.

Premios Especiales

Al observar los proyectos participantes en la edición 2019, se puede notar que existe una tendencia hacia un diseño transversal, debido a la forma de abordar los problemas complejos que enfrentamos como humanidad. En este sentido, los Premios Especiales tienen la misión de hacer evidente cómo el buen diseño tiene un impacto positivo no sólo en el área para la cual fue concebido, sino en otras, tal es el caso del proyecto ganador del Premio de las Naciones Unidas al Mejor Proyecto de Diseño que ayude a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Este proyecto, titulado Casa del Aseo, fue planeado como un espacio arquitectónico que integra los campos del Desarrollo Social, Ingeniería Ambiental, Inclusión y Salud Pública, con la meta de resolver la deposición sanitaria al aire libre en comunidades de alta marginación, ubicadas en zonas rurales y periferia.

Por otro lado, el Premio al proyecto con Mayor Impacto Económico fue para Helvex México, por el diseño de sus líneas de lavabos cerámicos Morea y Santorini, que gracias a las geometrías sencillas de sus formas se favorecen los procesos de manufactura de estos lavabos.

También se debe reconocer el trabajo de los futuros diseñadores, ya que como estudiantes, constantemente están generando ideas frescas, por lo que el Premio al Mejor Proyecto Universitario, otorgado por Canal 11, fue para el proyecto: VIH y tú, diseñado por Ariel Jiménez y Ana Sánchez. El proyecto consiste en una animación donde se aborda el tema del VIH y cómo las personas que padecen esta enfermedad sufren por prejuicios y son estigmatiza-

das, lo cual dificulta el trato hacia ellos. Este proyecto mereció un reconocimiento por la oficina de la ONU en México.

El proyecto Ecorail, diseñado por Frida Moreno Cabrera, fue reconocido con el Premio Especial al Mejor Diseño Conceptual y se trata de un sistema de absorción y desplazamiento que ayuda a los automóviles, que van sin control, para que se impacten con esta propuesta de barreras de contención; con esto, se podrá reducir significativamente la tasa de mortandad y los accidentes fatales en las autopistas, a través de un enfoque sustentable basado en el uso de caucho molido.

El Premio Especial a la mejor tesis de diseño en el nivel licenciatura fue para Ana Luz Chamu Muñoz y Ramsés Horacio Viazcán López, por su trabajo: *Diseño y violencia - los objetos como reflejo de la sociedad mexicana*. A nivel posgrado, el premio a la mejor tesis de maestría fue para la investigación: *Sistema de Información para la toma de decisiones sobre la gestión de residuos sólidos urbanos en la Ciudad de México*, realizado por Ester Calderón Casanova, Patricia Galán Lara, Mariana López Ortiz y Maria Elena Sánchez Vilchis. Finalmente, la mejor tesis de diseño a nivel doctorado fue para Yissel Hernández Romero, por su tesis: *El centro histórico de Zumpango; recurso para la integración social*. Las tres tesis premiadas, así como aquellas que obtuvieron mención honorífica, demuestran que el diseño es una disciplina en constante expansión y revisión de su quehacer.



Diseño con Mayor Impacto Tecnológico

Proyecto: CITIO

Diseño: Roberto Alfredo Méndez Benítez, Alfredo Méndez, Joshua Jiménez, Servando Canales y Armando Ortíz

Otorgado por: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)

Este proyecto impulsa el uso de vehículos sin emisiones, a través de estaciones de recarga de baterías para motocicletas eléctricas. La estación tiene capacidad para recargar y monitorear el estado en tiempo real de hasta ocho baterías. Una vez identificado el usuario, la estación puede asignarle baterías listas para usarse en un proceso menor a cinco minutos, con lo cual se recupera la autonomía completa del vehículo eléctrico en el mismo tiempo que le llevaría a un vehículo de combustión.



Diseño con Mayor Impacto Social

Proyecto: NAJIL ICHKÍL [Casa de aseo]

Diseño: Román Jesús Cordero Tovar, David Sosa Solís, Juan Carlos Peraza Pacheco y Guillermo Vela Monforte

Otorgado por: Secretaría de Inclusión y Bienestar Social (SIBISO)

El Diseño de este prototipo integra los campos del Desarrollo Social, Ingeniería Ambiental, Inclusión y Salud Pública para resolver la deposición sanitaria al aire libre en comunidades rurales, periferia y alta marginación, acorde a los ODS 2030 de la ONU. El pabellón sanitario es un alojamiento para el aseo personal, el lavado y la deposición sanitaria, en un único módulo compartimentado, que integra sistemas de recolección y tratamiento de aguas negras y de aguas grises o jabonosas para su reutilización, así como tecnologías pasivas y activas de bajo costo para su ventilación y funcionamiento.



Diseño con Mayor Impacto Económico

Proyecto: Morea y Santorini.

Lavabos cerámicos para espacios reducidos

Diseño: Manuel Martínez, Daniel Verde, Jonathan Blancas y Eugenia Salas

Otorgado por: Secretaría de Economía (SE)

Los lavabos Santorini y Santorini 1 son de forma redonda, mientras que los lavabos Morea y Morea 1 son cuadrados; en ambos casos sus geometrías sencillas favorecen su manufactura a la vez que son combinables con cualquier estilo de baño, lo cual ofrece una gran variedad de instalación. Morea y Santorini son diseños centrados en el usuario, ya que toman en cuenta la necesidad de aprovechar al máximo el espacio; sus superficies vitrificadas al alto brillo los hacen muy durables, además de que facilitan su limpieza; cuentan con bordes y superficies suaves que los hacen amigables al tacto. Son productos con un diseño discreto, elegante y atemporal, que resaltan la belleza de todo cuarto de baño.



Premio al Diseñador Emprendedor

Proyecto: MEDRO - Laboratorio Social

Diseño: Naomi Sarahi Aguilar y Tania Daniela Mendoza

Otorgado por: Secretaría de Economía (SE)

Espacio de ideas que transforma la realidad social de familias en comunidades en desarrollo, a través de la capacitación de jóvenes de 13 a 18 años en espacios seguros, ayudándoles a desarrollar proyectos de emprendimiento social de alto impacto que les permitan generar soluciones a los problemas cotidianos de su entorno y que generen valor económico en la región.





Premio al Mejor Proyecto Universitario

Proyecto: VIH y tú

Diseñadores: Ariel Jiménez y Ana Sánchez

Otorgado por: Canal 11

Debido a que las personas que padecen VIH sufren por prejuicios y son estigmatizadas, se realizó una animación que tuviera como objetivo principal el informar a los ciudadanos de forma concisa qué es el VIH, cómo se transmite y qué hacer en caso de haberse expuesto al virus.



Premio al Mejor Diseño Conceptual

Proyecto: Ecorail

Diseñadoras: Frida Moreno Cabrera

Otorgado por: Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI)

El proyecto Ecorail es un sistema de absorción y desplazamiento que ayuda a los automóviles, que van sin control, al momento de impactarse. Con esta propuesta de barreras de contención, se permitirá reducir significativamente la tasa de mortandad y los accidentes fatales en las autopistas, a través de un enfoque sustentable, basado en el uso de caucho molido, el cual se obtiene mediante el reciclaje de neumáticos y mezclas de polímeros naturales. La estructura de Ecorail es similar a un rehilete, lo que permite al producto colapsar sobre sí mismo, esto evita el movimiento de rebote, mientras gira apoyando al automóvil a deslizarse con energía rotacional en lugar de chocar con energía de impacto.



Premio al Mejor Proyecto para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Proyecto: NAJIL ICHKÍIL [Casa de aseo]

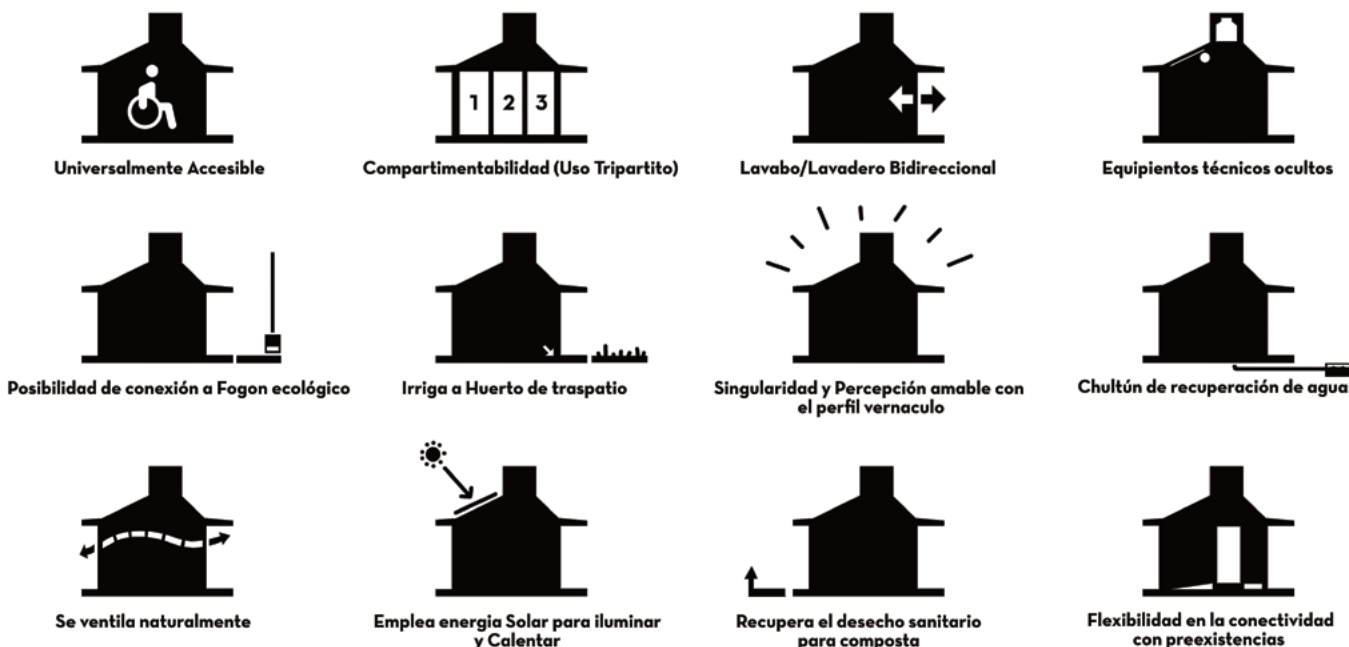
Diseñador: Román Jesús Cordero Tovar, David Sosa Solís, Juan Carlos Peraza Pacheco y Guillermo Vela Monforte

Otorgado por: Organización de la Naciones Unidas (ONU)

El Diseño de este prototipo integra los campos del Desarrollo Social, Ingeniería Ambiental, Inclusión y Salud Pública para resolver la deposición sanitaria al aire libre en comunidades rurales, periferia y alta marginación, acorde a los ODS 2030 de la ONU. El pabellón sanitario es un alojamiento para el aseo

personal, el lavado y la deposición sanitaria, en un único módulo compartimentado, que integra sistemas de recolección y tratamiento de aguas negras y de aguas grises o jabonosas para su reutilización, así como tecnologías pasivas y activas de bajo coste para su ventilación y funcionamiento.

BENEFICIOS



Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Licenciatura

Ganador: *Diseño y violencia - los objetos como reflejo de la sociedad mexicana*
Diseño: Ana Luz Chamu Muñoz y Ramses Horacio Viazcán López
Otorgado por: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)

Trabajo de investigación teórica con aplicación práctica cuyo objetivo fue indagar sobre la participación del diseño (objetos-producto y servicios) desde la violencia cultural, en problemas sociales mexicanos como la pigmentocracia. Bajo esos antecedentes, se planteó una propuesta de diseño industrial que concentró las conclusiones de la exploración teórica y respondió a un caso de estudio específico: la interpretación no indígena sobre la identidad indígena, a través de la resignificación de signos y símbolos –como el ‘barro’ y las artesanías–, con base en principios de frontera, negociación, diversidad cultural, igualdad y empoderamiento. Para responder a estos objetivos, se realizó una revisión bibliográfica y análisis en relación con tres tópicos principales: violencia, identidad y diseño. Posteriormente, basado en la investigación anterior, se desarrolló un estudio cualitativo de

cuestionarios y carteles afectivos evidenciando ideas, símbolos e imágenes que tuvieron los entrevistados no indígenas tienen sobre la identidad indígena. Los resultados indicaron signos y valores como el barro, tradición y artesanías son marcadores identitarios en discursos que promueven estereotipos y creencias, fomentando prácticas discriminatorias. El resultado final fue el concepto de objeto-frontera, configurando un enfriador de barro Atzompa transportable de agua que disminuye la temperatura del agua contenida entre 5 °C y 6 °C, durante su almacenamiento. Reconocer al diseño como gestor de valores y significados culturales por su labor de dar sentido a los objetos implica estudiar y sensibilizarse sobre los alcances de su práctica con el fin de mejorar las soluciones relacionadas con la interacción: objeto-producto y/o servicio, usuario y su contexto.

Mención 1: *Diseño de prenda superior e inferior para caballeros en edad avanzada que padecen parkinson*
Diseño: Alicia Ascencio Ramírez
Otorgado por: CONACyT

Mención 2: *85/17*
Diseño: Ana Lucia Hidalgo Abram, María Elisa Muñoz De Cote, Axel Medrano Sánchez, Ana Paola Sánchez y Priscila Arellano Morelos
Otorgado por: CONACyT

Mención 3: *Diseño de sistema acuapónico prefabricado, combinando áreas de cultivo vertical y horizontal*
Diseño: Noemí Cruz Martínez
Otorgado por: CONACyT

Mención 4: *Sistema de elementos de apoyo en las etapas de aprendizaje braille para adultos mayores*
Diseño: Juan Pablo Delgadillo Gómez
Otorgado por: CONACyT

Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Maestría

Ganador: *Sistema de Información para la toma de decisiones sobre la gestión de residuos sólidos en la CDMX*
Diseño: Ester Calderón Casanova, Patricia Galán Lara, Mariana López Ortiz y María Elena Sánchez Vilchis
Otorgado por: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)

El sistema RSUCDMX es una propuesta integradora donde el diseño, la comunicación y la computación, se unen a efecto de abonar en el abordaje de un problema medioambiental. RSUCDMX se diseñó en constante apoyo y retroalimentación de expertos en el tema y la colaboración de la Secretaría de Medio Ambiente. Tiene como objetivo apoyar en la toma de decisiones y contribuir en una mejora de la gestión de los residuos al facilitar

datos a los funcionarios e interesados en el tema. El diseño de información fue esencial desde el proceso de investigación hasta la construcción del prototipo final y la implementación de este. El hallazgo principal fue encontrar al diseño de información como una disciplina que, a través de herramientas como la visualización, puede ayudar a comprender el fenómeno de los RSU y con ello abonar a la mejora de la gestión de los residuos.

Mención 1: *Huérfanos digitales*
Diseño: Alejandra Corona Nuñez
Otorgado por: CONACyT

Mención 3: *EDII: Sistema de orientación vocacional centrada en el usuario*
Diseño: Alice Vivian Antón
Otorgado por: CONACyT

Mención 2: *La relación entre la Ética y la práctica del Diseño. Estudio retrospectivo de 1970 a 2017*
Diseño: Edrei Ibarra Martínez
Otorgado por: CONACyT

Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Doctorado
Ganador: *El centro histórico de Zumpango. Recurso para la integración social*
Diseño: Yissel Hernández Romero
Otorgado por: CONACyT

Este proyecto de investigación doctoral partió de cuestionar el rol del espacio público histórico en la integración social, teniendo como elemento central la mirada del diseño para diagnosticar y potencializar dicho proceso. Teórica y metodológicamente, se consideró al diseño, desde la post fenomenología, como mediador de conductas y configurador de experiencias, mientras

que el problema de la integración social en el espacio se abordó desde la alteridad y la identidad. La investigación demostró el potencial del diseño para aportar en procesos complejos como lo es la integración social, y aportó una herramienta para diagnosticar y proyectar intervenciones en el espacio público histórico.

Premio Nacional de Diseño 2019 a la Trayectoria Profesional: Lydia Lavín

Una característica que distingue a las artesanías y al diseño mexicano es la riqueza cultural, tonal, tradicional y formal de sus objetos, productos y espacios arquitectónicos. Esta manifestación cultural es visible en la gran cantidad y variedad de los textiles e indumentaria tradicional que se producen artesanalmente a lo largo y ancho de nuestro país. El estudiar, difundir y recrear esta actividad a través de colaboraciones entre los artesanos y el diseño es importante en la preservación de nuestra identidad e imaginario nacional. En este sentido la profesora, empresaria y diseñadora Lydia Lavín ha tenido un papel importante en el desarrollo de la cultura del diseño en México.

A lo largo de casi cinco décadas de actividad Lydia Lavín ha combinado su quehacer profesional con la docencia, la preservación y la creación de vestimenta y accesorios que no sólo promueven esta actividad, sino que generan desarrollo económico entre los grupos indígenas artesanales con quienes ha colaborado por muchos años. Actualmente Lydia colabora con doce grupos de comunidades indígenas y mestizas, principalmente con las localizadas en los estados de Oaxaca, Guerrero, Chiapas, Estado de México y Puebla.

En 1994 estableció Asesortex, empresa dedicada a ofrecer asesoría sobre el diseño en la industria textil nacional e internacional y hace quince años, en el 2005, estableció su propia marca: LYDIA LAVIN, presentando sus diseños en diversas pasarelas en México y el extranjero. Sus creaciones se han presentado en diversos museos y exposiciones de diseño como son el Lakma Museum en Holanda, la Galería Matadero en Madrid España, el Fashion and Textile Museum of London, el Museo de Antropología de Xalapa y el Palacio de Iturbide en la Ciudad de México.

Paralelo a su quehacer como diseñadora, empresaria y académica ha investigado y publicado junto con su alumna Gisela Balassa, la obra: Museo del Traje Mexicano, una obra en seis volúmenes en la que estudia y analiza la indumentaria en México, desde la época prehispánica hasta el siglo XX. De acuerdo con la misma Lydia Lavín la inquietud por ampliar y profundizar el conocimiento sobre el vestido mexicano fue motivada por la carencia de referencias bibliográficas sobre esta disciplina en México.

Durante su trayectoria ha recibido diversos reconocimientos, dentro de los que destacan: El del mejor diseñador del Año otorgado por el Fashion Group International México en el 2012 y el homenaje que le realizó la Universidad Iberoamericana Santa Fé por sus 45 años como destacada académica en esa institución.

Por todo lo anterior y por la gran calidad humana que la caracteriza es que este año el Premio a la Trayectoria Profesional es para Lydia Lavín, gran promotora, diseñadora textil y de moda, quien día a día nos demuestra con su ejemplo el amor a las tradiciones, la cultura y la creatividad de la gente que habita este maravilloso país.

Julio Frías Peña

Presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México
Coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM.





Lydia Lavín y Montserrat Messeguer con el grupo de artesanas y artesanos diseñadores.



Lydia Lavín y Montserrat Messeguer en la exposición del Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2019. Museo Franz Mayer, Ciudad de México.



Jury

In 2019 we began collaboration with the United Nations System office in Mexico, with the aim of helping to achieve the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda.

Thus, a jury was formed that could evaluate the projects from each of the five disciplines, but also from a multi, inter and trans disciplinary approach.

With the above in mind, the juries for the Product Design category were: Sergio Alfredo Villalobos, Oscar Salinas Flores, David Romero, Inés Álvarez and Alejandro Ramírez Lozano.

The jury in the category of Visual Communication Design was made up of: Cristóbal Henestrosa, Gabriela Rodríguez, Julio Frías Peña, Carlos Roberto Gómez Estevéz and Karina Matías Garza.

The jury for the projects in the Digital Design category was made up of: Josefina Ramírez Tuero, Carlos Isaac

González, Nuria Menchaca, José Luis Preciado Chagoya and José Antonio Sánchez Escárcega.

The designers and architects who evaluated the projects in the category of Design of experiences and interior spaces were: Alejandro Cabeza, Brenda García Parra, Rosemary Martínez and Juan Bernardo Dolores.

One category with high growth is Design for the fashion industry, an area reviewed by Elizabeth Fuentes Rojas and Alma Martínez.

Finally, the selection of the best design theses was in charge of: Marco Albarrán, Luis Rodríguez Morales, María Eugenia Rojas and Julio Frías Peña.

We thank all of them for their dedication and enthusiasm to review all the projects, whether they were students or professionals.

Jurado

En el 2019 iniciamos una colaboración con la oficina en México del Sistema de Naciones Unidas, con el objetivo de ayudar a que se alcancen los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Así se conformó un jurado que pudiera evaluar los proyectos desde cada una de las cinco disciplinas, pero también desde una aproximación multi, inter y transdisciplinaria.

Con lo anterior en mente, los jurados de la categoría de Diseño de Producto fueron: Sergio Alfredo Villalobos, Oscar Salinas Flores, David Romero, Inés Álvarez y Alejandro Ramírez Lozano.

El jurado en la categoría de Diseño de la comunicación visual estuvo compuesto por: Cristóbal Henestrosa, Gabriela Rodríguez, Julio Frías Peña, Carlos Roberto Gómez Estevéz y Karina Matías Garza.

El jurado de los proyectos de la categoría de Diseño Digital estuvo compuesto por: Josefina Ramírez Tuero, Carlos Isaac González, Nuria Menchaca, José Luis Preciado Chagoya y José Antonio Sánchez Escárcega.

Los diseñadores y arquitectos que evaluaron los proyectos de la categoría de Diseño de experiencias y espacios interiores fueron: Alejandro Cabeza, Brenda García Parra, Rosemary Martínez y Juan Bernardo Dolores.

Una categoría con alto crecimiento es Diseño para la industria de la moda, área revisada por Elizabeth Fuentes Rojas y Alma Martínez.

Finalmente, la selección de las mejores tesis de diseño estuvo a cargo de: Marco Albarrán, Luis Rodríguez Morales, María Eugenia Rojas y Julio Frías Peña.

A todos ellos damos nuestro agradecimiento por su dedicación y entusiasmo para revisar todos los proyectos, ya hayan sido de estudiantes o de profesionales.



Marco Antonio Albarrán

Realizó estudios de licenciatura, maestría y doctorado en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Tiene una maestría en Arte de Estudio y Arte del Medio Ambiente por la Universidad de Nueva York. Ha impartido conferencias en King's College, en Trent University de Nottingham, Inglaterra, en Takashuko University de Tokio, Japón. Ha expuesto su obra artística en Nueva York, Taipéi y México.



Inés Álvarez Icaza

Profesora en el Tecnológico de Monterrey desde el año 2014 y directora de la Licenciatura en Diseño Industrial de 2015 a 2018. Líder del Programa Post Urban Living Innovation, en colaboración con la Universidad de Chiba en Japón, y miembro fundador del Taller Interuniversitario de Diseño, en el que colabora desde el año 2017.



Brenda García Parra

Diseñadora industrial (UIA) y maestra en diseño industrial (UNAM). Su trabajo de investigación se desarrolla alrededor del análisis de la relación entre la Sustentabilidad y el Diseño, el Ecodiseño, y el Análisis de Ciclo de Vida. Su trayectoria profesional ha contemplado actividades en la industria automotriz como ingeniera de producto, diseño industrial y como consultora en el ramo de la industria limpia. Entre sus principales publicaciones se encuentra el libro Ecodiseño. Nueva Herramienta para la Sustentabilidad.



Carlos Isaac González

Egresado del Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México, como Animador y Artista Digital. Cofundador y Director General de No Budget Animation, una sociedad mexicana que impulsa la creación de negocios para el cortometraje de animación de bajo presupuesto, una apuesta al desarrollo cultural y académico en materia de propiedad intelectual en México. Ha realizado y colaborado en más de 100 proyectos de animación, algunos de los cuales cuentan con el reconocimiento y participación internacional de festivales como el Festival Internacional de Cine de Morelia, Annecy, entre otros.

Alejandro Cabeza Pérez

Arquitecto por Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con maestría en Diseño de Paisaje en la Universidad de Sheffield, Inglaterra, además tiene estudios de Doctorado en Arquitectura por la UNAM. Actualmente es profesor fundador de Arquitectura del Paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, cuenta con 30 años de docencia y práctica profesional. Participante en proyectos de investigación sobre patrimonio, arquitectura y diseño contemporáneo.



Juan Bernardo Dolores

Presidente del Consejo Iberoamericano de Diseñadores de Interiores (CIDI) y miembro del Council of World Leaders of Interior Design. Fue presidente de las ocho ediciones de la Bienal Iberoamericana CIDI de Interiorismo, Diseño & Paisajismo y de la World-Wide Biennial of Interior Design & Landscape. Recibió diversos premios entre los que destacan la "Medalla y Diploma Ricardo Palma 2015", por sus 30 Años de Trayectoria Profesional y Académica.



Cristóbal Henestrosa

Diseñador de libros y fuentes tipográficas, profesor en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha desarrollado familias tipográficas premiadas en certámenes internacionales para clientes como el Fondo de Cultura Económica, Librerías Gandhi y el Gobierno Federal de México.



Alma Martínez

Egresada de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Maestra en Diseño Industrial por la Facultad de Arquitectura. Autora del libro: El escaparate; un espectáculo tras el cristal. Dirige las líneas de investigación sobre Estudios de Género, Arte y Diseño, y Estudios de Moda, Arte y Diseño en la FAD. Desde 2015 es Responsable de la incubadora de empresas InnovaUNAM Unidad de Artes y Diseño, Bolsa de Trabajo y Prácticas Profesionales FAD-UNAM.



Julio Frías Peña

Presidente de Diseña México y del Premio Nacional de Diseño. Ha sido miembro de la Asociación de Diseñadores de Japón (JAGDA) y del Instituto de Administración del Diseño DMI. Trabajó en Katsu Kimura Design Office en Tokio. Se doctoró en la Universidad de Nottingham y después fue becado por el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Su tesis de doctorado fue reconocida para el concurso de las mejores tesis de doctorado del Reino Unido. En su trayectoria ha recibido diversos premios y reconocimientos.



Elizabeth Fuentes Rojas

Licenciada en Historia en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Maestría en Historia del Arte en la Universidad de Davis, California, y doctorado en Historia en la UNAM y en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia. Del 2014 al 2018 fue directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel II. Autora de 20 libros, 30 capítulos de libros, más de 20 artículos en revistas nacionales e internacionales.



Rosemary Martínez

Ha explorado, durante los últimos 30 años, los límites entre arte, marca, diseño interior, arquitectura, innovación y psicología, con el fin de crear conceptos orientados en lo humano, lo creativo y lo global, para proyectos de hospitalidad y de bienes inmuebles, que han inspirado a negocios y personas a "florecer". Ha sido publicada en el poderoso y galardonado libro Bloom, que se ha traducido a 15 idiomas. Además, su trabajo ha ganado numerosos premios al diseño y reconocimiento en publicaciones internacionales.



Karina Garza

Diseñadora por la Universidad Autónoma del Estado de México y Maestra en Administración por la Universidad de Ixtlahuaca, CUI. Actualmente preside el XIII Consejo Directivo de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, Encuadre.



Nuria Menchaca

Egresada de la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Laval de Quebec. Becaria del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes en dos ocasiones y, actualmente, cofundadora de No Budget Animation y directora de Carrera de Animación y Arte Digital en el Tec de Monterrey. En 2015 dirigió su primer cortometraje: Rebote, el cual recibió el premio al mejor corto animado en la edición 13 del Festival Internacional de Cine de Morelia. Recientemente estrenó Dalia sigue aquí (2019), cortometraje nominado al Ariel a mejor cortometraje de animación. Directora de fotografía de otro corto nominado: Hant Quij Cöipaxi Hac (2019), de Antonio Coello.



Irving Ortiz

Docente, investigador y director de la Universidad de Artes Digitales. Desarrollador y evaluador curricular de programas de estudios relacionados con las industrias creativas por diferentes instancias entre las que destacan el Consejo Estatal para la Planeación de Educación Superior de Jalisco (COEPES) y el Comité Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES). Gestor de proyectos en aplicaciones digitales, diseño o desarrollo de videojuegos y animación.



Gabriela Valencia

Diseñadora gráfica por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Trabajó en diseño asociada con firmas internacionales como Cato Brand Partners, de Australia, dirigiendo y representando la firma en México. Miembro de Alliance Graphique Internationale (AGI), desde 1998, donde ha sido vicepresidente de educación del 2002 al 2005. Actualmente dirige VERDMX, marca ciudadana, una plataforma integral de proyectos ambientales, educativos, de comunicación, culturales y de negocios verdes.



María Eugenia Rojas

Coordinadora de la Maestría en Diseño Estratégico e Innovación en la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Cuenta con estudios de Doctorado y Maestría en Educación, Ibero; Maestría en Diseño Industrial, por la Universidad Nacional Autónoma de México y Licenciatura en Diseño Industrial en la Ibero. Ha impartido numerosas conferencias y talleres. Cuenta con diversas publicaciones entre ellas el libro *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*.

José Luis Preciado Chagoya

Director de arte y socio de BLANC, nacido en Ensenada, Baja California. Estudió en el Centro de Estudios Gestalt de Veracruz, la Universidad de Monterrey y Cetys Universidad Campus Ensenada. En 2013, diseñó la tipografía toscana Locura que se inspiró en las letras del cartel de Josep Renau.



Alejandro Ramírez Lozano

Diseñador industrial por el Centro de Investigaciones en Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México. Cuenta con un posgrado por el Politécnico de Milán. Labora en sectores de diseño de muebles, mobiliario urbano, equipo médico, escolar, transporte, señalética, envase y embalaje y arte-objeto, intervenciones plásticas para la recuperación de edificios, desarrollo de comunidades artesanal con interacción diseño-artesanía, entre otros. Actualmente es coordinador de la maestría en diseño de producto por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.



David Romero

Profesor titular, investigador, consultor y administrador de proyectos de base tecnológica adscrito al Centro de Innovación en Diseño y Tecnología del Tecnológico de Monterrey. Responsable de la línea de investigación en procesos industriales sustentables y ecología industrial. Editor Asociado de la revista Interdisciplinary Studies on Information Technology and Business, así como editor invitado de diversas revistas especializadas y arbitradas.



Oscar Salinas Flores

Docente e investigador en la licenciatura y el posgrado en Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha escrito y editado múltiples libros sobre el diseño. Evaluador y jurado en concursos y congresos con reconocimiento internacional. Ha presentado conferencias en 19 países y ha dirigido más de 100 proyectos para empresas nacionales y multinacionales, por los que ha obtenido 20 premios y distinciones por su labor profesional.



Josefina Ramírez Tuero

Diseñadora gráfica, académica, conferencista y tallerista en diversos congresos y universidades. Cuenta con más de 20 años de experiencia profesional y docente. Ha sido directora en la Carrera de Diseño Gráfico e Ingeniería en Diseño de Comunicación Digital de la Universidad Autónoma de Guadalajara Campus Tabasco, expresidenta de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, Encuadre.



Luis Rodríguez Morales

Doctor en Teoría e Historia de la Arquitectura, con más de 35 años de experiencia docente, miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Profesor-investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana Cuajimalpa. Colabora con distintos cursos de posgrado en México y ha sido profesor invitado en distintos países. Autor de seis libros sobre Diseño y más de 50 artículos publicados.



José Antonio Sánchez

Docente en la Universidad de Ixtlahuaca y de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Pasante de Maestría en Comunicación con Medios Virtuales, en el Instituto ICONOS de la Ciudad de México. Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial por el Instituto Universitario del Estado de México y la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México.



Sergio Alfredo Villalobos

Diseñador Industrial, académico, conferencista y tallerista en diversos congresos y jurado en concursos de diseño a nivel nacional. Cuenta con más de 10 años de experiencia docente en el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, del cual es Coordinador desde el 2010. Par acreditador del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, "COMAPROD". Presidente de la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial "DI-Integra".

PREMIO **NACIONAL DE DISEÑO** **MX** **DISEÑAMÉXICO** **2019**

Comité Organizador

Julio Frías Peña
Presidente

Oscar Salinas Flores
Presidente del Jurado

Rodrigo Herrera Teixeira
Director

Este libro se terminó de imprimir el 15 de agosto de 2021,
en los talleres Editores e Impresores FOC, S.A. de C.V.
Los Reyes no. 26, Colonia Jardines de Churubusco,
Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09410, Ciudad de México.

Se imprimieron 500 ejemplares en offset:
interiores papel bond de 90 g.
forros en papel couché de 300 g.

Para su composición tipográfica se utilizó la familia Calibri.

Publicación gratuita. Prohibida su venta.