

PREMIO

NACIONAL DE DISEÑO



DISEÑAMÉXICO

2021

El Diseño y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Primera edición, diciembre del 2022.

D.R. © Universidad Nacional Autónoma de México.

Av. Universidad No. 3000, Ciudad Universitaria.

Alcaldía de Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México.

ISBN de la obra: 978-607-30-5937-4

Facultad de Artes y Diseño

Universidad Nacional Autónoma de México.

Av. Constitución No. 600, Barrio la Concha,

Alcaldía de Xochimilco, C.P. 16210, Ciudad de México.

© Julio Frías Peña, 2022

Diseño: Julio Frías Peña y Christian Chávez López

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro, su incorporación a un sistema informático y 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

Agradecimientos	5
Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2021	6
La educación de los diseñadores y los Objetivos de Desarrollo Sostenible	7
Un diseño mexicano, extendido y diverso	8
¡Qué viva el diseño mexicano!	10
Categoría 1. Diseño de Producto	13
<i>Category 1. Product Design</i>	
Categoría 2. Diseño Digital	35
<i>Category 2. Digital Design</i>	
Categoría 3. Diseño de Espacios Interiores	45
<i>Category 3. Design of Interior Spaces</i>	
Categoría 4. Diseño de Experiencias y Servicios	53
<i>Category 4. Experience Design and Services</i>	
Categoría 5. Diseño de Comunicaciones Visuales	61
<i>Category 5. Visual Communications Design</i>	
Categoría 6. Diseño para la Industria de la Moda	81
<i>Category 6. Design for the Fashion Industry</i>	
Premio a la Mejor Tesis o Investigación en Diseño	91
<i>Best Thesis Award and Research in Design</i>	
Premios Especiales	101
<i>Special Awards</i>	
Premio ONU	105
Premio a la Trayectoria Profesional y Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño, reconocimientos que otorga la UNESCO	113
Jurado	149
<i>Jury</i>	

Apoyo

Este libro fue realizado gracias al apoyo de



Aliados



Support

Agradecimientos

El Comité Organizador del Premio Nacional de Diseño: Diseña México agradece a los diseñadores participantes de la edición 2021, ya que son ellos quienes año con año mantienen la vigencia de este premio.

Tener una sede es importante para llevar a cabo la ceremonia de premiación y la exhibición de los proyectos ganadores, en este sentido expresamos nuestro agradecimiento a Alejandra de la Paz, directora general del Museo Franz Mayer, por el apoyo que siempre nos brinda para la entrega de este premio. Agradecemos también a Nuria Sadurni, directora de Exposiciones del Museo Franz Mayer, por su entusiasmo para el montaje de la exposición y la ceremonia de premiación.

Muchas gracias a Mauricio Doce, de EPSON México, por apoyar una vez más con las mamparas de los proyectos ganadores; hacer que este sistema sea de fácil montaje y amigable con el ambiente es un plus.

Nuestro más amplio agradecimiento y reconocimiento para el ingeniero Jorge Barbará Morfín, director de Helvex México, por el apoyo que siempre brinda al diseño mexicano y por ser un buen ejemplo de lo que una empresa puede hacer cuando confía en el talento nacional.

Gracias también a los miembros del jurado, que en este caso estuvo compuesto por destacados diseñadores y académicos de todo México, y que dentro del programa de escuelas invitadas como jurados correspondió el turno a la Universidad Iberoamericana, campus Santa Fe, liderado por la amiga de todos, la doctora María Eugenia Rojas. Mil gracias a Juan Carlos Fernández por la identidad del premio, así como a las instituciones convocantes.

Un agradecimiento muy especial para Frédéric Vacheron, representante de la UNESCO en México, así como a Adolfo Rodríguez Guerrero, integrante también de la oficina de la UNESCO en nuestro país. De igual manera muchas gracias a Dolores Barrientos, de la oficina de la ONU para el medio ambiente; finalmente un agradecimiento para Priscila Miranda del Sistema de Naciones Unidas.

El premio Diseña México no podría realizarse sin el incondicional apoyo de grandes amigos del diseño mexicano, así que mil gracias a Omar Alvarado, Alejandro Tonis, Edmundo Luján, Lucía Rentería, Araceli Sánchez, Christian Chávez, Pablo Abrams, Ismael Vargas y Deyna Donlucas.

Dr. Julio Frías Peña
Presidente del Comité Organizador

Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2021

En su sexta edición, el Premio Nacional de Diseño: Diseña México, se consolida como el reconocimiento más importante que se entrega en nuestro país a los diseñadores, empresas e instituciones que usan el diseño para ser competitivas e innovadoras.

Si bien la innovación está fuertemente ligada a la tecnología, en su sentido más amplio la innovación es la implementación de nuevas ideas que nos llevan a cambiar para mejorar; esta manera de pensar el cambio es hoy, más que nunca, necesaria ya que como humanidad enfrentamos uno de los más grandes desafíos: el cambio climático.

Con base en lo anterior, es que este año el Premio Diseña México está dedicado al medio ambiente, particularmente al manejo del agua, áreas donde los diseñadores tienen mucho que aportar.

En este libro se presentan los proyectos ganadores, las menciones honoríficas y finalistas de las cinco áreas que conforman este reconocimiento, además de la incorporación de dos nuevas categorías: diseño de servicios y experiencias e investigación en diseño.

Al igual que en años anteriores, se entrega el premio ONU a los mejores proyectos que ayuden a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

En el 2019 comenzamos una relación con la UNESCO, misma que en 2021 se consolida con los premios a la Trayectoria Profesional y a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño, que son entregados por ese organismo internacional. Con base en lo anterior, el premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño es para Jorge Gómez Abrams, Mauro Kunst y Lilian Salazar Díaz, a la vez que el premio a la Trayectoria Profesional es para Fray Gabriel Chávez de la Mora, Patricia Gutiérrez Castellanos y Rafael López Castro.

[Dr. Julio Frías Peña](#)

Presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México

La educación de los diseñadores y los Objetivos de Desarrollo Sostenible

La obra que el lector tiene en sus manos (El diseño y los Objetivos del Desarrollo Sostenible), abarca una serie de temas destacados en la educación y en la formación de cuadros para el diseño en un tiempo global que consideren los objetivos axiales de nuestro tiempo, entre ellos el desarrollo sostenible. El momento actual el diseño es una de las principales aristas de la expresión de las ideas. En la producción de imágenes y de objetos orientados a la sociedad de consumo esta narrativa es una constante. Material, cultural e ideológicamente el diseño se hace presente de manera reiterada. No se puede eludir, es un proceso propio del desarrollo de las fuerzas productivas en el seno de toda sociedad y mucho más en la que nos ha tocado vivir en los inicios de la tercera década del siglo XXI.

Uno de los objetivos de la educación universitaria, particularmente en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) es formar profesionistas que se integren y atiendan socialmente, desde sus propios espacios y profesiones, una serie de propuestas para buscar soluciones de los grandes problemas nacionales. En nuestro nuevo orden global, el reto de estos desafíos demanda nuevas ideas, como apuntaba el gran maestro Simón Rodríguez: “Inventamos o erramos”. Los retos son enormes, entre otros, evitar la extinción de especies en peligro, comprender y darle cauce a las migraciones de grandes masas humanas, a las urbanizacio-

nes descontroladas, corregir las causas del cambio climático, detener la sobreexplotación de los recursos naturales y un largo etcétera.

Al revisar los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) planteados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en su agenda 2030, nos damos cuenta de que el diseño tiene mucho que aportar en todos ellos, pero principalmente en los objetivos 8 y 9, donde la innovación, el emprendimiento y la competitividad son necesarios para el desarrollo económico, social y cultural de todas las naciones del orbe. En este sentido, la formación de las nuevas generaciones de diseñadores en las escuelas y facultades de la UNAM es una tarea fundamental, debido a la trascendencia que tiene el diseño en la concepción y desarrollo de los productos, servicios, comunicaciones y experiencias que dan forma y sentido al desarrollo humano.

Para el Consejo Académico del Área de las Humanidades y de las Artes (CAAHyA) es un compromiso y un deber participar como convocante en la sexta edición del Premio Nacional de Diseño: Diseña México. De esta manera dejamos constancia en la presente publicación de la gran cantidad de proyectos universitarios que pueden ayudar a alcanzar los ODS, que harán de nuestro mundo un mejor lugar.

[Dr. Adalberto Santana](#)

Coordinador CAAHyA, UNAM

Un nuevo diseño mexicano, extendido y diverso

A principios de este siglo, John Heskett afirmaba que el diseño es una disciplina diversa y que la multiplicidad de sus prácticas es parte de su definición, y es que en su quehacer el diseño tiene múltiples maneras de operar y actuar transversalmente en diferentes organizaciones, sectores y ámbitos de la sociedad. En el contexto de la diversidad Heskett daba cuenta de cómo en el pasado otros autores habían fallado al intentar dar definiciones desde la homogeneidad, por lo que John invitaba a abrazar la importancia del diseño y la variedad de roles que en éste existen.

Junto con la noción de una disciplina diversa, Heskett también nos recordaba que el diseño es una disciplina joven, aún en crecimiento, y que en ese desarrollo la creatividad y la búsqueda de valor para la sociedad lo harían aún más diverso en cuanto a sus aplicaciones y prácticas en el futuro. Hoy es comprensible que el diseño se encuentra en constante multiplicación en relación con sus roles y prácticas y construyendo su futuro.

En la actualidad hemos sido testigos de dicha diversificación; muchos son los ámbitos de acción del diseño, pero también estamos experimentando una ampliación de sus roles. El diseño, además de multiplicar sus prácticas también se expande, por lo que sus aproximaciones, alcances y miradas se amplían en tres sentidos: el primero, cuando transita de la resolución de problemas a la búsqueda de oportunidades; el segundo, cuando propone una visión de largo plazo a las

problemáticas del hoy, y el tercero, cuando se mueve de ser un actor dentro de las organizaciones a la transformación cultural de esas instituciones.

Además de generar nuevos productos hoy el diseño crea también nuevos procesos, y esta actividad va más allá de las ya instaladas prácticas resolutorias, como su orientación a resolver problemas y ser guía en la búsqueda de oportunidades; el diseño se interna también en terrenos de alta incertidumbre para buscar lo que pudieran ser oportunidades de innovación.

El diseño crea valor no sólo al resolver la apariencia y conformación técnica de un producto, sino al proponer procesos para la búsqueda de señales débiles que permitan navegar en la incertidumbre, proponiendo nuevos recorridos; muchos de esos procesos no lineales se contaminan positivamente y llevan prácticas de un sector a otro. El diseño de procesos es sumamente relevante para un mundo tan aceleradamente cambiante y complejo como el que enfrentan las organizaciones y la sociedad.

El futuro ha sido el terreno de acción del diseño, es una disciplina orientada al futuro, a imaginar y llevar a cabo lo que no existe, esa ha sido su naturaleza, pero cada vez más el horizonte temporal de sus prácticas se ve ampliado; el futuro ya no es sólo hacia la siguiente temporada o feria del sector en turno, sino que abarcará un plazo más largo.

En el tránsito del diseño hacia una actividad más estratégica, éste se mueve a plantear horizontes de tiempo extendidos, visualizar a años y hasta décadas, así como cuáles serán las oportunidades y escenarios de desarrollo tecnológico y transformación social que habrán de venir.

Mirar a largo plazo permite nuevos marcos de referencia, ya sea para plantear las líneas de innovación a futuro para las organizaciones o bien para crear la especulación y fomentar los debates necesarios sobre el futuro que queremos. El diseño es sin duda una herramienta de visualización del futuro.

En México la gestión del diseño ha sido una aspiración importante del gremio; incorporarlo dentro de las organizaciones o crear nuevos proyectos e iniciativas a partir del diseño ha sido una labor conjunta de nuestras generaciones. Comprobar la hipótesis de que el diseño crea valor para los diferentes actores de la sociedad es un mantra compartido por diseñadoras y diseñadores, y la labor de sumar diferentes iniciativas que lo hagan posible como una acción cotidiana.

Esta labor de asimilación del diseño se mueve desde su incorporación hacia la transformación cultural; va de lo operativo a instalarse de maneras más horizontales y verticales. En lo horizontal, permeando y motivando la capacidad del diseño en los diferentes ámbitos de acción en las organizaciones

y llevando sus prácticas a otras disciplinas “no expertas” en diseño para compartir lenguajes y maneras de colaboración comunes (éste ha sido el éxito de Design Thinking, por ejemplo). Y de manera vertical, conectando la estrategia empresarial con las actividades cotidianas, transforman la cultura de las organizaciones, impulsando el tránsito de éstas, de la competitividad a la innovación. El diseño es transformador de la cultura, tanto en organizaciones como en actores.

La presentación en estas páginas de los proyectos ganadores del Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2021, nos muestra la evolución del diseño antes descrita y nos permite observar una amplia gama de ámbitos de acción, así como de prácticas extendidas y nuevos procesos, además de vistas a largo plazo y transformaciones culturales importantes hacia la innovación en México. En este libro podemos encontrar muestras del diseño mexicano que, además de diverso, se extiende en sus maneras de operar y crear valor para las organizaciones y la sociedad; un diseño inmerso en un contexto de complejos retos que hoy vivimos. La participación del diseño desde su diversidad y amplitud se vuelve necesaria y hasta urgente para seguir la senda hacia la prosperidad y la sostenibilidad de nuestra nación.

Dr. Roberto Íñiguez Flores

Decano Nacional
Escuela de Arte, Arquitectura y Diseño
Tecnológico de Monterrey

¡Qué viva el diseño mexicano!

En algún momento de nuestras vidas hemos escuchado o leído aquella frase que dice “Lo hecho en México está bien hecho”, la cual surgió en los años setenta y tenía el objetivo de enaltecer los productos diseñados y fabricados en México, como parte de una campaña gubernamental que evitara la fuga de divisas que generaba la importación de productos a nuestro país. Sin embargo, más allá del tema económico y político, esta frase sirvió para resaltar el ingenio, trabajo, dedicación, honestidad, calidad, innovación y pasión con la que hacemos las cosas los mexicanos, cualidades que hoy en día se reconocen a nivel mundial, y nos han permitido destacar en diferentes competencias alrededor del mundo.

Actualmente, el diseño mexicano se ha revalorizado, cada día nos enteramos de nuevos talentos, grandes exponentes mexicanos en el mundo del diseño y de innovadores productos que mejoran la calidad de vida de las personas y contribuyen al cuidado del medio ambiente, además de la confianza que las empresas establecidas en México depositan en el talento nacional va creciendo, lo cual ha permitido un incremento en las propuestas que surgen desde nuestro país.

Aunado al creciente apoyo que recibe el talento mexicano, poco a poco se ha fortalecido el Premio Nacional de Diseño; desde su resurgimiento en 2016 ha resultado ser una excelente plataforma que, según desde nuestra perspectiva empresarial, nos ha enseñado nuevas metodologías, ha mejorado nuestros procesos internos y, sobre todo entender, comprender y estar bien relacionados con lo que acontece en el mundo del diseño, en los ámbitos nacional e internacional.

En Grupo Helvex reconocemos la importancia de participar año con año en esta valiosa iniciativa, no sólo por ser una empresa orgullosamente mexicana, sino porque comparte los valores de honestidad, innovación, trabajo en equipo, confianza y responsabilidad, pilares en los cuales está sustentada nuestra compañía. Éste es el foro ideal para presentar nuestras propuestas ante grandes expertos, porque su método de evaluación y retroalimentación objetiva nos permite mejorar nuestra integración de procesos de diseño y fabricación, siempre en busca de contribuir con el bienestar y calidad de vida de las personas que nos favorecen con su preferencia al adquirir nuestros productos.

Al ser el premio Diseña México el más importante de nuestro país, hemos visto en él una excelente oportunidad para retornar a nosotros mismos, un motivo más para refrendar nuestra confianza y apoyo en el talento mexicano, porque sin duda es un parámetro que nos permite medir nuestra calidad, funcionalidad y nivel de diseño, ya que los criterios de evaluación que se utilizan son de primer nivel, y esto nos muestra el camino hacia la mejora de nuestros productos, siempre en busca de innovar y de llevar nuestra promesa de garantía de calidad de México al mundo.

Como fabricantes de grifería y muebles para baño y cocina, comprendemos que la importancia del diseño y la innovación van más allá de ser un referente en el mercado, porque para nosotros la importancia de estos dos ámbitos radica en que el producto se convierta en una solución verdadera para los problemas que pueda enfrentar la sociedad, que sea un aliado para que las personas disfruten de una mejor calidad de vida, ayudándoles a crear espacios para ofrecer un mayor bienestar.

Hoy el diseño mexicano está más vivo que nunca, no sólo en lo artesanal, que ha caracterizado a nuestro país por

mucho tiempo, sino también a nivel industrial, gráfico y en muchos ámbitos más, porque con frecuencia nos enteramos de que el talento nacional resalta a nivel mundial, que las propuestas que surgen desde nuestro país rebasan fronteras y obtenemos premios y reconocimientos, lo cual nos permite reformular aquella frase que cité al inicio, y decir ahora que “lo diseñado en México está excelentemente bien diseñado”.

El camino está trazado, y es importante continuar brindando apoyo y confianza hacia el talento nacional, acercando a los diseñadores las facilidades para que puedan expresarse y crecer en sus conocimientos, inspirándolos, para que de ellos surjan ideas nuevas que nos permitan mejorar la calidad de vida de todo nuestro público consumidor, y generar una mejor relación entre la sociedad y el ambiente.

Gracias al Premio Diseña México por permitirnos participar cada año y ser parte de su convocatoria, la cual nos reta a todos los que participamos en esta iniciativa para generar más y mejores productos que representen soluciones y alternativas para la vida de las personas, quienes son nuestra razón de ser.

Ingeniero Jorge Barbará Morfín
Director General y Presidente de Grupo Helvex

Product Design

The fact that year after year the Product Design category is the one that receives the largest number of entries is due to the fact that for a little over a decade industrial design has presented a constant evolution, ranging from the design of medical instruments to the design of experiences, passing through the design of hardware for electronic devices, robotics, furniture, packaging and structural packaging, design of transportation and automotive accessories, point of sale and stand, among other products.

In the 2021 edition, the overall winner of the Product Design category was the Nnüver integral care project designed by Aarón López, Adrián Cervantes, Mara González, Fernando López and Laila Manzur; in the professional division the Helix project designed by Ithzel Cerón and Daniel López did so in the student category.

In the student division other winning projects were Tiliche in the Hardware for electronic devices subcategory, project designed by Brenda Estrada, Fernando Jiménez and Kevin Pineda.

In the Furniture subcategory the winning project in the student division was the Ishi project, designed by Carlos Kasuga Akachi. In the student division the winning project was the Kapel Pack project, designed by Paola Parra and Samantha Sarmiento.

The Quarab project was the winner in the Transportation and Automotive Accessories subcategory and was designed by students Alejandro Pineda, Zacnicté Molina, Linda Guitrón and Liliana Sánchez.

Finally, in the Other Products subcategory, the winning project in the student division was T-Puri, designed by Enrique Contreras, Antonio Alvarado, Juan Núñez, Brayian Caraballo and Sebastián Rotzinger.

Other projects that received an honorable mention and are good innovative proposals are: ¡Cuidame!, designed by Jorge Reyes Flandes, Samantha Domínguez, Haydeé González, Evan Beyruti and Daniela León. “Re-materia”, was a project designed by Irving Emmanuel López Melin. The LEKA project designed by Ximena García Ortega, Pablo Pérez and Regina Basulto was also a good one. HEMPO was also other good project designed by Viridiana Lina and Fernanda Segura. The Suture experience project, designed by Edmundo García, Michelle Ayari, Fernando Pérez and José Jiménez was also a good one.

Diseño de Producto

El que año con año la categoría de Diseño de Producto sea la que recibe el mayor número de entradas obedece a que desde hace un poco más de una década el diseño industrial ha presentado una evolución constante, que va desde el diseño de instrumental médico hasta el diseño de experiencias, pasando por el diseño de hardware para dispositivos electrónicos, robótica, mobiliario, envase y embalaje estructural, diseño de transporte y accesorios automotrices, punto de venta y stand, entre otros productos.

En la edición 2021, el ganador absoluto de la categoría de Diseño de Producto fue el proyecto Nnüver integral care, de los diseñadores Aarón López, Adrián Cervantes, Mara González, Fernando López y Laila Manzur, en la división profesional, mientras que el proyecto Helix, de Ithzel Cerón y Daniel López lo hizo en la categoría estudiantil.

Otros proyectos ganadores en las subcategorías fueron Tiliche en la subcategoría de Hardware para dispositivos electrónicos, división estudiante, y diseñado por Brenda Estrada, Fernando Jiménez y Kevin Pineda.

En la subcategoría de Mobiliario el proyecto ganador en la división estudiantil fue el proyecto Ishi, diseñado por Carlos Kasuga Akachi. En la división estudiantil

el proyecto ganador en la subcategoría de Envase y Embalaje Estructural fue el proyecto Kapel Pack, diseñado por Paola Parra y Samantha Sarmiento.

El proyecto Quarab fue el ganador en la subcategoría Transporte y Accesorios Automotrices y fue diseñado por los estudiantes Alejandro Pineda, Zacnicté Molina, Linda Guitrón, Liliana Sánchez.

Finalmente, en la subcategoría de Otros Productos el proyecto ganador en la división estudiantil fue T-Puri, diseñado por Enrique Contreras, Antonio Alvarado, Juan Núñez, Brayian Caraballo y Sebastián Rotzinger.

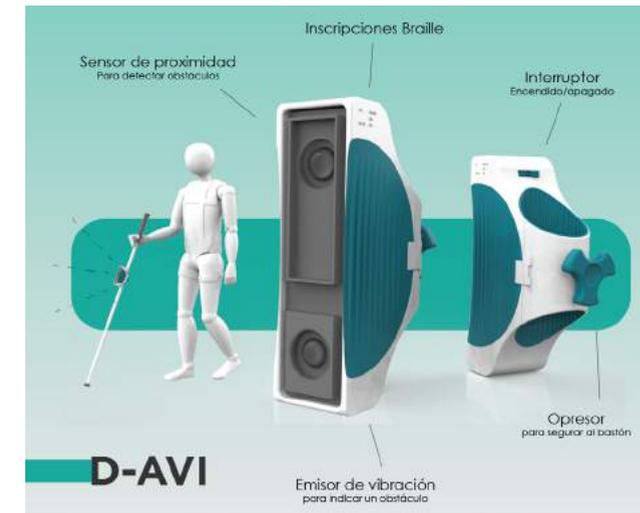
Otros proyectos que obtuvieron mención honorífica y son buenas propuestas innovadoras son: ¡Cuidame!, diseñado por Jorge Reyes Flandes, Samantha Domínguez, Haydeé González, Evan Beyruti y Daniela León. “Re-materia”, diseñado por Irving Emmanuel López Melin; el proyecto LEKA diseñado por Ximena García Ortega, Pablo Pérez y Regina Basulto. HEMPO, diseñado por Viridiana Lina y Fernanda Segura; el proyecto Suture experience, diseñado por Edmundo García, Michelle Ayari, Fernando Pérez y José Jiménez.

Proyecto: Tiliche**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Brenda Estrada, Fernando Jiménez y Kevin Pineda

Tiliche es un dispositivo de compañía y soporte a la salud centrado en el bienestar de los adultos mayores. Herramienta para el sistema de salud, enfocado en hacer más eficiente el monitoreo de los signos vitales y generar un panorama amplio del estado de salud del paciente de manera indirecta, haciendo más amena la experiencia médica. El dispositivo transmite la información al hospital y al médico de cabecera para tener un diagnóstico seguro. Al encontrar algún parámetro que requiera revisión Tiliche mandará una señal de alerta y de ser necesario se mandará atención médica al hogar para atención inmediata. Nos enfocamos en la salud mental y el acompañamiento en la adaptación al proceso médico en la vejez; queremos crear un vínculo que sirva de apoyo y sea eficiente, tanto para el adulto como para el sistema de salud. Tiliche más que un dispositivo, es un compañero que cuida de ti.

**Proyecto: BMI: Integrated Brain Machine Interface****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Diego Castillo Yáñez y Alfonso Suárez Fera

Visor de realidad aumentada mediante retroalimentación neuronal. Nuestro objetivo es mejorar al ser humano a través de sus sentidos más elementales, fusionando sus habilidades mentales con la tecnología para potencializar sus capacidades. Las personas que lo utilizan, aprenden a fusionar su mente con la tecnología potenciando sus habilidades y capacidades humanas sobre las naturales ¿A quién afecta? A todo individuo que utilice diario un aparato inteligente en sus actividades cotidianas.

**Proyecto: D-AVI Dispositivo Auxiliar Vibratorio****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Karen Lizbeth Zavala Escobedo**Proyecto: Módulos electrónicos para prototipado****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Juan Armando Ontiveros Vázquez

D-AVI busca brindar una mayor autonomía a personas que viven con discapacidad auditiva y visual, también conocida como sordo-ceguera, por medio de un dispositivo que con una vibración notificará al usuario en caso de identificar un obstáculo que pueda poner en riesgo su integridad física. Gracias a su tapa integrada en el panel trasero D-AVI puede adaptarse a cualquier bastón ya que por medio de ésta proporciona una entrada más fácil además de permitir su ajuste a un diámetro desde los 2.5 hasta los 4 cm de diámetro con ayuda del opresor que se encuentra en la misma. D-AVI fue diseñado con la intención de ser accesible para personas de clase media a baja que han desarrollado o nacido con esta discapacidad y para ofrecerles una mejor calidad de vida.

El proyecto es una plataforma de hardware intuitiva compuesta de componentes electrónicos, los cuales están diseñados para hacer el uso de la electrónica mucho más sencillo y barato. Hay tres componentes principales:

1. Fuentes de potencia, principalmente baterías que alimentan electricidad al circuito.
2. Sensores, que reciben alguna acción del exterior y causan que algo pase como consecuencia.
3. Actuadores, que hacen algo. El circuito recibe alguna acción a través de los sensores y éstos hacen que los actuadores lleven a cabo una acción.

Una vez que el usuario haya escogido los componentes que requiere, puede fácilmente montar éstos en su proyecto gracias a que los componentes están encapsulados en una carcasa que les permite fácilmente ser adheridos a superficies.

Proyecto: Nnüver integral care

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Aarón López, Adrián Cervantes, Mara González, Fernando López y Laila Manzur

Es un dispensador de jabón inteligente desarrollado por la marca mexicana nnüver, la cual al inicio de la pandemia, desarrolló un jabón libre de enjuague que cumple con todas las normas hospitalarias en cuanto a asepsia profesional, además de que, al no utilizar agua, colabora con el cuidado del líquido y la no contaminación de ríos y mares con residuos jabonosos. Nnüver Integral Care proporciona sanitización, seguridad y control dentro de empresas, hospitales, oficinas y negocios. ¿Cómo? Con su lector QR, código de barras y RFID, además de con-



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

trolar acceso y salida de empleados de forma *touchless*, proporcionará un conteo de lavado de manos de cada uno de los empleados. Toda esta información llegará a la app para gerentes, donde podrán detectar empleados que no registren lavado de manos, así como alertas de cuando esté por terminarse el jabón en el dispensador. Al tratarse de un jabón libre de enjuague, por cada galón (rinde 3000 dispensaciones) estaremos ahorrando 12,000 litros de agua.



Proyecto: Éskua_20, equipo para inspección termográfica portátil

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Alberto Rossa, Gabriela Durán, David Vidaña, Leonardo Valdivia, Margarita Kaplun, Ignacio Charretón

El equipo consta de un soporte (carcasa) que incorpora un teléfono celular de alta gama y una cámara termográfica compacta; el equipo brinda unidad, portabilidad y seguridad a los componentes electrónicos. El equipo ha sido diseñado por solicitud del cliente, para ser utilizado por personal de campo de la Comisión Federal de Electricidad (CFE) con el objetivo de realizar las labores de revisión de equipos y líneas de suministro, las cuales se supervisan ahora desde tierra gracias a los avances en la detección termográfica, mediante la cual se puede monitorear el estado de funcionamiento de un transformador sin necesidad de abrir el mismo. Aunque existen actualmente equipos celulares con cámaras termográficas incorporadas, éstos no cuentan con la precisión que una cámara termográfica especializada puede ofrecer, para lo que se requiere acoplar a un equipo de alta gama un dispositivo adicional.



Proyecto: Qhali, banda deportiva

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Alejandro Limón García, Carlos Garnier Ortiz. Despacho Plug Design

Qhali es una banda deportiva que emplea *big data* para cuantificar datos y generar estilos de vida saludables que mejoren la experiencia de sus usuarios; recopila frecuencia cardiaca, desplazamientos, geolocalización y quema de calorías para establecer estrategias asociadas al bienestar y la prevención. La banda se diseñó para representar un estilo de vida dinámico y contemporáneo como una herramienta sin limitaciones gracias a su batería de larga duración, sin necesidad de planes de internet y que detecta 24/7 signos vitales.

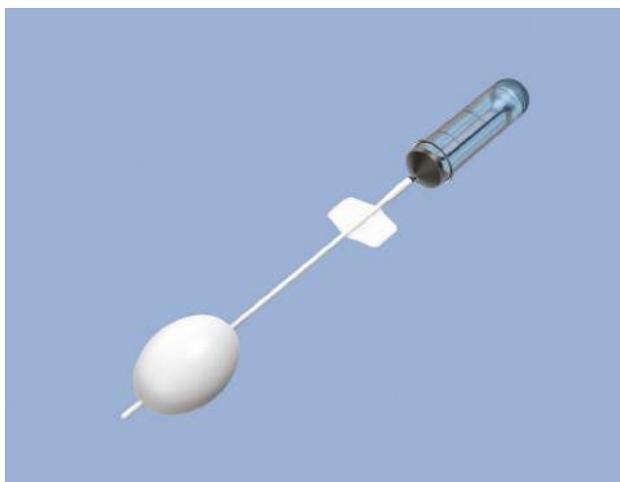


Proyecto: HELIX**Subcategoría:** Equipo médico**Área:** Estudiante**Diseño:** Ithzel Cerón y Daniel López

HELIX es la primera jeringa desarrollada con el mismo material –silicona UV– en muchos grados de curado, desde sólido hasta flexible. El material es tan fuerte que hasta podría sustituir la aguja de acero. Teniendo en mente lo anterior, el poder generar grados de flexibilidad posibilita un émbolo compactable que administra la vacuna. Al estar fabricado con el mismo material, no requiere ser procesado para separar los componentes, ya que cuando se reduce ocupa casi el 50 por ciento menos del material y un 70 por ciento de menor espacio. Entre los beneficios que trae esta jeringa, es que introduce en su diseño marcas impuestas por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Asimismo, el de aprovechar mejor las oportunidades de comodidad y trabajo para el personal de salud.

**GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE****Proyecto:** HEMPO**Subcategoría:** Equipo médico**Área:** Estudiante**Diseño:** Viridiana Lina y Fernanda Segura

HEMPO es un dispositivo diseñado para ayudar a parteras en zonas rurales a controlar la hemorragia postparto, una de las principales causas de mortalidad materna en México. Este dispositivo, diseñado para su fácil implementación en zonas de difícil acceso a hospitales ayuda a minimizar este mal. Mientras la paciente es trasladada al hospital más cercano, el globo comprime las paredes del útero y los vasos sanguíneos de forma eficiente por lo cual es un paso más para garantizar la salud de la mujer en México y reducir el índice de mortalidad materna.

**Proyecto:** G-Luit Monitor Continuo de Glucosa Biodegradable**Subcategoría:** Equipo médico**Área:** Estudiante**Diseño:** Gerardo Martínez Villaraus

G-Luit es un dispositivo que monitorea la glucosa de manera continua a través de sensores que miden la concentración en el sudor de la piel. Gracias a su interfaz gráfica con dos indicadores LED, el usuario puede identificar cuando sus niveles de glucosa están por subir o bajar. Además, se registra en una app, por lo que se tiene, alertas para situaciones de emergencia. Está elaborado con materiales biodegradables como seda natural, magnesio y silicón, junto con tecnologías que le permiten funcionar con la energía del calor humano y disolverse en el medio ambiente después de su deposición.

**Proyecto:** Leaa**Subcategoría:** Equipo médico**Área:** Estudiante**Diseño:** Camila Ramírez del Villar, Michelle Barky y Natalia Zermeño

Leaa es un dispositivo portátil que mide los niveles hormonales de la mujer en el proceso del posparto a través de la saliva. Busca brindar conocimiento valioso sobre su estado de salud. En el posparto la presencia de nuevas hormonas provoca cambios emocionales y físicos en la mujer. Un 80% - 85% de las madres sufren de tristeza posparto o “baby blues.” Como problemática encontramos una industria poco empática con relación a la mamá, enfocándose únicamente en productos para el desarrollo del bebé. Es un diseño inspirado en la energía femenina y con ayuda de la tecnología y el diseño monitoreamos los cambios hormonales internos de la mujer y ayudamos a conectar con la experiencia maternal.



Proyecto: LEKA

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Ximena García Ortega, Pablo Pérez y Regina Basulto

LEKA es la prueba biodegradable, no invasiva y de fácil acceso para detectar el parásito aenia solium que causa la enfermedad cisticercosis en humanos, considerada como la principal enfermedad desatendida y su causante como “el parásito de transmisión alimentaria más preocupante a nivel mundial”.



Proyecto: Sano Control

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Edurne Fernández, María José González, Karen Martínez, Ignacio Reyes y Paloma Sanz

Sistema de detección temprana de diabetes y generador de hábitos en etapa de prevención o tratamiento de la enfermedad. Es un módulo de detección por medio de un método no invasivo de medición de glucosa; ubicado en puntos estratégicos y con un precio menor al de un laboratorio regular. Además la aplicación generadora de hábitos en la que la persona, con diabetes o no, encontrará herramientas de nutrición, bienestar, comunidad y tratamiento de la enfermedad, para complementar el tratamiento y prevenir la enfermedad. El proyecto nace de la preocupación a nivel social y de salud, proponiendo una alternativa que prevenga la diabetes a partir de un diagnóstico temprano, así como una línea de acción para aquellos que la padecen.



Proyecto: Suture experience

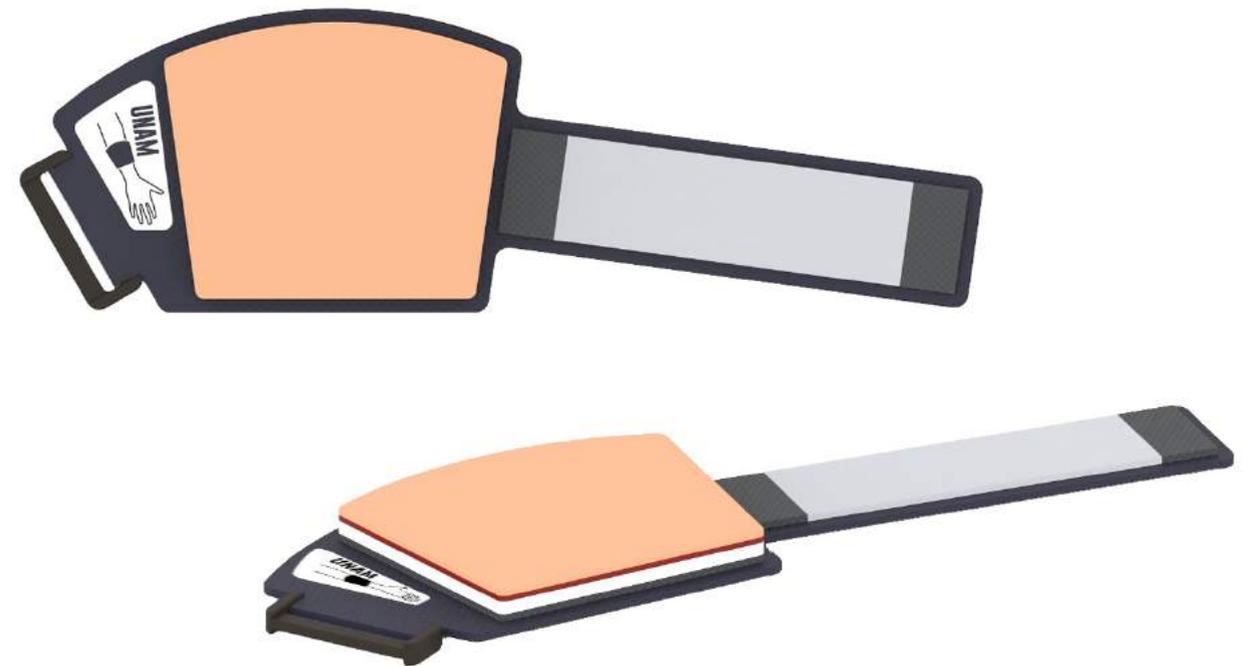
Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Edmundo García, Michelle Ayari, Fernando Pérez y José Jiménez

Simulador de entrenamiento, práctica y evaluación de sutura como apoyo al profesor en la enseñanza de la técnica. Debido a la alta demanda de simuladores de sutura por parte de Instituciones educativas, y a su alto costo por la eficiencia, durabilidad y mante-

nimiento que requieren, surge un simulador de bajo costo que permite la práctica de la técnica y sumerge al estudiante en un ambiente real donde la interacción médico-paciente es de forma natural.



Proyecto: GELPO

Subcategoría: Robótica

Área: Estudiante

Diseño: Felipe Castro

Es un sistema didáctico de juego que funciona como apoyo adyacente a la educación, pensado para niños de 8 a 12 años, cuyo objetivo es incentivar y desarrollar las habilidades STEAM de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas. Está compuesto de una serie de elementos asociados y disociados que en conjunto ayudan a cumplir el desarrollo de una actividad lúdica y didáctica, por medio de la codificación de un robot interactivo que figura como peón del juego y elemento principal del sistema. Las habilidades que desarrolla se determinaron a partir de un análisis en conjunto con

datos del foro económico mundial 2020, y del plan de estudios oficial de la SEP vigente, de acuerdo a los niveles correspondientes a la edad de los usuarios, en sintonía con lo que el foro de robótica educativa EDACOM México 2020 quien es Partner oficial de Lego education en nuestro país. Obteniendo como resultante del análisis y síntesis de dichos programas las seis siguientes habilidades STEAM a desarrollar en los usuarios: Pensamiento lógico matemático, Pensamiento crítico, Habilidades socioemocionales, Colaboración y trabajo en equipo, Habilidades digitales, Solución de problemas.



Proyecto: ishi

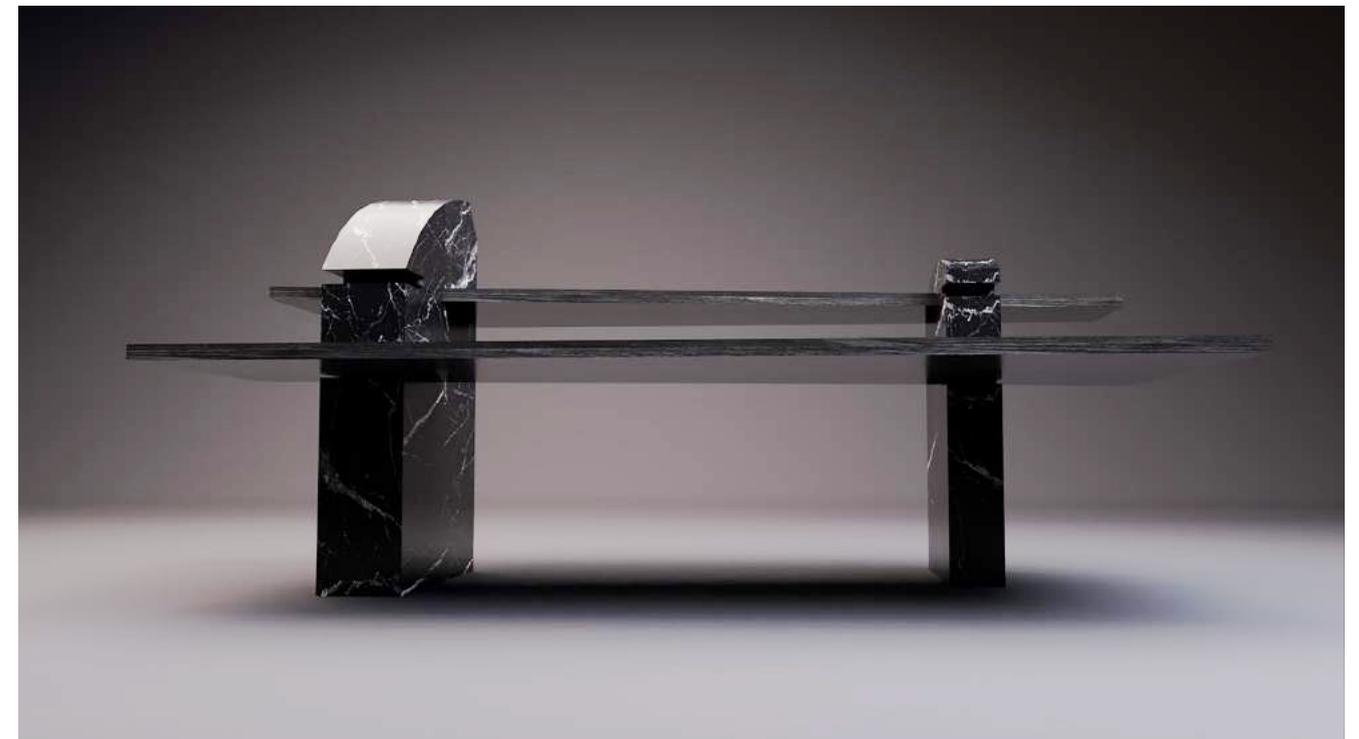
Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Carlos Kasuga Akachi

Ishi es una mesa de centro que conceptualmente surge de los jardines de piedra japoneses llamado *karesansui*. Estos jardines tienen como propósito provocar paz interior. Se tomaron dos piedras para generar la mesa. Asimismo se tomó la vista superior del jardín de piedra del templo Ryoanji, Kyoto, Japón. La principal función que tiene Ishi, es que esta mesa puede tener dos altu-

ras diferentes, o dos modos de uso, el modo base que es una primera altura, en donde el usuario puede poner objetos sobre una superficie mientras está sentado en un sillón, y la otra, el modo bento en donde pueda sentarse en el piso y tener una altura ideal para una superficie en la que pueda apoyarse.



Proyecto: Lala

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Daniela García, Marcia Gurza y María Franco



Lala es una almohada diseñada para regular la temperatura de los bebés prematuros; está hecha con un cojín de semillas de mijo. Su funcionamiento es por medio de sensores, lo que permite a los padres visualizar si la temperatura del neonato está dentro del rango recomendado, de no ser así, la aplicación móvil vinculada al producto emitirá una notificación y dará recomendaciones para regularla. Si la temperatura no es la correcta, se retira el cojín de semillas y se calienta siguiendo las instrucciones de la aplicación. Lala está diseñada para que los bebés duerman a una inclinación de 30° para evitar complicaciones si tienen reflujo. Los cojines laterales permiten a los neonatos dormir en una posición lateral, intercambiando el lado del que se duerme a fin de evitar deformaciones en su cabeza.

Proyecto: Mobiliario multifuncional

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Karina Alcalde

Mueble multifuncional que permite la correcta realización de las actividades del trabajar, dormir y almacenar. Cada espacio está estudiado para poder guardar las prendas y accesorios que el usuario posee. La personalización del área del trabajo y su línea de accesorios permiten hacer de ese espacio una zona de confort para la persona. El plegado de la cama garantiza una fácil limpieza de la zona y un flujo libre dentro de la habitación. Se tomó en cuenta tanto el 5% y 95% de población Latinoamericana para que se adecuara a las medidas antropométricas del usuario y el producto fuera ergonómico.



Proyecto: Suljaa': Mobiliario escolar intercultural

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Ramses Viazcán, Diego Escamilla, Luis Trejo, Celestino Aureliano, La Metropolitana y Zaickz Std

El proyecto consiste en un mueble multifuncional que permite la correcta realización de las actividades de trabajar, dormir y almacenar; cada espacio está estudiado para guardar las prendas y accesorios del usuario. La personalización del área del trabajo y su línea de accesorios permiten hacer de ese espacio una zona de confort para la persona. El plegado de la cama garantiza una fácil limpieza de la zona y un flujo libre dentro de la habitación. Se tomaron en cuenta las características de la población latinoamericana para adecuar la medida antropométrica del usuario y el producto fuera ergonómico.

Proyecto: MAGNA

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Jorge Diego Etienne

La primera colección diseñada para Quadro, marca de mobiliario de lujo con más de 30 años de presencia en México, es una colaboración que empuja los límites del diseño clásico a través de la abstracción de conceptos y el refinamiento de formas. Sus detalles constructivos y estéticos hacen referencia a los magníficos edificios históricos de la Ciudad de México, llenos de ricos materiales como el mármol y metales como el latón y el bronce.



Proyecto: Tempo
Subcategoría: Mobiliario
Área: Profesional
Diseño: Jorge Diego Etienne

El diseño de la colección Tempo parte de la búsqueda de aprovechamiento en la materia prima del taller, explorando su capacidad de crear objetos. Su construcción es consistente con los procesos y manejo de la madera utilizada por Techo, con un lenguaje muy fiel al material en sus características estéticas y estructurales. Una constante en la colección es el diseño abierto y legible, con lujo en los detalles de cada unión que denotan la experta artesanía y experiencia del taller y sus colaboradores.



Proyecto: THEBE
Subcategoría: Mobiliario
Área: Profesional
Diseño: Carlos Alfredo Ramírez López

Es una repisa flotante con tecnología integrada. Su diseño es sencillo pero complejo a la vez, por fuera es estéticamente agradable a la vista con líneas fluidas y tonos neutros junto con la calidez de la madera, y por dentro sus componentes electrónicos y el proceso de armado lo vuelven una pieza compleja e intrincada. El propósito era desarrollar un diseño más estético en un elemento que generalmente pasa desapercibido en la decoración de una casa, una repisa flotante, y al mismo tiempo darle un protagonismo al integrar componentes electrónicos y de entretenimiento para lograr no sólo que sea un atractivo visual como pieza de diseño sino que también sea 100% funcional.



Proyecto: Kapel Pack
Subcategoría: Envase y embalaje estructural
Área: Estudiante
Diseño: Samantha Sarmiento y Paola Parra

Hoy en día en México se recicla sólo el 25% de los envases multicapa que se producen al año, mientras que países como Rusia reciclan hasta el 80%; esto se debe a la falta de infraestructura en nuestro país. Kapel Pack replantea el acomodo de los materiales que se utilizan actualmente a través de una unión estratégica, esto con el fin de conservar las propiedades y características que tienen estos envases hacia los alimentos de una forma más sustentable, disminuyendo la cantidad de agua y energía que se usan actualmente para su separación y reciclaje. Con este proceso se genera un beneficio en cadena, al poder ser separado desde casa facilita el trabajo a los recolectores informales y formales, ahorrándoles tiempo y recursos, así como a las recicladoras.



Proyecto: Rediseño de jabón Dove para niños
Subcategoría: Envase y embalaje estructural
Área: Estudiante
Diseño: Lizeth Rodarte

Se diseñó un empaque de jabón de la marca Dove pensado en niños de entre 5 y 10 años de edad. Éste consta de dos piezas principales. La primera es la base, un "porta-jabón" que tiene como propósito que el usuario pueda tomar con facilidad el producto. Asimismo, esta pieza plástica tiene una base amplia y redondeada que le da al producto, una mayor área de contacto con la superficie. La segunda parte es la tapa de cartón, que cuenta con una pestaña que indica al usuario cómo abrir el empaque. Así, en un sólo paso el usuario será capaz de "desenvolver" la barra jabón sin esfuerzo. Se incluyeron elementos gráficos que además indicaran al usuario conceptos como el modo de uso y el contenido del empaque sin necesidad del dominio de la lectura.



Proyecto: QUARAB**Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseño:** Alejandro Pineda, Zacnité Molina, Linda Guitrón y Liliana Sánchez

Es un vehículo de tres plazas impulsado por energía eléctrica y pedaleo asistido, nace como una reinterpretación de la marca Bronco con prospectiva a impulsar la micro movilidad urbana dentro del Valle de Toluca. El proyecto se vio influenciado por las mega tendencias para el 2035, las cuales contemplan la movilidad compartida y el e-commerce. Inicialmente se ha proyectado a dar servicio a la comunidad del Barrio Tec para el año 2035, aunque su versatilidad le permitirá adaptarse a otros mercados.

**Proyecto: Bronco DRC****Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseño:** Clarissa Ayala, Darío López, en colaboración con Roberto Zilli

Con una visión prospectiva al año 2035 desarrollamos Bronco DRC, un vehículo 100% eléctrico y asistido por pedaleo, inspirado en el carácter de la Ford Bronco, adaptable al contexto de la micro movilidad. Sus dimensiones generales no superan aquellas del SmartForTwo 2018 y cuenta con un motor eléctrico de 35 Hp y un set de 10 baterías CALB 180 Ah, es para 2 pasajeros, y es inclusivo con personas de capacidades diferentes que usen silla de ruedas, con opción a convertirse en vehículo de carga en caso de que nuestro contexto lo requiera. Nuestro vehículo es una opción económica, viable, estética, sustentable y ergonómica que busca impactar a los usuarios a través de su diseño innovador y la experiencia de traslado.

**Proyecto: Conexiones****Subcategoría:** Stand**Área:** Profesional**Diseño:** Emiliano Godoy, Mauricio Lara, Sebastián Lara, TUUX y Tecnotabla

Es una instalación artística que representa el espacio individual dentro del colectivo, el cual se está convirtiendo en una especie de “mini burbuja aislada” para mantener el resguardo y la asepsia de las personas. En la instalación los espacios individuales están representados con círculos de diferentes diámetros colocados, en retículas que marcan diferentes patrones de composición, así como las conexiones que los soportan.

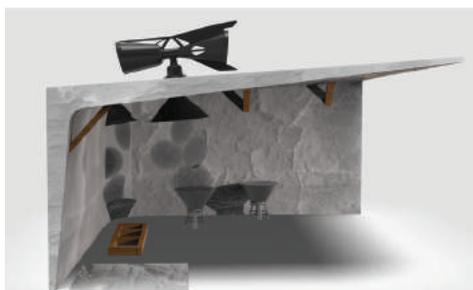
**Proyecto: Bobu para aprender Lengua de Señas Mexicana****Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Brenda Guadalupe Villanueva Muñiz

Bobu facilita la enseñanza de lengua de señas mexicana por medio de tipografía, ilustraciones, colores y texturas, que al trabajar en conjunto en elementos que van desde el empaque hasta el mismo producto, consiguen que el juguete cumpla su propósito gracias a la asociación de imágenes y texto presentes en una cara del producto con la seña representada en la otra cara; de igual manera la aplicación del color permite distinguir las diferentes etapas de aprendizaje, aprendiendo distintas palabras en cada una de ellas.



Proyecto: T-Puri**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Juan Pablo Núñez, Enrique Contreras, Brayian Caraballo, Jorge Antonio Alvarado, Sebastian Rotzinger

T-Puri se desarrolla por el estudio de la vulnerabilidad de las personas en comunidades rurales ante enfermedades respiratorias debido a las diferentes costumbres y los estilos de vida, tomando como más claro ejemplo el cocinar con leña dentro de sus hogares teniendo como consecuencia enfermedades como EPOC y cáncer pulmonar. El objetivo principal es atacar desde la raíz el problema para evitar complicaciones a largo plazo. Está diseñado para ser autónomo ya que su funcionamiento se basa en el principio de la física, efecto Venturi, funcionando con una entrada, una sección intermedia en la que se reduce el área, con una intersección que permite que el humo del interior sea succionado, mientras que el flujo del aire sale a mayor presión por la parte trasera.

**Proyecto: Downsizer****Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Katherine Lizzete Martínez Peña, Francela Gallo e Isabella de la Vequia

Es un producto que aísla y acelera el proceso de biodegradación de residuos sanitarios biológico-infecciosos pertenecientes a residuos domésticos. Para que funcione necesitamos tres componentes clave: un contenedor diseñado para triturar papel higiénico, toallas femeninas, tampones, algodones, toallitas húmedas, pads desmaquillantes y cubrebocas con el fin de reducir su tamaño; un componente biológico que acelera la degradación de los residuos, y una bolsa biodegradable que sella el contenido, permitiendo que el componente trabaje y previniendo que pueda ser abierta en su camino a los vertederos.

**Proyecto: Kitchee****Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Erik Sebastián Rodríguez, Uriel Jerónimo y Bitty Peredo

Electrodoméstico modular para actividades culinarias con enfoque tecnológico y sustentable. Fue diseñado para un consumo más responsable en electrodomésticos al crear un sistema modular que provee tres diferentes funcionalidades como una batidora, picadora y licuadora, todo en una misma base adaptable a uso.

**Proyecto: LUMI Greenlamp****Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Mariana Villeda y Mariana Soto

Es una lámpara de mesa, cuya energía es generada por la planta que contiene dentro de sí. Es el producto de una amalgama de ciencia, tecnología y diseño; inspirada por el trabajo similarmente intermediario entre la tecnología y la naturaleza del grupo artístico TeamLab. La clave detrás de su funcionamiento es una Celda de Energía Microbiana; concepto que se aprovecha del fenómeno natural que es la producción de electrones por parte de ciertos microbios en el suelo.

**Proyecto: Solum****Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Dana Cortez, Guillermo Miranda, José Cebada y Mariana Ávila

Es un electrodoméstico práctico para el usuario al no estorbar ni generar olores. El producto usa residuos producidos en casa y ayuda al usuario a desecharlos responsablemente, al convertirlos en biogás y composta. El mecanismo usa microorganismos liofilizados los cuales aceleran el proceso de descomposición, logrando que el usuario pueda aprovechar el biogás en sus electrodomésticos, en un tiempo reducido.



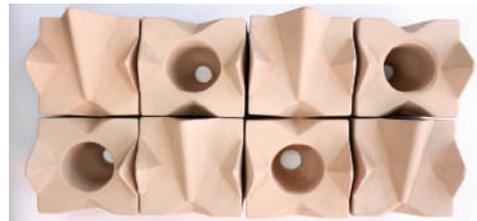
Proyecto: Ventural

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Daniela Leal Benítez y Kevin Fernández Otamendi

Surge de un estudio prospectivo enfocado en el aumento significativo de temperatura para el año 2050, que colocará a la población rural en una situación crítica ya que la vivienda típica no está diseñada para soportar dichas condiciones climáticas. Nuestra propuesta consta de tres elementos constructivos modulares de barro de baja temperatura cuyo innovador funcionamiento toma como ventaja la ventilación directa que se puede obtener por la misma orientación de la casa, los vientos dominantes de la zona y la humedad obtenida del agua pluvial con el fin de reducir la temperatura interior de las casas. Su producción genera una menor huella de carbono que otros elementos constructivos tradicionales, como el bloque gris, y su diseño busca preservar los valores arquitectónicos mexicanos.



Proyecto: ¡Cuidame!

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Jorge Reyes Flandes, Samantha Domínguez, Haydeé González, Evan Beyruti y Daniela León

Figuras decorativas de las especies a las que el plástico causa un daño irreparable en los océanos. Flora y fauna de los mares: tortugas, leones marinos, focas, aves. El diseñador al ofrecer este producto, se acerca con su potencial comprador en un pacto implícito, en el que este nuevo dueño sabe que esa figura fue creada con plástico recolectado de nuestras playas y mares y él ayudó —desde sus posibilidades— a retirarlo de ahí, produciendo un efecto de veracidad que se refuerza con la frase “40 gramos de plástico lejos del océano”.



Proyecto: ATL-59

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Aarón López y Brizeth García

Un captador urbano de 60 litros que por su fácil instalación, lavado práctico y accesible, cómoda interacción con el usuario y una serie de elementos que lo convertirán en un protagonista de la captación de agua pluvial en las ciudades. Su tiempo de instalación es de quince minutos y sólo requiere tres perforaciones. ATL-59 tiene una capacidad de 60 litros, lo cual puede servir para: doce descargas de inodoro, seis cubetas grandes para trapear o limpiar, lavar dos automóviles o tener agua disponible para tus plantas de interior.



Proyecto: Galeana

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Jorge Diego Etienne

Galeana es una colección de tres objetos diseñados por Jorge Diego Etienne y esculpidos en alabastro por el maestro Francisco Charles que generan un vínculo emocional y regional.



Proyecto: Re-materia

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Irving Emmanuel López Melin

Re diseñar la extracción de materia prima, para así sustituir los plásticos de un sólo uso a través de un bioplástico fabricado con materia prima extraída de algas y residuos orgánicos como la cáscara de naranja.



Digital Design

Edition after edition it is observable that the category of Digital Design grows due to the possibilities that technology allows; the subcategories that make it up are: Software for electronic devices, Mobile applications, Websites, Social media, Online campaigns, Motion graphics, Banners, Animation and the Other digital designs subcategory.

The absolute winner projects of the Digital Design category are, in the student division, the Kuun project, belonging to the Mobile Applications subcategory, this project was designed by Karla Rodríguez Martínez. In the professional division, the absolute winner was the Migrapp project, from the Mobile Applications subcategory and was designed by Daniela González.

Other winning projects in the Digital Design category are Cax, from the Social Media subcategory and running in the student division, this project was designed by Frida

Acosta, América Barrientos, Daniela Gómez, Mariana Rodríguez and Diego Romero. In the Software for Electronic Devices subcategory, the winning project was Chambi/Workhealth, designed by the students Angélica Morales Villegas and César García Ricaño.

The Mexican Cultural Center project was the winner in the Websites subcategory in the professional division; the site was designed by Eduardo Estala Rojas and Lidia Ángeles García.

The jury decided to award an honorable mention to the El Rincón Panadero project, which participated in the Mobile Applications subcategory inside the professional division. This proposal was designed by the Figment agency, in which Ricardo Ellstein, René Flores, Ossiel Flores, Claudio Gordillo, Marco Salazar, Delid Martínez and Gerardo Sánchez participate.

Diseño Digital

Cada edición es observable que la categoría de Diseño Digital crece debido a las posibilidades que permite la tecnología. Las subcategorías que la conforman son: Software para dispositivos electrónicos, Aplicaciones para móviles, Campañas *online*, Sitios web, Social media, Motion graphics, Banners, Animación y la subcategoría Otros diseños digitales.

Los proyectos ganadores absolutos de la categoría son, en la división estudiantil, el proyecto Kuun, perteneciente a la subcategoría de Aplicaciones para móviles, diseñado por Karla Rodríguez Martínez. En la división profesional el ganador absoluto en la categoría fue el proyecto Migrapp, de la subcategoría Aplicaciones para móviles y fue diseñado por Daniela González.

Otros proyectos ganadores en la categoría de Diseño Digital son Cax, de la subcategoría Social Media, de la división estudiantil, diseñado por Frida Acos-

ta, América Barrientos, Daniela Gómez, Mariana Rodríguez y Diego Romero. En la subcategoría Software para Dispositivos Electrónicos el proyecto ganador fue Chambi/Workhealth, diseñado por los estudiantes Angélica Morales Villegas y César García Ricaño.

El proyecto *Mexican Cultural Center* fue el ganador en la subcategoría de Sitios web en de la división profesional; el sitio fue diseñado por Eduardo Estala Rojas y Lidia Ángeles García.

El jurado decidió otorgar una mención al proyecto El Rincón Panadero, que participó en la subcategoría de Aplicaciones para móviles en la división profesional. Esta propuesta fue diseñada por la agencia Figment, en la cual participan Ricardo Ellstein, René Flores, Ossiel Flores, Claudio Gordillo, Marco Salazar, Delid Martínez y Gerardo Sánchez.

Proyecto: Chambi | Workhealth**Subcategoría:** Software para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Angélica Morales Villegas y César García Ricaño

Surge a partir de la necesidad de fomentar la comunicación entre equipos de trabajo a través de la vigilancia de su salud mental y fomentando la productividad. Busca promover en los colaboradores herramientas que les permitan visualizar su desempeño en relación con su actividad laboral y fomentar una mejor comunicación entre el equipo.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Siendo Jess**Subcategoría:** Software para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Andrea Gracia, Fernanda Álvarez y Valeria Galindo

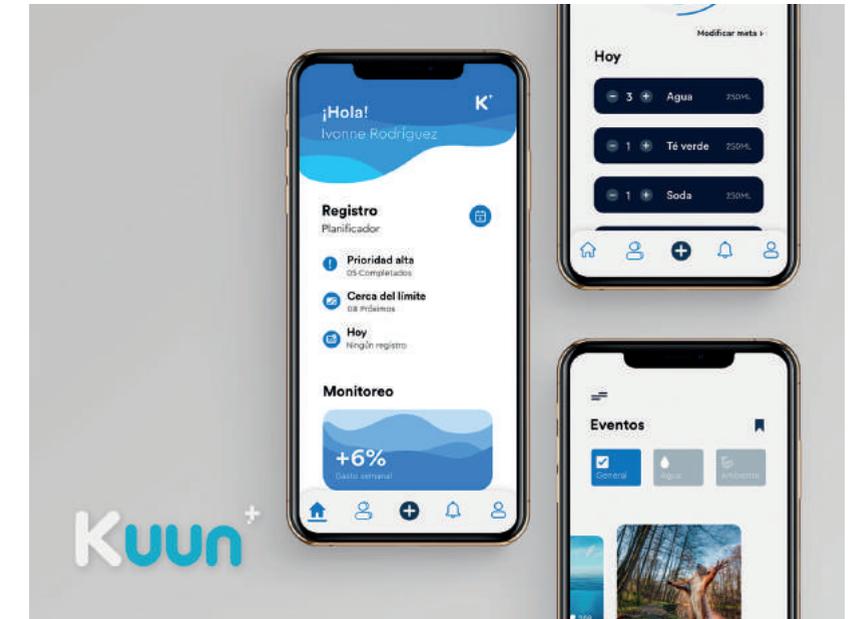
Novela visual interactiva que tiene el objetivo de visibilizar a la comunidad trans, así como generar una reflexión con respecto a la empatía que tienen las personas cisgénero ante situaciones que pueden pasar desapercibidas, pero que para la población trans son complicadas de lidiar.

**Proyecto:** Hecatombe**Subcategoría:** Software para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Mafer López, Atziri Tapia, Juan Hermsillo y José Molina

Un proyecto que habla del autosacrificio de un hijo para poder reunirse con su madre en la otra vida, realizado a lo largo de 4 meses en un proyecto de diseño óptimo, lleno de pláticas y cambios para conseguir un resultado que nos hiciera felices. Trabajando con diseño de juego, diseño y modelado de personajes, programación en Unity, animación 2d, manejo de audio y mucho cariño, hemos conseguido concluir el demo de nuestro primer videojuego, Hecatombe.

**Proyecto:** Kuun**Subcategoría:** Aplicaciones para móviles**Área:** Estudiante**Diseño:** Karla Rodríguez Martínez

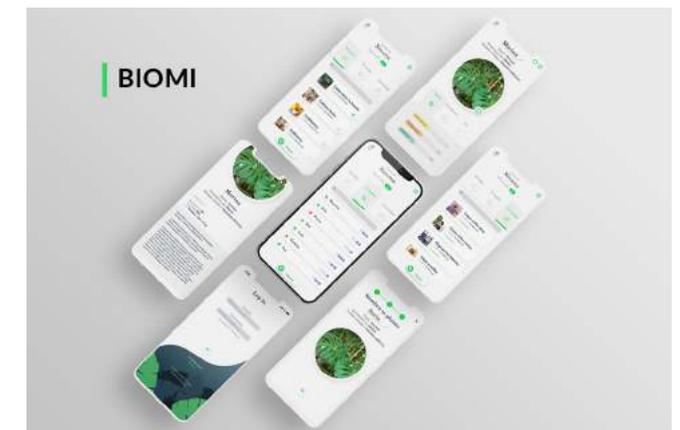
Es una aplicación para el cuidado del agua, para lograr que el usuario pueda concientizar con las diversas funciones incorporadas más el acompañamiento de una asistente virtual llamada SAVI. Ella le controlará su uso con el agua, para que así sólo gaste 100 litros de agua al día, de igual manera la oportunidad de poder apoyar a una comunidad que tenga desabasto de agua.

**GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE**

MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Biomi - Cultivo de huertos**Subcategoría:** Aplicaciones para móviles**Área:** Estudiante**Diseño:** Natalia Iyeliz Carreón Juárez

Brinda la oportunidad de tener un huerto en casa de fácil cuidado y totalmente funcional, así como información detallada sobre su cultivo. Ahorro de tiempo en el mantenimiento del huerto y a su vez optimización de recursos. Promoviendo la importancia de áreas verdes en nuestro espacio y la preservación del medio ambiente. Biomi mejora tu calidad de vida... y la de tus plantas.



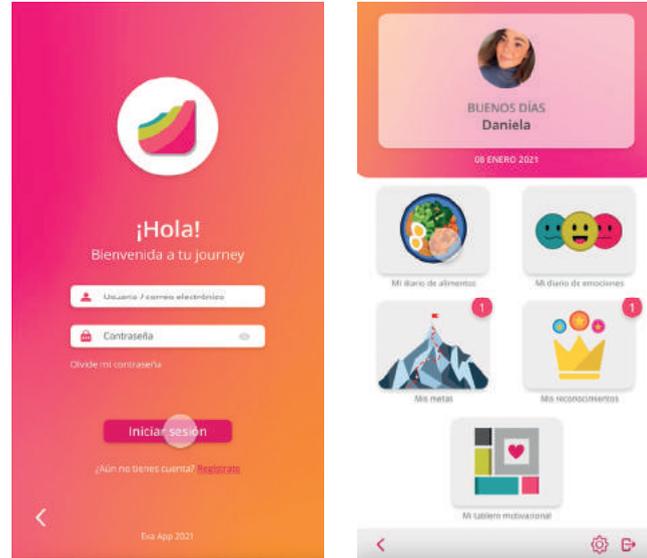
Proyecto: EVA App

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Estudiante

Diseño: Daniela González

Nace de la necesidad de ayudar a miles de mujeres jóvenes que se encuentran en recuperación de un trastorno de la conducta alimentaria a poder concluir su tratamiento a través del facilitamiento en la comunicación entre ellas y su doctora. El aporte social que tiene es que miles de adolescentes y mujeres podrán lograr terminar su tratamiento sintiéndose felices, confiadas y seguras gracias a la ayuda de Eva App.



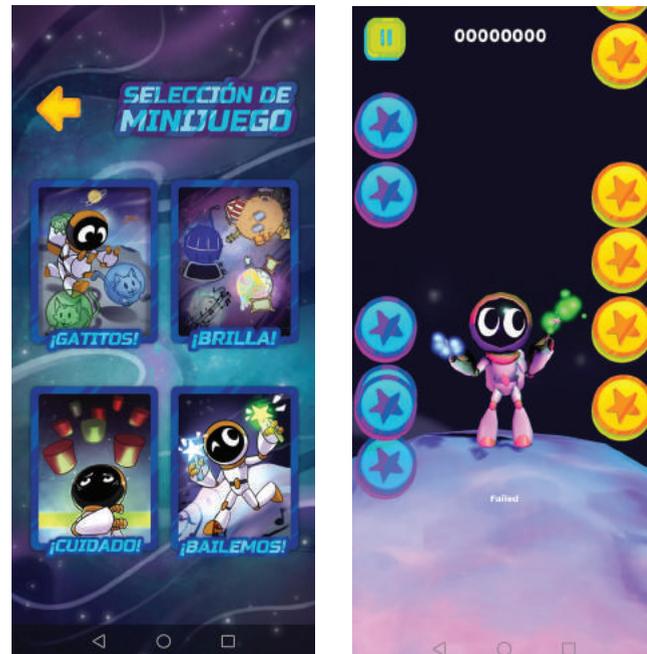
Proyecto: Luminautas

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Estudiante

Diseño: Alec Soto, Ana Mora, Angelica Peña, Emma Rodriguez, Isidoro Galaviz, Jeniffer Abrego, Jesus Escobedo, Jorge Lacayo, Juan Calderón, Julieta Jiménez, Luisa Gonzalez, Maria Ruiz, Mariana Fernández, Mia Urquillo, Mónica García, Patricia Gutiérrez, Ramon Rivas, Wendy Hernández

Es un proyecto multidisciplinario creado en alianza con la fundación Unido la cual tiene como objetivo la inclusión de personas con discapacidad. Es un videojuego de técnicas Mixtas, fue diseñado con el objetivo principal de que sea usado por cualquier tipo de usuario como personas con o sin alguna discapacidad.



Proyecto: Migrapp

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Profesional

Diseño: Daniela González

Es una aplicación móvil que dará tranquilidad a los migrantes y sus familias, manteniéndolos siempre conectados de forma práctica, segura, gratuita y sin necesidad de un celular.



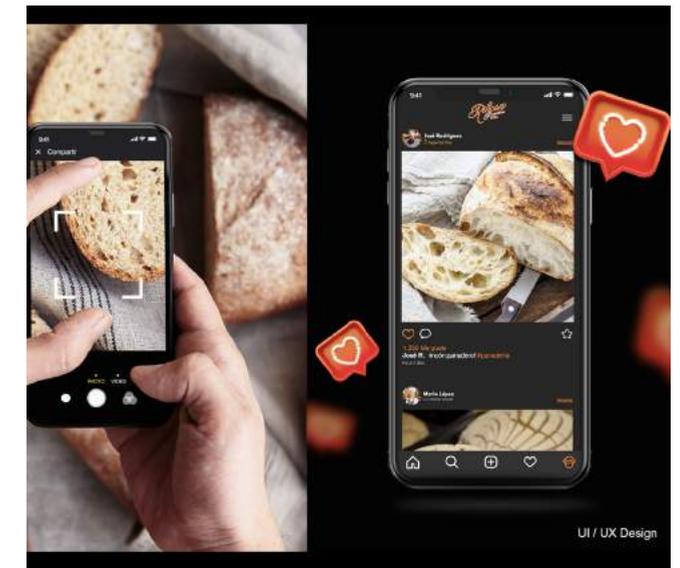
Proyecto: El Rincón Panadero Foto App

Subcategoría: Aplicaciones para móviles

Área: Profesional

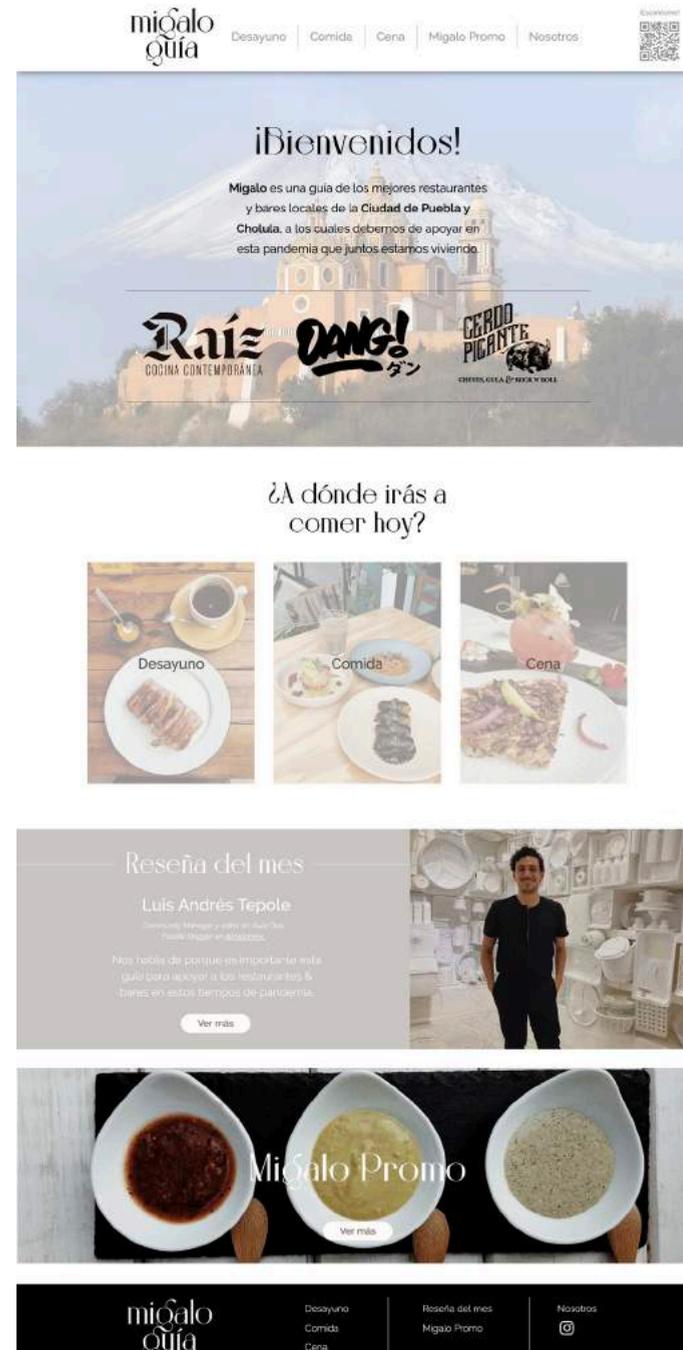
Diseño: Agencia Figment: Ricardo Ellstein, René Flores, Ossiel Flores, Claudio Gordillo, Marco Salazar, Delid Martínez y Gerardo Sánchez

Un desarrollo digital generado por y para la comunidad panadera profesional de México, en el cual detectamos que este sector gusta y disfruta de sentirse reconocido y escuchado, tanto por sus éxitos y creaciones, así como por transmitir a otros sus conocimientos, recomendaciones y sugerencias, además de contar con un canal de comunicación donde pueden resolver sus dudas.



Proyecto: Migalo Guía
Subcategoría: Sitios web
Área: Estudiante
Diseño: Liliana Cerdio Robledo

Es una guía digital gastronómica y mixológica, que tiene como principal objetivo promover el consumo y visita a los restaurantes y bares locales, así como, contribuir a la reactivación de su economía a través del diseño funcional y atractivo de la guía. Se encuentra una reseña por parte de un invitado especialista en la industria restaurantera, así como también artículos editoriales de cada uno de los establecimientos partícipes, para conocer qué tipo de comida hay, cómo es el ambiente del lugar, platillos y bebidas estrellas del menú, horario, ubicación, el precio por persona que puede gastar aproximadamente, etc. Además se pueden realizar reservaciones, dejar su opinión, ver otras valoraciones, y saber cuáles son los restaurantes con distintivo de calidad, todo esto sin tener que salir de la guía.



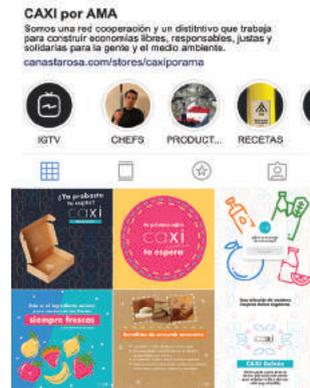
Proyecto: Mexican Cultural Centre (MCC)
Subcategoría: Sitios web
Área: Profesional
Diseño: Eduardo Estala Rojas, Lidia Ángeles García

MCC es el primer centro virtual sin fines de lucro, registrado en el Reino Unido, que promueve y difunde la cultura mexicana, en colaboración internacional con proyectos académicos, culturales y artísticos.



Proyecto: Caxi**Subcategoría:** Social media**Área:** Estudiante**Diseño:** Frida Acosta, América Barrientos, Daniela Gómez, Mariana Rodríguez y Diego Romero

Es un producto que se compone de diversos elementos para generar una experiencia de usuario, su función es intensificar la venta de productos artesanales, y a su vez, incentivar el mercado justo entre el consumidor y el artesano.

**Proyecto: Ruleta de una vida. La historia y los textos de Ramón López Velarde****Subcategoría:** Motion graphics**Área:** Profesional**Diseño:** Jael Alvarado

La historia y los textos de Ramón López Velarde es una serie de ocho cápsulas animadas, dedicadas a presentar la historia y la obra del llamado Poeta Nacional en su centenario luctuoso. Las cápsulas buscan capturar la atención de las audiencias infantiles y juveniles, presentando de manera colorida imágenes del poeta en distintos momentos de su vida, escenas de los lugares donde habitó, referencias a sus piezas literarias y atisbos de la cultura de su tiempo.

**Proyecto: The Last Agni-Kai****Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante**Diseño:** Diana Castañeda Márquez

Adaptación a animación 3D de la última pelea "Agni-Kai" de Zuko y Azula en la serie animada "Avatar: el último maestro del aire" de Nickelodeon. El proyecto se realizó con la ayuda de los programas de Autodesk Maya, Zbrush, Substance painter, Marvelous Designer, Unity y After Effects. Fue un trabajo de Modelado en 3D, texturización, rigging, animación de personajes, así como de simulaciones (ropa y fuego). La intención del proyecto fue escoger una escena de baile o pelea ya existente y recrearla en 3D, logrando que ésta fuera lo más parecida posible a la original.

**Proyecto: Historias Rotoplas****Subcategoría:** Animación**Área:** Profesional**Diseño:** Agencia Figment: Ricardo Ellstein, René Flores, Ossiell Flores, Claudio Gordillo, Román Miramontes y Eduardo Rojas

Consistió en una estrategia de *branding* que retrató la presencia de la marca en el día a día de sus usuarios a través de videos animados en los cuales se narraban historias emotivas. En esta ocasión presentamos la historia de Ana, quien protagonizó un video inspirado en una de las series animadas más queridas por los mexicanos. El objetivo principal de este proyecto fue difundir una serie de casos especiales en los cuales se narra la historia de gente que contaba con un problema o necesidad relacionado al agua en sus viviendas o lugares de trabajo, mostrando cómo Rotoplas, a través de diversos productos y servicios ha brindado soluciones efectivas y definitivas ante estas situaciones y muchas más a lo largo de la República mexicana.



Design of Interior Spaces

Until the last edition, the discipline of interior spaces was grouped with that of experience design, however, it represented a difficulty in being evaluated, so this year it was decided to give it its own place and it is currently a subcategory, which is made up of others as recreational spaces; Tourist spaces; educational spaces; Hospital spaces; Social spaces; Work spaces and Other interior space designs.

The absolute winners of this incipient subcategory are: in the student division, the project Center for Training in Organic Agriculture, project that participated in the Educational Spaces subcategory and was designed by Sergio Colchado. The objective of the project is to resume teachings on a healthier and more resilient agriculture linking architecture and landscape as a system to combat social backwardness in rural communities, which returns the farmer to be an actor in his own development, to generate a democratic space that seeks inclusiveness to facilitate the exchange of knowledge and experiences, and this strengthens community values. Through this project, an architecture that connects with nature is sought, that recovers degraded systems, that enhances the value of the local, as well as the reduction of the ecological footprint. The use of various strategies and sensitivity for the territory resulted in an architecture that teaches us to live in community. For its part, the Content Garden

project, a playful wooded landscape surrounded by a protective active border, was the absolute winner in the professional division.

This project participated in the Social Spaces subcategory and was carried out by the Studio Plug, made up of Elizabeth Mendoza and Román Cordero, as well as the Commissioner Leidy Cocom, and the Management Committee and Community of Santa Gertrudis Copó, of the city council of the city of Mérida, Yucatán, Mexico. Its objective is to reactivate the central public space of the Santa Gertrudis Copó suburban police station and recover the surface invaded by car parks and roads; It was for this that it was decided to take as a reference the incorporation of all the emblematic trees of the place, especially a large native tree that dictated the extension of the garden. By minimizing the domain of the motorized vehicle, it is possible to establish a regular garden with a minimum of economic resources (1 500. 00 pesos/m²), in which a shady green area is preserved and regenerated for collective enjoyment thanks to the rooted “grandfather trees” in the place. Added to this is a surrounding pedestrian promenade, with a square on each side for walkers with unique orientation circumstances. With all this, a collective space is obtained, diverse and accessible to multiple activities that complement the daily life of the community.

Diseño de Espacios Interiores

Hasta la edición pasada la disciplina de espacios interiores estaba agrupada con la de diseño de experiencias, sin embargo, representaba una dificultad para ser evaluada, por lo que este año se decidió darle su propio lugar y actualmente es subcategoría, la cual se compone de otras, como Espacios recreativos; Espacios turísticos; Espacios educativos; Espacios hospitalarios; Espacios sociales; Espacios laborales y Otros diseños de espacios interiores.

Los ganadores absolutos de esta incipiente subcategoría son: en la división estudiantil, el proyecto Centro de Capacitación en Agricultura Orgánica, de la subcategoría Espacios educativos, diseñado por Sergio Colchado, el objetivo del proyecto es retomar enseñanzas sobre una agricultura más sana y resiliente vinculando arquitectura y paisaje como un sistema para combatir el rezago social en comunidades rurales, que vuelva al agricultor a ser actor de su propio desarrollo, a generar un espacio democrático que busque la inclusividad para facilitar el intercambio de saberes y experiencias, y esto fortalece los valores comunitarios. A través de este proyecto se busca una arquitectura que conecta con la naturaleza, que recupera los sistemas degradados, que potencia el valor de lo local, así como la reducción de la huella ecológica. El uso de diversas estrategias y la sensibilidad por el territorio resultaron en una arquitectura que nos enseña a vivir en comunidad.

Por su parte, el proyecto Jardín Contenido, un paisaje lúdico arbolado circundado por un borde activo protector, fue el ganador absoluto en la división profesional.

Este proyecto participó en la subcategoría de Espacios sociales y fue realizado por el Studio Plug, compuesto por Elizabeth Mendoza y Román Cordero, así como la Comisaria Leidy Cocom, y el Comité gestor y Comunidad de Santa Gertrudis Copó, del ayuntamiento de la ciudad de Mérida, Yucatán, México. Tiene como objetivo reactivar el espacio público central de la comisaría suburbana de Santa Gertrudis Copó y recuperar la superficie invadida por aparcamientos y vialidades; fue para ello que se decidió tomar como referencia la incorporación de todos los árboles emblemáticos del lugar, en especial un gran árbol nativo que dictó la ampliación del jardín. Al minimizar el dominio del vehículo motorizado se consigue instaurar con un mínimo de recursos económicos (1 500. 00 pesos/m²) un jardín regular, en el que se preserva y regenera un área verde sombreada para el disfrute colectivo gracias a los “abuelos árboles” arraigados en el lugar. A esto se suma un paseo peatonal circundante, con una plazoleta a cada lado para los paseantes con circunstancias singulares de orientación. Con todo esto se obtiene un espacio colectivo, diverso y accesible a múltiples actividades que complementan la vida cotidiana de la comunidad.

Proyecto: Tacubita La Bella**Subcategoría:** Espacios recreativos**Área:** Estudiante**Diseño:** Karla Lagunas y Rafael Rendón

Debido al paso del tiempo, Tacuba ha sufrido cambios importantes en su imagen urbana. Actualmente se ha visto consumida y opacada por una concentración de comercio informal, convirtiéndola una zona insegura. Proponemos rescatar la zona por medio de espacios de esparcimiento, actividad deportiva y ordenamiento comercial. Realizamos andadores comerciales, zona de alimentos, plaza central, estacionamiento para bicicletas, sanitarios y áreas de recreación. Se planea un lugar seguro, limpio y recreativo que permita dignificar la zona y mejorar la calidad de vida de la comunidad. La sustentabilidad es importante para nosotros, por ello aplicamos el uso de materiales y tecnologías sustentables, así como cantidades considerables de áreas verdes.

**Proyecto: ChiLandGo!****Subcategoría:** Espacios turísticos**Área:** Estudiante**Diseño:** Paola Marín y Carolina Pérez

Propuesta de intervención a la estación Auditorio del STC, aprovechando su afluencia y su cercanía con el Auditorio Nacional y las embajadas en Polanco y Reforma se pretende detonar una idea de alto impacto. Se propone presentar exposiciones temporales de 26 países diversos anualmente, dando a conocer los lugares más importantes, su gastronomía y cultura con el apoyo de tecnología que permita ser muy interactiva y atractiva.

**Proyecto: Centro de Capacitación en Agricultura Orgánica****Subcategoría:** Espacios educativos**Área:** Estudiante**Diseño:** Sergio Colchado**GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE**

El proyecto busca retomar enseñanzas sobre una agricultura más sana y resiliente vinculando arquitectura y paisaje como un sistema para combatir el rezago social en comunidades rurales, que vuelva al agricultor a ser actor de su propio desarrollo, a generar un espacio democrático que busque la inclusividad para facilitar el intercambio de saberes y experiencias y que fortalezcan los valores comunicativos. A través de este proyecto se busca una arquitectura que reconecta con la naturaleza, que recupera los sistemas degradados, que potencia el valor de lo local, así como la reducción de la huella ecológica. El uso de diversas estrategias y la sensibilidad por el territorio resultaron en una arquitectura que nos enseña a vivir en comunidad.

MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: NACENT**Subcategoría:** Espacios educativos**Área:** Estudiante**Diseño:** Laura Meza y Fernanda Morán

Es un Centro de Arte Terapia para Niños con Trastorno del Espectro Autista, tiene como propósito ofrecer la oportunidad de desarrollarse bajo las condiciones propicias para el aprendizaje, la estimulación de sus sentidos, además de tomar al diseño interior y arquitectónico como clave para el desenvolvimiento de autonomía en su estancia. Nacent es innovador por brindar a la sociedad un lugar dedicado a la atención especializada bajo un tratamiento alternativo a través del arte. Su diseño, composición y plástica están enfocados a ser amigable para el cerebro autista, permitiendo el reconocimiento y procesamiento de emociones y sentidos, contribuyendo a encontrar una relación más compatible entre su mundo interior y exterior.



Proyecto: Mediateca Digital Colegio Monte Sinai

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Profesional

Diseño: Mayer Hasbani / Jacobo Zagha, Lucía Pedrique, Paola López, Santiago Caballero y Rolando Gómez

El proyecto refuerza la nueva concepción educativa que propone integrar el conocimiento por medio de la experiencia y experimentación, creando espacios de interacción formales e informales y fomentando el trabajo en equipos. Los salones dispuestos poseen mobiliarios móviles promoviendo la colaboración y el intercambio, además de contar pantallas inteligentes. La mediateca divide los espacios por grupos de edades y se sirve de la altura de plafones y mobiliario para remarcar esta distinción. El diseño de la iluminación y control acústico hacen muy comfortable y eficiente el trabajar en estas instalaciones.



Proyecto: Centro Cipreses

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiante

Diseño: Pamela García y Mayra Ortiz

Este proyecto surge de la problemática de una comunidad circundante a una universidad privada donde la vida de estudiante resulta agobiante para una vida familiar y para formar un lazo con la comunidad en la colonia Cerro de la Silla. El Centro Comunitario Cipreses busca integrar los distintos grupos de edad, ya que de acuerdo con lo analizado hay personas de todas las edades en la misma proporción en las 9 manzanas circundantes. A través de distintas estrategias se busca la accesibilidad universal, inclusión y sustentabilidad.



Proyecto: Centro para la preservación de la lengua popoloca de Tlacotepec de Benito Juárez

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiante

Diseño: Jimena Galindo

El ITAN tiene como objetivo preservar la lengua popoloca y sus manifestaciones culturales. El centro incentiva la participación comunitaria en pro de revalorar el vínculo con los ancianos, identificándolos como parte esencial de la supervivencia de las culturas indígenas mexicanas. El diseño arquitectónico utiliza energías pasivas y tecnologías ambientales de bajo impacto ecológico. Se propone el uso de muros de sillar de tepetate (material 100% natural, económico y con una alta capacidad de reciclaje).



Proyecto: Historieta Plaza, Camelia 59, La Guerrero

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiante

Diseño: Sophia Rodríguez Navarro

El proyecto Historieta Plaza buscó rehabilitar y resignificar el espacio de la vecindad Camelia 59, ubicada en la Colonia Guerrero en la Ciudad de México. Tomando como marco de referencia la cultura popular capitalina de mediados del siglo XX, reforzada por medio de las historias escritas por Yolanda Vargas Dulché, que nació y creció en esa colonia. Se generó una propuesta de diversos locales como una fuente de sodas y unas "maquinitas" con consolas modernas en la planta baja, el diseño de cuatro departamentos temáticos en planta alta y la integración de un acceso a la azotea con huertos urbanos con el propósito de mejorar la calidad de vida de las personas con materiales nacionales y un intenso estudio de la zona y de sus habitantes.



Proyecto: Dreamy You Spa

Subcategoría: Espacios laborales

Área: Profesional

Diseño: Mariela Alcalde y Lucia Ranfla

Un Spa y estética de belleza en la ciudad de Tijuana. El objetivo era crear un espacio elegante y acogedor que representara un homenaje a la belleza y al cuidado personal, utilizando un azul profundo que generara confianza. El espacio se divide en dos: estética y área de spa. En recepción te recibe un mostrador con unos paneles circulares para enmarcar; diseñamos un plafón circular donde cae una cortina traslúcida que separa el área de espera de las estaciones de trabajo.



Proyecto: Pali Pali

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Pali Pali, Tuux y Welcome Branding

Es un movimiento gastronómico que hace homenaje a la cultura de México con platillos de gran sabor y diseño. Tuux se encargó en una primera etapa del diseño de su centro de producción para después, en una segunda etapa, convertir el mismo espacio en un restaurante. Inspirados en formas, texturas y colores referentes a elementos mexicanos como el nopal y los cactus y retomando el desarrollo gráfico, se diseñaron el mobiliario y los elementos decorativos que existen en el espacio: lámparas, sillas, bancos y mesas.



Proyecto: JARDÍN CONTENIDO, un paisaje lúdico arbolado, circundado por un borde activo protector

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: PLUG: Izbeth Mendoza y Román Cordero, Comisaría Leidy Cocom, Comité gestor y Comunidad de Santa Gertrudis Copó, Ayuntamiento de Mérida



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

El diseño apuesta por reactivar el espacio público central de la comisaría suburbana de Santa Gertrudis Copó y recuperar la superficie invadida por aparcamientos y vialidades, para ello, se decide tomar como referencia la incorporación de todos los árboles emblemáticos del lugar y en especial un gran árbol nativo que dictó la ampliación del jardín. Al minimizar el dominio del vehículo motorizado, se consigue instaurar con un mínimo de recursos económicos (\$1,500.00 pesos/m²) un jardín

regular, en el que se preserva y regenera un área verde sombreada para el disfrute colectivo gracias a los “abuelos árboles” arraigados en el lugar. A esto, se suma un paseo peatonal circundante, que activa en cada lado una plazoleta para estar, que responde a circunstancias singulares de cada orientación, logrando así un espacio colectivo, diverso y accesible a múltiples actividades que completan la vida cotidiana del ritual comunitario.



Antes

Después



Antes

Después

Experience Design and Services

For the 2021 edition, the Experience Design category was created because in recent years this design discipline has been growing, and as part of this category there are other sub-disciplines such as Interface Design, Process Design, Service Design and Other Design of experiences and services.

In the student division the absolute winner of this nascent discipline is the Alive Bioreality project, which participated in the Experience Design subcategory, the award-winning students were Humberto Albornoz, Aylín Ávalos, Mauricio Chaparro, Luis Martínez, Daniela Martínez, César Santos and Casandra Rodríguez. The jury considered that it is a good design project because the proposal seeks to enrich the teaching and learning experience by making use of three-dimensional animations optimized for appreciation in augmented reality. This methodology allows the student to enjoy a playful activity along with the acquisition of knowledge. The main objective of using this methodology is to facilitate the visualization and subsequent understanding of complex issues where a two-dimensional illustration is not enough.

In the professional division, the absolute winner is the project Methodology for the social and sustainable production of habitat, which participated in the Process Design subcategory, the design team was made up of Alfonso Arias Martínez, Jahzeel Becerril, Margarita

Medina and Domingo Suárez. The jury considered that it is a good methodological contribution that innovates the process of empowering, preconfiguring, executing and evaluating in a participatory way between designer, inhabitant and builder a sustainable farm that improves the material conditions of a family in social inequality in addition to supporting the assisted self-construction. Other projects that received honorable mentions from the jury were Firenze 2020, from the Experience Design subcategory in the professional division, carried out by Collective Design, Frieze, Emiliano Godoy and Tuux.

Likewise, the Bagua project, from the Experience Design subcategory, in the student division, received a mention from the jury. The project was carried out by Christian Hernández, Alessandro García, Armando García and Jessica Patena. The design was created in response to the need to generate solutions to the crisis caused by the lack of water that is expected to occur in Mexico in 2030. If we do not take care of the water, we enter a phase of no return, where we will deplete this vital resource, which is why this Application is adapted to the current needs of users and according to emerging technologies to generate a real social change in water consumption in our country, and thus be able to enjoy this natural resource now and ensure its supply for new generations.

Diseño de Experiencias y Servicios

Para la edición 2021 se creó la categoría Diseño de Experiencias porque en años recientes esta disciplina del diseño ha venido creciendo, y como parte de esta categoría se encuentran otras subdisciplinas, como Diseño de interfaces, Diseño de procesos, Diseño de servicios y Otros diseños de servicios y experiencias.

En la división estudiantil el ganador absoluto de esta nascente disciplina es el proyecto Alive Bioreality, que participó en la subcategoría Diseño de Experiencias. Los estudiantes galardonados fueron Humberto Albornoz, Aylín Ávalos, Mauricio Chaparro, Luis Martínez, Daniela Martínez, César Santos y Casandra Rodríguez. El jurado consideró que es un buen proyecto de diseño porque la propuesta busca enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de animaciones tridimensionales optimizadas para su apreciación en realidad aumentada. Esta metodología permite que a la par de la adquisición de conocimiento el estudiante disfrute de una actividad lúdica. El principal objetivo de la utilización de esta metodología es facilitar la visualización y posterior comprensión de temas complejos en donde no es suficiente una ilustración bidimensional.

En la división profesional el ganador absoluto es el proyecto Metodología para la producción social y sostenible del hábitat, que participó en la subcategoría Diseño de Procesos, el equipo de diseño estuvo

compuesto por Alfonso Arias Martínez, Jahzeel Becerril, Margarita Medina y Domingo Suárez. El jurado consideró que es una buena aportación metodológica que innova el proceso de empoderar, preconfigurar, ejecutar y evaluar de forma participativa entre diseñador, habitante y constructor una finca sostenible que mejore las condiciones materiales de una familia en desigualdad social, además de que apoya la autoconstrucción asistida. Otros proyectos que recibieron menciones honoríficas por parte del jurado fueron Frieze 2020, de la subcategoría Diseño de Experiencias en la división profesional, realizado por Collective Design, Frieze, Emiliano Godoy y Tuux.

Asimismo, el proyecto Bagua, de la subcategoría Diseño de Experiencias de estudiantes recibió una mención por parte del jurado. El proyecto fue realizado por Christian Hernández, Alessandro García, Armando García y Jessica Patena. El diseño fue creado debido a la necesidad de generar soluciones ante la crisis que significa la falta de agua que se prevé se presentará en México en 2030. Si no cuidamos el agua entramos a una fase sin retorno, donde agotaremos este recurso vital, por eso esta aplicación está adaptada a las necesidades actuales de los usuarios y conforme las tecnologías emergentes para generar un verdadero cambio social en el consumo de agua en el país, y así poder disfrutar de este recurso natural ahora y asegurar su abasto para las nuevas generaciones.

Proyecto: Alive Bioreality

Subcategoría: Diseño de experiencias

Área: Estudiante

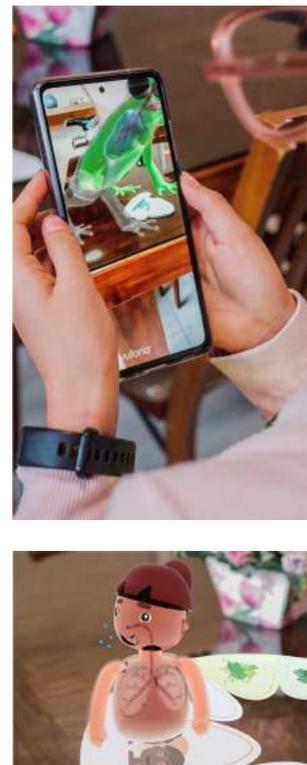
Diseño: Humberto Albornoz, Aylín Ávalos, Mauricio Chaparro, Luis Martínez, Daniela Martínez, César Santos y Casandra Rodríguez

Alive Bioreality es un proyecto que busca enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje a través de un material didáctico caracterizado por el uso de animaciones tridimensionales optimizadas para apreciarse en realidad aumentada. Con esta tecnología el alumno



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

adquiere conocimiento de manera lúdica y sencilla debido a que facilita la visualización y comprensión de temas complejos en donde la ilustración bidimensional no es suficiente.



Proyecto: Bagua

Subcategoría: Diseño de experiencias

Área: Estudiante

Diseño: Christian Hernández, Alessandro García, Armando García y Jessica Patena

Bagua es una aplicación que invita al cuidado del agua como solución a los problemas derivados de la crisis del vital líquido pronosticados para México en el año 2030. Su diseño consideró las necesidades actuales de los usuarios e incorporó tecnologías emergentes con el propósito de impactar en la sociedad y generar un cambio en su consumo. La trascendencia del proyecto radica en que en la actualidad los habitantes del país disponen de menos agua y la manera en que se consume pone en riesgo su disposición para las nuevas generaciones, ya que se trata de un recurso natural limitado.



Proyecto: Misión: COMPOST

Subcategoría: Diseño de experiencias

Área: Estudiante

Diseño: Andrés Aguirre, Josie Caballero, Nuria Cachón y María Galván

El proyecto Misión: COMPOST consta de un kit que enseña a los infantes el valor del ambiente y su cuidado a través de una historia en la que un astronauta tiene la misión de salvar el planeta Tierra. La trama de la historia gira alrededor del lombricompostaje, actividad a la que no se le ha dado la importancia necesaria. Su estructura está pensada para que el infante pueda identificarse con el personaje principal y complete la misión a través de su educación escolar. El diseño del proyecto propicia una experiencia de sensibilización y reflexión en torno al cuidado del planeta desde una edad temprana para que cuando lleguen a su etapa adulta apliquen acciones a favor. Para este proyecto se contó con la empresa Rubs Vivo, organización especializada en educación e implementación de ecotecnias.



Proyecto: MOWA

Subcategoría: Diseño de experiencias

Área: Estudiante

Diseño: Renata Amavizca, Mariana Ramírez, Ana Paula Gautrín y Regina Gándara

Este proyecto consiste en una campaña de comunicación que tiene como objetivo informar, promover y concientizar a la sociedad sobre el desperdicio de agua que provoca la industria textil a través del fenómeno *fast fashion*, en el cual se introducen al mercado colecciones de ropa que siguen las últimas tendencias, durante lapsos breves para su consumo, caracterizadas por prendas que son susceptibles de desecharse pronto. El diseño de experiencia contempló el uso de esculturas en centros comerciales y plazas públicas a manera de instalaciones, además de implementar otras estrategias en espacios urbanos con mensajes poco convencionales, lo que la hace innovadora dentro del ramo. Al brindar información sobre esta problemática y exponer acciones para reducir el gasto de agua dentro de las prácticas de la industria de la moda se busca reducir la huella hídrica de las personas que la consumen.



Proyecto: SIINIK

Subcategoría: Diseño de servicios

Área: Estudiante

Diseño: Emmanuel Domínguez, Paulina Matretta, Renata Monroy, Nathalie Santos e Isabel Uriarteh

SIINIK es un sistema integral que promueve el crecimiento empresarial para micro emprendedores del estado de Puebla, México. El objetivo de este sistema es lograr, a través de la planeación de su negocio, el aprovechamiento de diversos recursos en comunidades virtuales de compra-venta de comida casera. El diseño de este servicio busca mejorar el rendimiento de los negocios de microemprendedores ya que se identificó la inexistencia de un plan de crecimiento que sustente su estructura por diversas causas, principalmente de índole económica.



Proyecto: Acciones territoriales y la tinta que habla. Diseño de experiencia expositiva

Subcategoría: Otros diseños de servicios y experiencias

Área: Estudiante

Diseño: Juliana Becerra, Jocelin Castañeda, Nancy García, Brenda Pérez y Paloma Sánchez

El proyecto consiste en una propuesta de montaje museográfico para las obras que forman parte de la serie "Acciones territoriales" y "La tinta que habla" de la artista Mónica Muñoz Cid, que se encuentran en el Complejo Cultural Universitario en la ciudad de Puebla, México. A través del diseño se logró generar experiencias mu-

seográficas, y en algunos casos inmersivas, que muestran trayectorias y caminos por sitios desconocidos con la intención de dejar huellas en el espacio, objetivo de la propuesta artística. Con esto se logra que los visitantes se adentren en temas relacionados con la vida en la ciudad y las relaciones humanas.



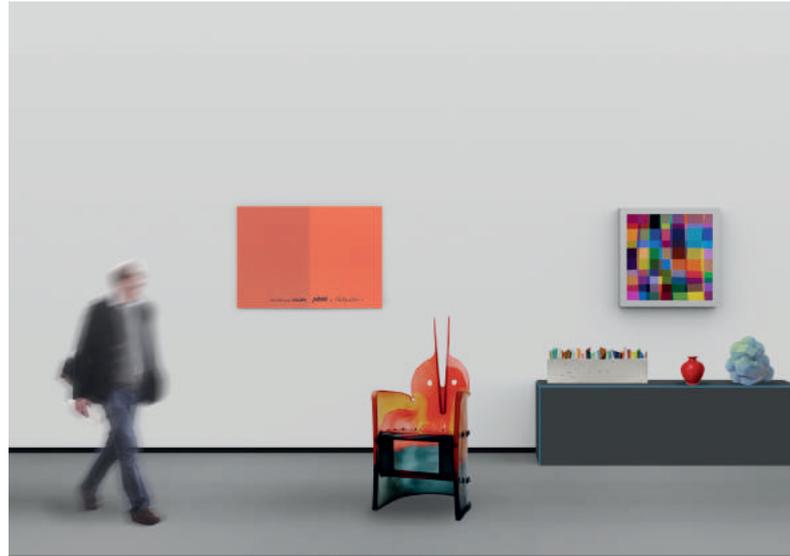
Proyecto: Frieze 2020

Subcategoría: Diseño de experiencias

Área: Profesionales

Diseño: Collective Design, Frieze, Emiliano Godoy y Tuux

En el marco de Frieze NY 2020 se realizó “Color And Production-From the Atom to the Void”, una exposición curada por Libby Sellers, en la que se muestran piezas de arte donde el color es el eje discursivo y explora la representación de éste a través de diferentes materiales y técnicas. Se cuidó la sutileza del mobiliario para dotar de protagonismo a las piezas y evitar distraer la atención del visitante, al mismo tiempo los elementos revelaban color en su interior a través de bordes y grabados que lo guiaban respecto al guion curatorial. Debido a la pandemia ocasionada por el SARS-CoV-2, conocida como covid-19, la exposición se replanteó de manera digital. La curaduría se mantuvo por medio de agrupaciones, mismas que el visitante podía visualizar a través de escenas digitales con información sobre las obras.



Proyecto: Chrysler Pacifica 360°

Subcategoría: Diseño de interfaces

Área: Profesionales

Diseño: Joram Patiño, Marlene García y Alexander Hernández

El proyecto responde a una situación actual en la que cada vez más, los usuarios deciden sobre contenidos tomados de internet, más aún si se trata de alguna compra o venta, donde la confianza y transparencia son vitales. Para redefinir el proceso de ventas del sector automotriz, la propuesta de Pacifica conforma contenido de alta calidad diseñado específicamente para integrar toda una experiencia 360° a través de una navegación sencilla e interactiva; adaptable a cualquier dispositivo y accesible con sólo ingresar al enlace. Así, los clientes pueden entender todo lo que les ofrecerá su nueva adquisición de manera vivencial e innovadora y tener una conexión memorable con la marca.



Proyecto: Metodología para la producción social y sostenible del hábitat

Subcategoría: Diseño de procesos

Área: Profesionales

Diseño: Alfonso Arias Martínez, Jahzeel Becerril, Margarita Medina y Domingo Suárez

La aportación de este proyecto es de tipo metodológica, en la que se innova el proceso de empoderar, preconfigurar, ejecutar y evaluar de forma participativa entre diseñador, habitante y constructor, una finca sostenible que mejore las condiciones materiales de una familia en condiciones de desigualdad económica. Se apoya en la autoconstrucción asistida para aportar habilidades a los



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

diseñadores en estas prácticas comunes y hace accesible la vivienda digna. Su aplicación en la casa de Jahzeel y Margarita (una familia LGBTTI+) en el poblado de Tepoztlán, manifestó su efectividad, compromiso social y flexibilidad para la inclusión de tecnologías sostenibles como el bambú, bahareque, captación pluvial y biodigestores para garantizar su habitabilidad.



Visual Communications Design

After the Product Design category the Visual Communications Design category is the category with the highest number of entries; It is made up of the following subcategories: Graphic Identity, Label, Graphic Packaging, Editorial Publications, Campaign, Illustration, Animation, Poster, Typography and Other designs for visual communication. The absolute winners of this category in the professional division were Néstor Rocha and Tamara Segura, who designed the Mr. Porfirio typeface, while the absolute winners in the student division were Frida Castro and Andrea Estrada, who carried out the Lazos project.

Other projects from other subcategories that the jury considered good designs were: “If they kill me” carried out by Hannya Pacheco and Ana Martínez, students, and who with this campaign sought to raise awareness of the seriousness of the problem we suffer in Mexico, where more than 10 women are murdered every day. Vegetable Palette is a project belonging to the Editorial Publications subcategory and was designed by Ana Cañas, Daniela Fernández and Mauricio Fernández, professional designers who with this project sought to contribute to caring for the environment.

The project Heiresses: the hands that weave magic, from the Editorial Publications subcategory of the student division, was designed by Alejandra Porcayo Alva, and is a project with a recognizable social impact. Nomadic seed, a project from the professional area, was designed by designer Rodrigo Córdova, accompanied by Juan Manuel Gordillo, Isabel Martínez and Aura Chávez.

Finally, the project Flow: menstruation is not a decision, from the Graphic Identity subcategory, belonging to the student division carried out by Melissa Mendívil Enríquez, according to the jury, seeks to make visible the problem that the menstrual period represents for low-income women. in Mexico, ranging from the affectation of their comprehensive health to the lack of government public policies for the distribution of menstrual management products in the country. The visual proposal uses blood flow as a graphic element for the isotype of the social campaign, to allude to the strength of the guiding concept of the project; We also worked with images captured by Mariana Yampolsky, worked with a duotone technique to expose the menstrual duality that is currently experienced in our country.

Diseño de Comunicaciones Visuales

Después de la categoría de Diseño de Producto la subcategoría de Diseño de Comunicaciones Visuales es la categoría con el mayor número de participaciones; está compuesta de las siguientes subcategorías: Identidad gráfica, Etiqueta, Empaque gráfico, Publicaciones editoriales, Campaña, Ilustración, Animación, Cartel, Tipografía y Otros diseños para la comunicación visual. Los ganadores absolutos de esta categoría en la división profesional fueron Néstor Rocha y Tamara Segura, quienes diseñaron la tipografía Mr. Porfirio, mientras que las ganadoras absolutas en la división estudiantil fueron Frida Castro y Andrea Estrada, quienes realizaron el proyecto Lazos.

Otros proyectos de otras subcategorías que el jurado considero buenos diseños fueron: “Si me matan” realizado por Hannya Pacheco y Ana Martínez, estudiantes, y que con esta campaña buscaron concientizar de la gravedad del problema que sufrimos en México, donde más de 10 mujeres son asesinadas cada día. Paleta Vegetal es un proyecto perteneciente a la subcategoría de Publicaciones editoriales, fue diseñado por Ana Cañas, Daniela Fernández y Mauricio Fernández, diseñadores profesionales quienes con este proyecto buscaron contribuir al cuidado del ambiente.

El proyecto Herederos: las manos que tejen magia, de la subcategoría Publicaciones editoriales de la división estudiantes fue diseñado por Alejandra Porcayo Alva, y es un proyecto con un reconocible impacto social. Semilla nómada, proyecto del área profesional, fue diseñado por el diseñador Rodrigo Córdova, acompañado de Juan Manuel Gordillo, Isabel Martínez y Aura Chávez.

Finalmente, el proyecto Flujo: la menstruación no es una decisión, de la subcategoría Identidad gráfica, perteneciente a la división de estudiante, realizado por Melissa Mendívil Enríquez, de acuerdo al jurado busca visibilizar la problemática que representa el periodo menstrual para las mujeres de escasos recursos en México, que abarca desde la afectación de la salud integral de las mismas hasta la carencia de políticas públicas gubernamentales para la distribución de productos de gestión menstrual en el país. La propuesta visual utiliza el flujo sanguíneo como elemento gráfico para el isotipo de la campaña social, para aludir a la fuerza del concepto rector del proyecto; se trabajó asimismo con imágenes capturadas por Mariana Yampolsky, trabajadas con una técnica duotono para exponer la dualidad menstrual que se vive actualmente en nuestro país.

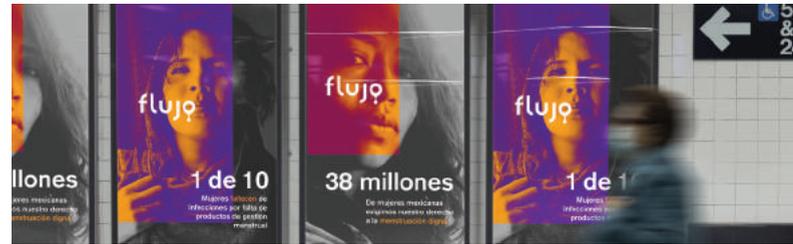
Proyecto: Flujo: La menstruación no es una decisión

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Melissa Mendivil Enríquez

Flujo es un proyecto que busca visibilizar la problemática que viven las mujeres de niveles socioeconómicos bajos en México en torno a la menstruación como tema de las políticas públicas que afectan la salud integral de las mismas. Para su diseño se trabajó con fotografías intervenidas de Mariana Yampolsky, a través de la técnica de duotono con el fin de exponer la dualidad menstrual que viven las mujeres en el país. La propuesta visual utiliza el flujo sanguíneo como elemento gráfico para el isotipo.



Proyecto: Kind

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Mariana Colores y Michelle Cojab

Kind es una línea de productos tanto de higiene personal como de limpieza de espacios y superficies dirigido a personas con discapacidad visual. En relación con la situación provocada por la covid-19, se encontró un área de oportunidad dentro del mercado que no consideraba a personas con estas discapacidades, por lo que en el diseño de los productos se incorporó tipografía braille. El objetivo de la marca es reforzar la inclusión social, por lo que los productos pueden ser adquiridos por personas con capacidades regulares.



Proyecto: Pixki

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Nicole Bejar Zonana

Pixki es un proyecto de diseño de marca de una organización civil no gubernamental que se dedica a la educación ambiental para niños en edad escolar de nivel básico a través de experiencias lúdicas. Este proyecto está enfocado en la protección del ambiente y especies endémicas en peligro de extinción en México, y se deriva de la necesidad de formar, tanto en lo individual como en lo colectivo, guardianes ambientales responsables y proactivos, cuyas acciones impacten positivamente en el corto, mediano y largo plazos. De esta manera se incentiva la participación y colaboración ciudadana en el cumplimiento de la Agenda 2030 de México como país miembro de la Organización de las Naciones Unidas.



Proyecto: Siruela

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Regina Guerrero Olavarrieta

Siruela es un estudio artístico que ofrece productos únicos hechos a mano. Se trata de un espacio físico y mental que fomenta el crecimiento de profesionistas íntegros, lo que se transmite en cada objeto artesanal al valorar el tiempo y el trabajo que conlleva su realización, la cual es inspirada por el buen diseño y la felicidad.



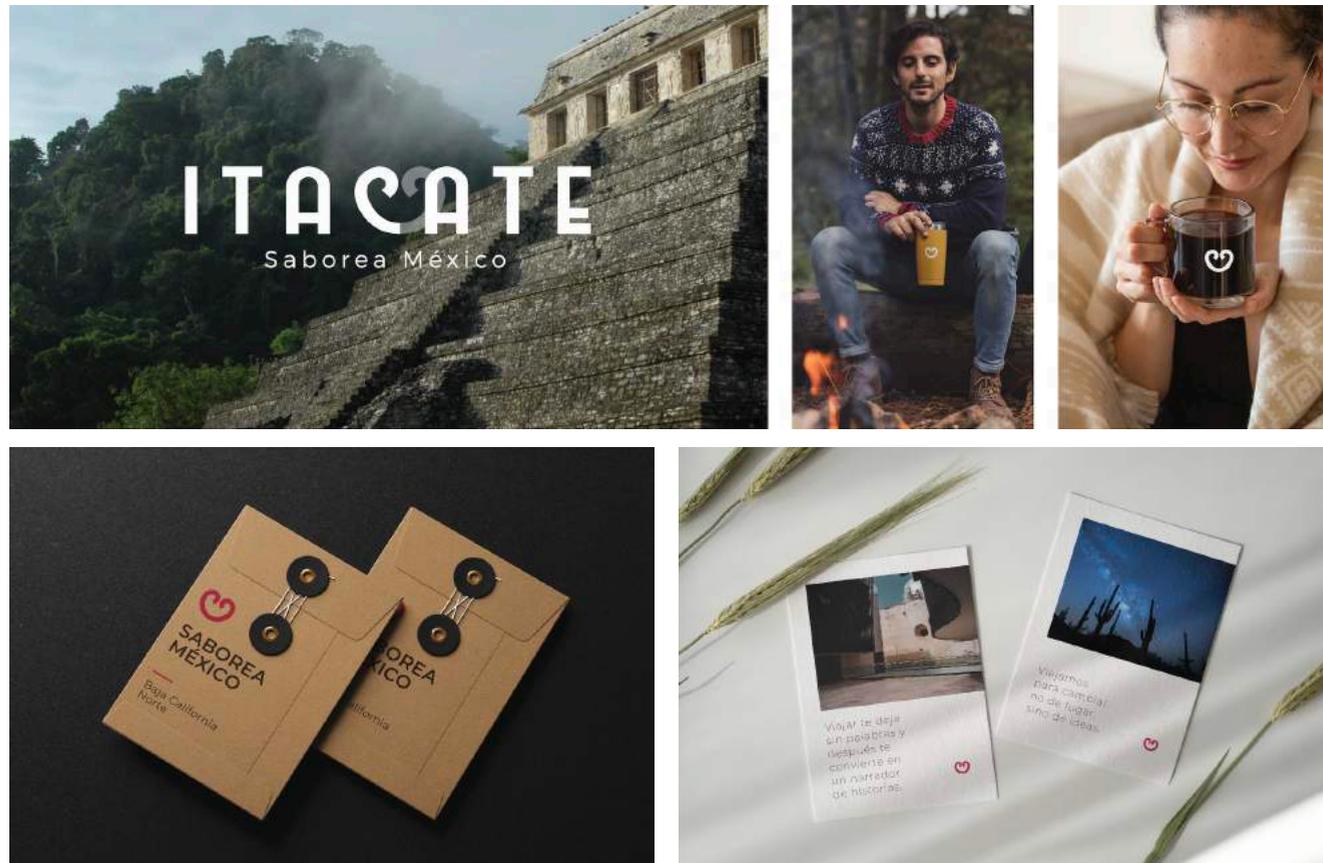
Proyecto: Itacate | Saborea México

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Paloma Vázquez Mejía

Itacate es una caja bimensual de gastronomía, artesanías y productos mexicanos para todos los entusiastas de las culturas que se encuentran en México. La caja está diseñada con materiales ecológicos y la comunicación gráfica que presenta hace que cada elemento sea único y coleccionable, ya que hace referencia a elementos específicos de determinada zona o cultura mediante colores, texturas, formas y patrones. La relevancia del proyecto se basa en rescatar y valorar los lugares, historia, culturas y tradiciones vinculados a los productos de la caja mediante el uso de los sentidos, lo que convierte a una “simple caja” en un viaje por todos los rincones del país.



Proyecto: Conectividad / Identidad gráfica para la Facultad de Diseño

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Arturo Ponce de León Flores

Este proyecto desarrolla el diseño de identidad de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac para el año 2020. Conectividad, como concepto central, resultó muy significativo en un año en que fue vital mantener el contacto ante la ausencia física por el confinamiento. La imagen gráfica traduce el concepto “conectividad” a través de la proyección de una serie de líneas que se van encontrando, entrecruzando y conectando. Este tipo de identidad no se origina a partir de un símbolo o logo, sino de un concepto visual que permea todas las comunicaciones visuales. Previo al inicio del confinamiento se diseñaron y exhibieron 14 carteles tridimensionales para crear una experiencia en el espacio de circulación de alumnos y profesores de la Facultad de Diseño. Posteriormente las comunicaciones se realizaron a través de medios digitales.



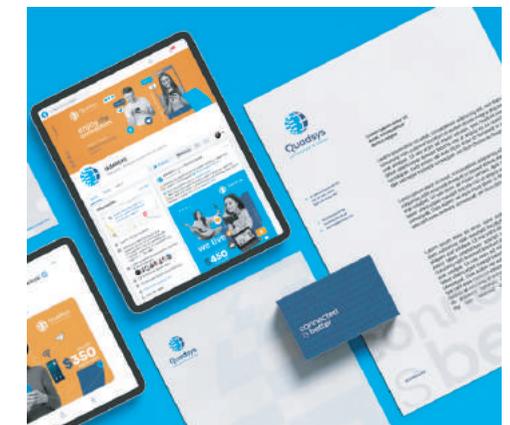
Proyecto: Quadsys

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Néstor Rocha, Mariana Trujillo, Ilithya Esmeralda, Yazmín Alfaro y Karen Álvarez

El proyecto Quadsys trabaja el *rebranding* de la marca de servicios de internet inalámbrico con base en su historia, en el comportamiento del personal y de los clientes. Es una propuesta que no sólo se concentró en lo visual, sino también en la propuesta espacial, sonora y de atención al cliente. El relanzamiento de la marca incluye papelería, arquigrafía, folletería e identidad corporativa, campañas, etcétera, además redefine el *storytelling* al establecer un lenguaje adecuado para sus usuarios.



Proyecto: Rebranding para el restaurante La Huacana

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Magdalena Cabrera Betancourt, Eleazar Reyes, Hallet González y Ofelia Segura

El *rebranding* para el restaurante La Huacana se basa en resaltar los valores culinarios, de tradición, así como el legado familiar que envuelven al lugar. Para el elemento principal de la identidad gráfica se tomó como inspiración al cordero en la imagen del “Agnus Dei”, para configurar una ilustración elegante que otorga a la figura del borrego un aspecto de religiosidad, combinado con una tipografía inspirada en los caracteres heredados del español antiguo y una paleta de color sobria; el diseño busca crear un contrapunto hacia la iconografía común asociada con la comida tradicional mexicana. Alrededor del logotipo se construye un sistema visual que refuerza la idea de la birria como tradición culinaria, valor sobre el que se funda La Huacana.



Proyecto: Semilla Nómada

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Rodrigo Córdova, Juan Manuel Gordillo, Isabel Martínez y Aura Chávez

Éste es un proyecto de identidad y diseño para el empaque del café Semilla Nómada, marca comunitaria de productores rurales de México. El diseño transmite el origen del café, así como el hecho de que éste se encuentra en muchos momentos de la vida de las personas en distintos lugares.



Proyecto: Crisanta, Tisana Ancestral

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Estudiante

Diseño: Valeria Crisanto Olguín

Se trata de un desarrollo de identidad de marca para tisanas gourmet. Al abrirse el empaque se despliegan cuatro prismas triangulares que contienen una selección de hojas y frutos secos de las más importantes regiones de cultivo en México. Cada sabor presenta los beneficios a la salud, así como los ingredientes ilustrados. La esencia de la herbolaria mexicana y la experiencia innovadora del *unboxing* son la combinación que dota de identidad a una marca que, además, contribuye con la economía de las familias dedicadas al cultivo de la materia prima.



Proyecto: QUAKER SUPER FOODS

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Estudiante

Diseño: Francisco Antonio Menchaca Chávez

El proyecto se basa en la utilización de los sellos nutricionales de los productos según la NOM-051, para emplearlos como aliados en la composición de los empaques, al considerar un balance entre diseño y comunicación, una simplificación de elementos clave de la marca y un equilibrio en su composición grupal. Con lo anterior se reduce la sobreestimulación visual, a la vez que se atienden las normativas oficiales al respecto.



Proyecto: Squizy Juice

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseño: Fernanda Guerrero, Mauricio Bladiniers

Consiste en la creación de la identidad visual para un producto orgánico dirigido a jóvenes y adultos preocupados por una alimentación balanceada. Con elementos fáciles de reconocer, claros y amigables, se refuerzan los atributos de la marca en una atmósfera de formas y colores atractivos y divertidos.



Proyecto: Be Waffle. The Belgian Waffle House

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseño: Raul Terashima, Luis Alfonso Rodela y Diego Luna

Por medio de un juego de palabras, Be, del inglés “ser”, y de su origen: Bélgica, Be Waffle presenta un logotipo creativo de una tipografía sans serif diseñada específicamente para la marca con inspiración en los cómics. Se incluye un logotipo auxiliar y stickers.



Proyecto: Herederas. Las manos que tejen magia

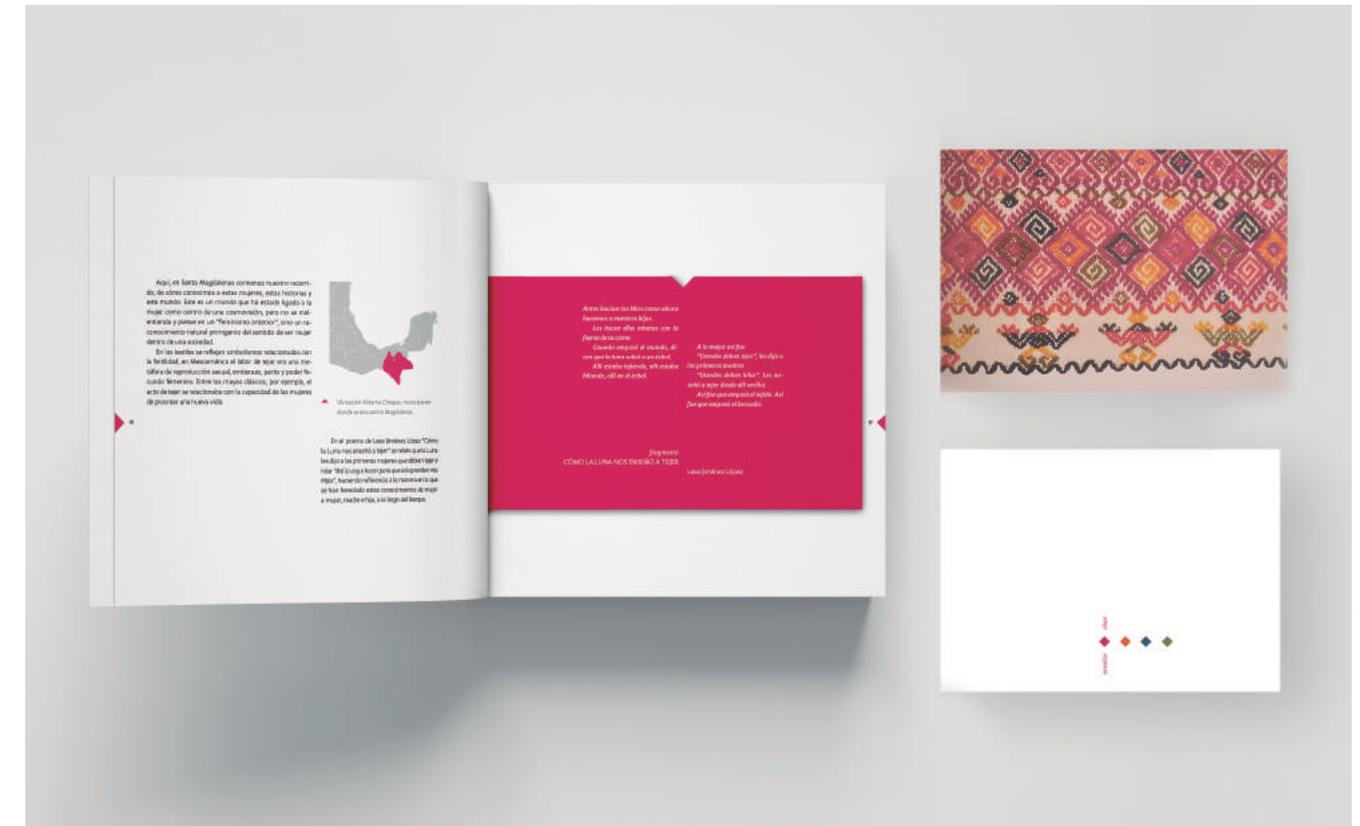
Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Estudiante

Diseño: Alejandra Porcayo Alva

El proyecto Herederas. Las manos que tejen magia, surge a partir de historias, leyendas, relatos e imágenes que se ofrecen al lector joven en las que los textiles son como una trama viva y mística. El recorrido comienza con las tejedoras, cuyas manos nos cuentan la historia mítica del

mundo tzotzil, donde se presenta al huipil de Magdalenas como elemento que preserva la cultura de la comunidad. En Herederas, como las tejedoras hacen con su huipil, se respeta cada elemento de la página, manteniendo una estética limpia y sencilla, pero compleja en contenido.



Proyecto:

Guía visual e informativa para usuarios de 6 a 12 años

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Estudiante

Diseño: Mariesther Rodríguez González

Esta guía pretende un nuevo escenario para la indumentaria infantil en el que se eviten versiones miniatura de la ropa de adultos. El proyecto se divide en tres partes, la primera aborda la adultificación infantil; la segunda proporciona plantillas, conceptos, y propuestas de largos y cortos de prendas para diseñar futuras colecciones de infantes, y la tercera prioriza el valor humano, el que alude a la importancia de producir prendas adecuadas a la dignidad y respeto que el menor de edad merece.



Proyecto: SCIENTIA

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Estudiante

Diseño: Mariana Colores

Es una publicación editorial perteneciente al género de divulgación científica y tecnológica, en el subgénero emprendimiento. Su contenido es elaborado por investigadores y científicos recién egresados que abordan el impacto científico en la vida de las personas en México. La publicación surge de las ganas de apoyar el talento en nuestro país y crear una red de apoyo para el desarrollo de jóvenes, además de dar el reconocimiento necesario a la ciencia y tecnología. SCIENTIA tiene como objetivo crear una conexión con el futuro lector y ser una contribución a la sociedad y al diseño.



Proyecto: Otro México es posible

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Sitalin Sánchez Acevedo y Lorena Fernández

La publicación recoge los testimonios de diferentes comunidades indígenas del país y de América Latina con el fin de construir propuestas para un diferente sistema legal que parta de la solidaridad y el reconocimiento del otro. El objetivo del trabajo es integrar el lenguaje escrito con un lenguaje visual que permita hacer de la lectura una experiencia que muestre la cosmoexistencia de las voces que el libro contiene. Tanto el diseño editorial como las ilustraciones buscan mostrar las complejidades, problemáticas y formas de lucha de los pueblos indígenas actuales en contraposición a las narrativas comunes que estereotipan y refuerzan imágenes exóticas o románticas de las mismas.



Proyecto: Paleta Vegetal

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Ana Cañas, Daniela Fernández y Mauricio Fernández

Paleta Vegetal es un libro que tiene como objetivo ser una herramienta para diseñar áreas verdes urbanas con especies adaptadas al clima local de Baja California. Fue desarrollado con el apoyo de académicos nacionales e internacionales, y del Ayuntamiento de Tijuana a través de la Dirección de Protección al Ambiente. Este proyecto busca concientizar a la población sobre los beneficios del uso de plantas nativas en jardines, del ahorro de recursos de mantenimiento (podas, fertilizantes o plaguicidas), la creación de refugios y provisión de alimento para la fauna nativa y uno de los más importantes, el ahorro de agua de riego en una zona por naturaleza árida que en épocas recientes ha enfrentado todavía más la escasez de este recurso.



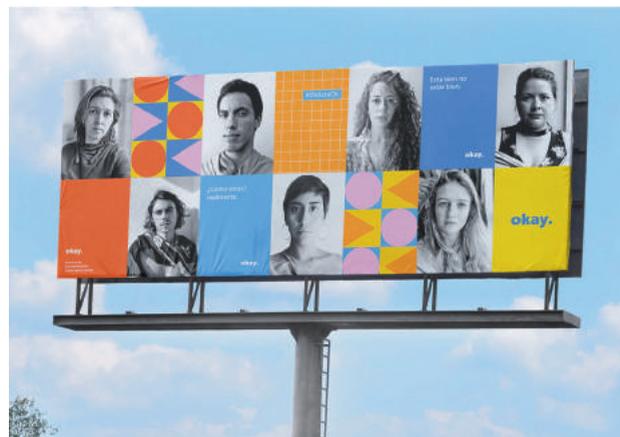
Proyecto: OKAY. Campaña de concientización sobre salud mental

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Daniela Chávez

El proyecto plantea una campaña de concientización que empodera los sentimientos y emociones, en respuesta a la problemática de la sobrevaloración de sentimientos positivos. A raíz de la pandemia ocasionada por el covid-19 y las consecuencias en la salud mental de muchas personas debido al confinamiento, se hace necesario deconstruir el estigma que rodea la salud mental. El concepto global que la campaña plantea es “Está bien no estar bien”; el sistema de identidad visual creado parte del naming de la campaña que define un estado físico o mental satisfactorio, pero no excepcionalmente, lo que consolida de manera eficaz el mensaje de la campaña.



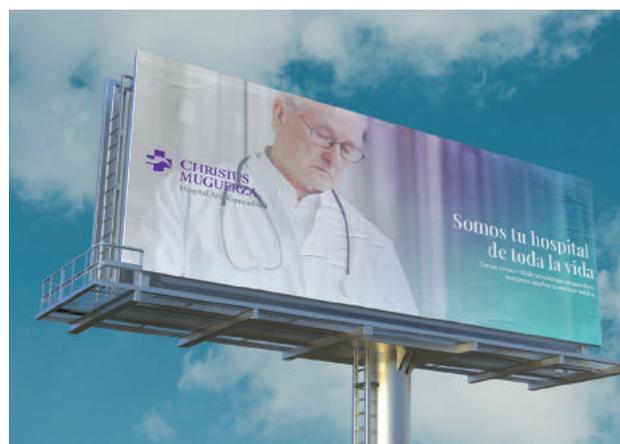
Proyecto: Identidad de Servicios digitales de Christus Muguerza

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Andrea Flores, Cristina Ortega, Mayela Martínez, Paola García, Victoria Martínez y Zara Aguilar

La campaña es una propuesta gráfica diferenciada y empática con el mercado para incentivar el posicionamiento y penetración comercial digital de los servicios del sistema de salud Christus Muguerza en segmentos específicos. Las estrategias se basan en marketing multicanal para la contratación de servicios de salud a través del pago en línea, la proposición de canales, así como en la gestión y contenidos adecuados para promover la experiencia de adquirir los servicios del sistema de salud en medios digitales.



Proyecto: La Historiadora

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Miranda Mora

La Historiadora tiene como propósito reconocer, identificar y visibilizar a las mujeres que forman parte de la historia de México. Existen cuatro niveles en el sistema de comunicación: a) carteles exteriores con datos clave que cuestionan la enseñanza oficial de la historia en nivel básico primaria, b) murales urbanos en distintos puntos de la ciudad con el objetivo de intervenir educativamente en la gente, c) plataforma digital con animaciones breves que muestran distintos eventos históricos y d) realidad aumentada con animaciones sobre los carteles. El carácter gráfico nace del muralismo urbano mexicano como una de las formas de expresión artística social en el país y del discurso visual fotográfico de la prensa antigua.



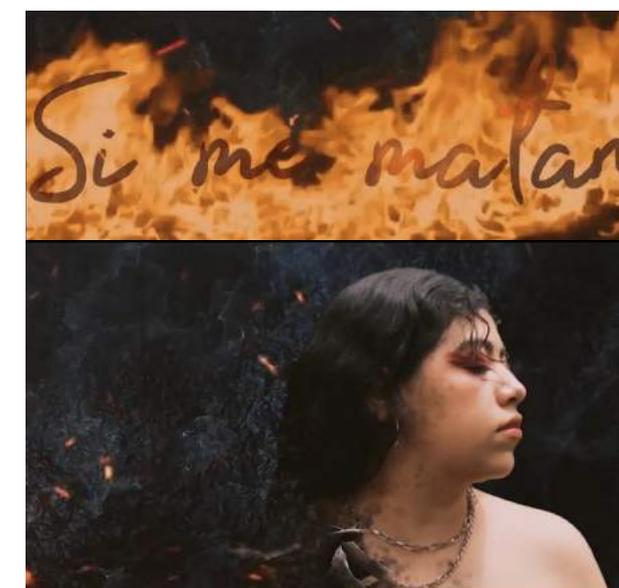
Proyecto: Si me matan

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Hannya Pacheco y Ana Martínez

Mediante el uso de un video con efectos visuales y motion graphics, y a partir de la letra y música de Silvana Estrada, las realizadoras de la campaña “Si me matan”, muestran una visión del peligro y el riesgo que se vive en México, en donde son asesinadas más de 10 mujeres diariamente. La campaña busca señalar el olvido del gobierno de esta situación al no respaldar a las mujeres en sus denuncias, y la impotencia que éstas viven ante esa indiferencia.



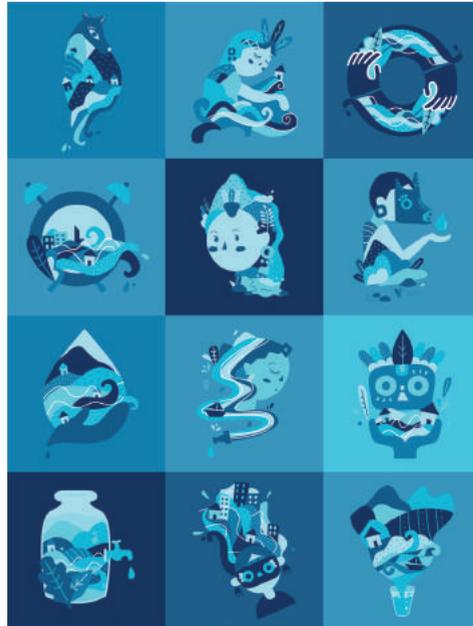
Proyecto: Toatli, cuidemos el agua

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Metztli Rodríguez

Toatli es un juego de mesa educativo que tiene como principal objetivo fomentar la educación del cuidado y aprovechamiento del agua. Por medio del diseño, actividades lúdicas e ilustraciones que rescatan las raíces mexicanas, se pretende mejorar la cultura ambiental y cambiar los malos hábitos que hay en el consumo del agua, así como también, generar en los usuarios un pensamiento reflexivo sobre sus acciones e intensificar valores como solidaridad, responsabilidad y respeto al medio ambiente y a la sociedad.



Proyecto: Tarot The Major Arcana

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Daniela Chávez

Se trata de un set de cartas ilustradas del tarot. Para este proyecto se desarrollaron habilidades de color, abstracción y diseño de personajes. La propuesta de diseño en conjunto brinda al usuario una experiencia lúdica dinámica. El proyecto está dirigido a personas que saben leer las cartas del tarot o en general, a cualquier persona que se interese por el tema.



Proyecto: ¿Dónde están?

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Vivian Ortiz

Este proyecto es una ilustración sobre la muerte y la desaparición de mujeres en México. Según el Inegi, al menos 10 mujeres son asesinadas al día, de las cuales más de la mitad son víctimas de familiares o de sus parejas. La representación del cuerpo y el sexo femenino enmarcada en esta ilustración invita al público a reflexionar sobre la violencia feminicida en el país y busca mostrar el vacío que se vive en los hogares tras la desaparición y muerte de un ser querido.



Proyecto: Costumbra:

Imaginario poblano ilustrado

Subcategoría: Ilustración

Área: Profesional

Diseño: Elmer Sosa

El proyecto es una serie de cuatro ilustraciones para promover costumbres, lugares y personajes poblanos. Se eligieron cuatro lugares: "Los portales" del Centro, el mercado de artesanías "El Parián", la cantina "La Pasita" y "La Casa de los Hermanos Serdán". En la comunicación visual se recuperan frases populares, la mezcla del imaginario poblano y la imaginación en general. El objetivo del proyecto es la creación de una memoria gráfica, así como enaltecer y promover los lugares elegidos.

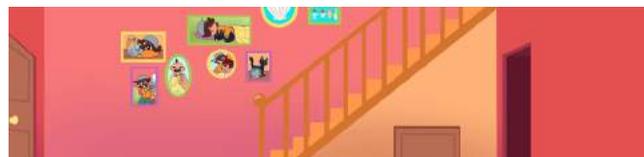


Proyecto: Lazos**Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante**Diseño:** Frida Castro y Andrea Estrada

Es un corto que aborda la problemática social de las personas desaparecidas. En su diseño se mezcla acción viva con rotoscopia y la inclusión de efectos visuales. Fue realizado para el programa de derechos humanos de la universidad Ibero y pretende dar un mensaje de esperanza a los familiares de Fuerzas Unidas por Nuestros Desaparecidos en Nuevo León (Fundeni), para quienes fue realizado. A nivel técnico, destaca su narrativa, edición, audio, diseño visual y postproducción.


GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE
**Proyecto:** Yo, el pequeño caballero**Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante**Diseño:** Pam Westrup, Kelly Aragon, Hannia Villareal, Eiram Garza, Beatriz Rodriguez, Angelica Preciado, Angela Gonzalez, Andrea García

Yo, el pequeño caballero es una ilustración sobre la muerte y la desaparición de mujeres en México. Por lo menos 10 mujeres son asesinadas a diario en nuestro país, según cifras del Inegi, y más de la mitad son víctimas de familiares o de sus parejas. La representación del cuerpo femenino en esta ilustración invita al público a reflexionar sobre la violencia contra las mujeres en México y busca acercarse y conocer el vacío que se vive en los hogares tras la desaparición y muerte de un familiar o amigo.

**Proyecto:** Bruxja**Subcategoría:** Tipografía**Área:** Estudiante**Diseño:** Martha Lucía Garza González

Bruxja es una familia tipográfica con cinco variantes desarrollada en la segunda edición del diplomado Diseño y Producción Tipográfica, realizado en línea. Durante el proceso de diseño se desarrollaron dos propuestas: la primera fue el trazado de la tipografía con un esqueleto más lúdico, y la segunda es un diseño más formal que fue completado totalmente en el diplomado y ahora se presenta como Bruxja.

Bruxja type
es una familia tipográfica diseñada durante el cuarto trimestre de 2020 dentro de la cuarentena por COVID-19, así que, con todo respeto este esfuerzo va dedicado para todos aquellos que han tenido pérdidas y para los que siguen luchando, ¡ánimo y solidaridad!

...para titulares y textos cortos.
Lectura a golpe de vista,
puntajes grandes a más de
120 y no menos de 18 pts.
para uso editorial e impresos...

tipografía para titulares

fuente para revistas

{Bruxja}

pantagruélico, griego y árabe 1532
mancornadora, Lola Beltrán (1961)
concupiscencia, Santiago 1, 13-15
sicalíptica, "higo" argot 1917
voluptuoso, Psique s. II d.C.

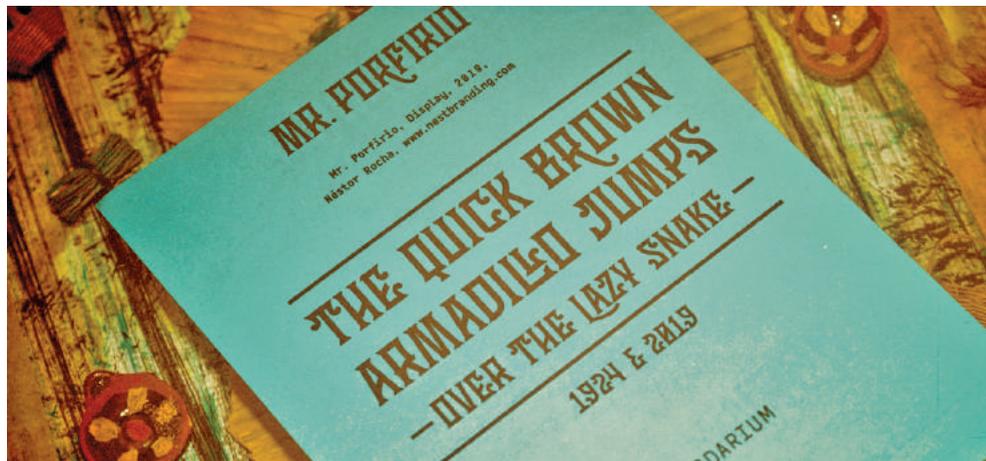
Proyecto: Mr. Porfirio
Subcategoría: Tipografía
Área: Profesional
Diseño: Néstor Rocha y Tamara Segura

Es una tipografía display multipropósito, influenciada por la estética mexicana de finales del siglo XIX. Dicho proyecto nace de una investigación relacionada con el porfiriato y se inspira en el logotipo de Telégrafos Federales, instaurado en México en 1853.



MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Para complementar la propuesta estilística de diseño se identificaron algunas fuentes de tipo toscano, estilo particular de la época, y contribuye con el rescate de una etapa en nuestro país, en la que los avances tecnológicos eran la promesa del futuro por llegar.



Proyecto: Genética Text
Subcategoría: Tipografía
Área: Profesional
Diseño: Juan Meléndez

Genética Text es una tipografía creada para la composición de textos con información de temas genéticos, como son específicamente los reportes de resultados de un laboratorio de patología molecular en Puebla. Se percibe la necesidad de facilitar una mejor y más rápida lectura a los médicos y especialistas de la información genética para sus diagnósticos y recomendación de tratamientos. Su morfología brinda calidez y un toque humano a los textos.

Proyecto: Galán Sans
Subcategoría: Tipografía
Área: Estudiante
Diseño: Esteban Fuentes Sánchez

Esta tipografía inspirada en el estilo del artista mexicano Julio Galán (1958-2006) se creó desde el concepto de una "grotesca expresiva". Busca balance entre la función y la estética a partir de curvas con cortes superiores e inferiores oblicuos, vértices rectos, minúsculas altas, un trazo homogéneo, color tipográfico alto y contra formas más condensadas. La obra de Galán se caracteriza por retomar el nacionalismo, los ideales mexicanos exentos de idealización llevados a una realidad que abarca el drama, el humor, el sarcasmo y lo cotidiano.



Design for the Fashion Industry

As in previous editions, the Design for the Fashion Industry category receives a large number of projects since it is made up of various subcategories such as Clothing, Jewelry, Textile Design, Footwear and Accessories, Accessories and Other Designs inside the fashion industry.

The absolute winners of the 2021 edition were the project: Unattainable in the student division, from the Clothing subcategory, designed by Norma Cota. In the professional division the winning project was the Kukulcán Collection from the jewelry subcategory. The design was in charge of Carlos Benítez Juárez and Mayra Uribe Eguiluz.

Other projects that the jury considered good designs were: Paradiso from the subcategory of Textile Design, in the student division and which was designed by Elsa Casas, Emma Rosas, Mariana Velasco and Lucero Carral. Paradiso is a sustainable collection of underwear aimed at people with a low

to medium rate of urinary incontinence. It consists of garments for both sexes whose textiles, strategically placed inside the garments, are made of bamboo fibers, microfiber, SMS and PUL that absorb, control fluid spillage and prevent bad odors; on the outside they are made with printed fabrics for women and plain fabrics for men, designed in this way to hide urine stains.

Likewise, the project: Yoon, from the Textile Design subcategory, received good comments from the jury in the professional area; the design was made by Natalia Guerrero Aldrett and it is a sustainable brand that creates comfortable, handmade clothing; using natural dyes and fibers as well as artisanal techniques. Each garment is made with the help of women victims of violence from the Espacio Mujeres shelter and dyed by artisan women with the waste of flowers from the harvest season of the community of Zinacantán, Chiapas.

Diseño para la Industria de la Moda

Al igual que en las ediciones anteriores, la categoría de Diseño para la Industria de la Moda recibe una numerosa cantidad de proyectos, debido a que se compone de diversas subcategorías, como Vestimenta, Joyería, Diseño textil, Calzado y accesorios, Complementos y Otros diseños para la industria de la moda.

Los ganadores absolutos de la edición 2021 fueron en la división estudiantil, el proyecto: Inalcanzable, de la subcategoría de Vestimenta, diseñado por Norma Cota. En la división profesional el proyecto ganador fue la Colección Kukulcán, de la subcategoría de joyería. El diseño estuvo a cargo de Carlos Benítez Juárez y Mayra Uribe Eguiluz.

Otros proyectos que el jurado consideró buenos diseños fueron: Paradiso de la subcategoría de Diseño textil, en la división estudiantil y diseñado por Elsa Casas, Emma Rosas, Mariana Velasco y Lucero Carral. Paradiso es una colección sustentable de ropa interior dirigida a personas con un porcentaje

bajo a medio de incontinencia urinaria. Consta de prendas para ambos sexos cuyos textiles, colocados estratégicamente en el interior de las prendas, están compuestos de fibras de bambú, microfibra, SMS y PUL que absorben, controlan el derrame de fluidos y evitan los malos olores. En la parte exterior están confeccionadas con telas estampadas para las mujeres y lisas para los hombres, diseñadas así para disimular las manchas de orina.

De igual manera el proyecto: Yoon, de la subcategoría Diseño textil, en el área profesional recibió buenos comentarios del jurado. El diseño fue realizado por Natalia Guerrero Aldrett, y se trata de una marca sustentable, que crea ropa cómoda, hecha a mano, utilizando tintes y fibras naturales, así como técnicas artesanales. Cada prenda está fabricada con la ayuda de mujeres víctimas de violencia del refugio Espacio Mujeres y teñida por mujeres artesanas con el desperdicio de flores de la temporada de cosecha de la comunidad de Zinacantán, Chiapas.

GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

Proyecto: Inalcanzable
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseño: Norma Cota

Este proyecto consiste en una colección de moda que busca ser símbolo de fuerza, protesta, poder y unidad, así como un homenaje a todas las mujeres mexicanas que viven en constante estado de alerta y desesperación. Con el lema “Vivir el momento, no es opción para las mujeres en México”, la colección emplea un método de construcción “zero-waste” para crear prendas capitoneadas con siluetas *oversized*, utilizando como relleno una combinación de fibra de poliéster y merma textil. Lo anterior permite explorar el concepto de la expansión del espacio personal y convertir la vestimenta en una barrera protectora. En el proyecto se incluyeron dos tipos diferentes de manipulación textil, el bordado de retratos de mujeres sobre prendas capitonadas y el bordado de un cordel de algodón negro y cuentas plásticas negras.



Proyecto: Génesis
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseño: David Valentín García Barrueta

Génesis es una colección de ropa adaptada que permite a usuarios con discapacidad motriz leve usar facilitadores que les simplifiquen vestirse de manera independiente; también ayuda a usuarios con discapacidad moderada a ser vestidos por un ayudante de manera más cómoda. Las prendas están modificadas para que puedan manipularse de manera versátil mediante ajustes en los patrones, diversidad de materiales y uso de aditamentos, de manera que el vestirse se ajuste a la necesidad de la persona cuyas funciones motoras se encuentran reducidas debido al proceso natural de envejecimiento.



Proyecto: Lanmé
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseño: Mariana Martínez Villaseñor

El proyecto Lanmé es un conjunto de piezas de declaración que tiene como objetivo principal comunicar el peligro que sufre la vida submarina. La idea del proyecto está inspirada en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, entre de los cuales el objetivo 14 se refiere a la conservación y el uso sostenible de los océanos, los mares y los recursos marinos.



Proyecto: NIHIL

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: Fernanda Ordorica Bechelany

Nihil es un *trench coat* que retoma complejas estructuras de la técnica japonesa shibori itajame para su confección, así la prenda adquiere una rigidez casi industrial que delimita el espacio personal y define la individualidad del usuario en un mundo post pandémico que se torna incierto y oscuro. Su diseño es una reinterpretación distópica de la construcción del cuerpo a través de elementos individuales que retan la percepción y los sentidos del usuario.



Proyecto: Nosotros

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: José Juan Rizo Lugo

Nosotros es una colección inspirada en el concepto de identidad, que busca la comodidad y sencillez materializadas en piezas que expresan un concepto creativo. Las prendas están confeccionadas con básicos recuperados de segundo uso para reconstruirlos y configurar nuevas siluetas, además se intervinieron camisas y pantalones para crear prendas únicas. El proyecto es una propuesta de moda sostenible que obedece a nuevas tendencias de consumo consciente para ofrecer soluciones a problemáticas relacionadas con el hiperconsumo y sus efectos en el ambiente y la explotación laboral.



Proyecto: Geowlry: joyería modular magnetizada

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseño: Ana Gabriela Serrano Villarreal

Geowlry consta de piezas de joyería geométrica submodular magnetizada que invita al usuario a interactuar y crear diferentes diseños, logrando así una propuesta amigable y divertida. Se compone de un juego de piezas magnetizadas de diferentes formas geométricas, colores y texturas que facilitará al usuario su armado permitiéndole que disfrute el proceso de observación y descubrimiento de nuevos patrones generados intencionalmente o al azar.



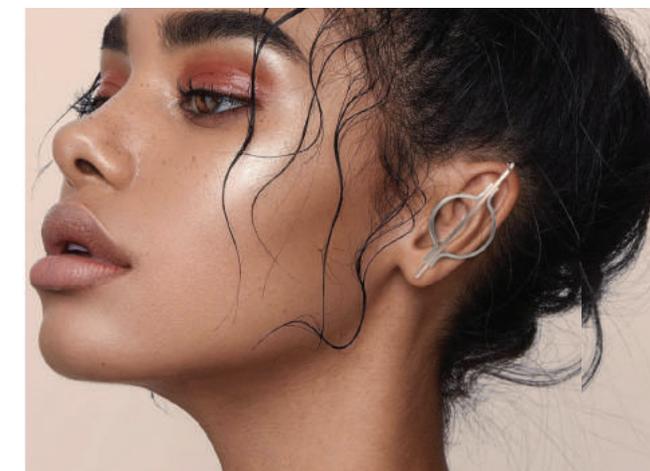
Proyecto: Entropía

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseño: Diego Castillo

La vida tiende a fluir desde un estado de orden y previsibilidad hacia un estado más caótico e impredecible; esta es la base del concepto de Entropía. Se dice que antes de que existiera el universo todo comenzó como un punto inimaginablemente pequeño de masa y densidad infinitas, el cual repentinamente explotó y se expandió en todas direcciones, dando paso a una amplia variedad de diferentes átomos. Estos átomos primarios se transformaron lentamente en átomos más pesados que formaron moléculas y luego compuestos más complejos, posteriormente estrellas, planetas, y finalmente a la humanidad.



Proyecto: Bakánoa. Reciclaje textil: aserrín y mezclilla**Subcategoría:** Diseño textil**Área:** Estudiante**Diseño:** Eduardo Meléndez, Grecia Castro y Ana Girault

Bakánoa es un biotextil elaborado a partir de aserrín obtenido de las caballerizas y tela de mezclilla descartada, con el fin de aprovecharlos y darle un uso práctico, en tanto son considerados basura que daña el ambiente. El biotextil obtenido es una membrana resistente al calor caracterizado por un nivel de transparencia, al cual se aplica un acabado con barniz ecológico para usarlo como pantalla de lámparas.

**Proyecto: Mochila para uso en caso de un huracán****Subcategoría:** Diseño textil**Área:** Estudiante**Diseño:** Jimena Chávez y Anamari Sánchez

Este proyecto consiste en una “mochila de vida” que tiene la posibilidad de convertirse en una hamaca cuya función es ayudar a las personas en caso de un huracán. La mochila es considerada como un producto de emergencia porque ahí se almacenan todos los objetos imprescindibles en este tipo de situaciones, por lo que su cualidad principal es su practicidad, ligereza y seguridad. En su diseño se consideró que personas de diferentes edades y condiciones puedan llevarla sin ningún problema, y en caso de no contar con una tienda de campaña, la mochila puede funcionar como una hamaca desplegable.

**Proyecto: Paradiso****Subcategoría:** Diseño textil**Área:** Estudiante**Diseño:** Elsa Casas, Emma Rosas, Mariana Velasco y Lucero Carral

Paradiso es una colección sustentable de ropa interior dirigida a personas que padecen de incontinencia urinaria en un porcentaje de bajo a medio. La colección consta de prendas para ambos sexos cuyos textiles, colocados estratégicamente en el interior de las prendas, están compuestos de fibras de bambú, microfibra, SMS

y PUL, las cuales absorben y controlan el derrame de fluidos evitando así malos olores. La parte exterior está confeccionada con telas estampadas para las mujeres y lisas para los hombres, diseñadas de esa manera para disimular las manchas de orina.

**Proyecto: Biosis artificial****Subcategoría:** Calzado y Accesorios**Área:** Estudiante**Diseño:** Miroslava Palazuelos Lomelí

El proyecto Biosis consiste en un bolso elaborado a base de textiles compuestos de bolsas de plástico, fusionadas por medio de calor. En la configuración el bolso se realizó con 60% de materiales recuperados, logrando así cero desperdicios y aprovechando además a cascará o cubierta del nopal. Su diseño está inspirado en la belleza de la tierra vista desde el espacio y formulado desde un escenario apocalíptico donde el ser humano se tuvo que adaptar y crear a partir de objetos que podía recuperar y volverlos a transformar.



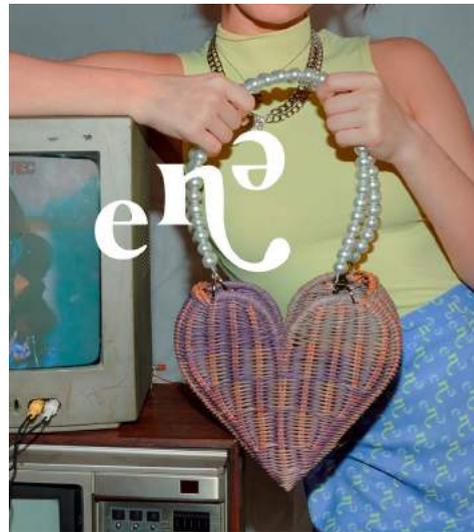
Proyecto: Rescate e innovación de la técnica ancestral de la cestería aplicada en una colección de bolsos de moda sostenible

Subcategoría: Complementos

Área: Estudiante

Diseño: Nicole González García

El proyecto consiste en diseñar bolsos para diferentes ocasiones, empleando la técnica tradicional de la cestería realizada en la comunidad de Tlamacazapa, Guerrero. Las bolsas se diseñan y desarrollan mediante un proceso de creación conjunto con artesanos de esa comunidad, aprovechando la versatilidad de las fibras rígidas para innovar a través de nuevas formas o modelos de cestas y el uso de tintes naturales como parte de la materia prima. El resultado de todo esto permite la obtención de productos de diseño sostenible, estéticos y funcionales.



Proyecto: Percepto

Subcategoría: Complementos

Área: Estudiante

Diseño: Mariana García, Eugenia Villarreal, Erika Esparza y Antonio González

Percepto consiste en un diseño de marroquinería que consta de distintos compartimentos caracterizados por rectángulos marcados por herrajes, líneas visibles en las costuras y las curvas circulares que aparecen en los bolsos. De acuerdo con la psicología de las formas, los rectángulos representan el orden, las líneas la unión y las curvas representan libertad.



Proyecto: Yoon

Subcategoría: Diseño textil

Área: Profesional

Diseño: Natalia Guerrero Aldrett

Yoon es el nombre de una marca de ropa sustentable que se distingue por ser cómoda y estar hecha a mano. Para su elaboración utiliza tintes y fibras naturales, así como técnicas artesanales. Cada prenda es manufacturada con la ayuda de mujeres del refugio "Espacio Mujeres" y teñida con el desperdicio de flores de la temporada de cosecha por mujeres artesanas de la comunidad de Zinacantán, Chiapas.



Proyecto: Colección Kukulcán

Subcategoría: Joyería

Área: Profesional

Diseño: Carlos Benitez Juárez y Mayra Uribe Eguiluz

Este proyecto consiste en una colección de joyería compuesta por un dije-broche, un brazalete-corbatín y un juego de aretes elaborados en filigrana tridimensional, y a partir de módulos triangulares con mecanismo de bisagra, cuyos elementos geométricos giran, se yuxtaponen y se desplazan para generar nuevas composiciones. El proyecto busca ofrecer una propuesta de joyería unisex que posibilite los usos múltiples de las piezas, de modo que el broche ofrece hasta cinco composiciones distintas, además de poder portarse como dije, y el brazalete como corbatín o dije largo al ser extendido.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL



Proyecto: Baapsá Jiil sobre Plata

Subcategoría: Joyería

Área: Profesional

Diseño: Adán Ulises Sepúlveda Herrera

Baapsá Jiil es un diseño de joyería que surge de la unión de manos artesanas y joyeras; su diseño se caracteriza por sus formas geométricas retomadas de la arquitectura tepehuana. En cuanto a la paleta de colores, ésta se basa en las costumbres y tradiciones de México. La propuesta obtenida es una pieza contemporánea en la que se destaca la mexicanidad, y consigue, de manera metafórica, "se borden tradiciones en plata".



Best Thesis Award and Research in Design

For the 2022 edition, the organizing committee of the award decided to implement the award for the Best Thesis and Research in Design, which seeks to recognize the research carried out in products, processes and services, as well as bachelor's thesis, master's thesis, doctoral thesis, in addition to design article (student), design article (professional), other design research. In the subcategory of Research on products, processes and services, the winner was the project Tots, small stimuli, carried out by Karla Samperio Gutiérrez. While the project: Recognizing Decision-Making Using Eye Movement: A Case Study with Children, by the designers: Juan Carlos Rojas López, Javier Marín-Morales, José Manuel Ausín Azofra, and Manuel Contero, received an honorable mention.

In the Undergraduate Thesis subcategory, the winning project was the Intelligent System for the Agrifood Sector of the Northeast of the Country, by Kevin Medina Dorado. In this same subcategory there were four honorable mentions; a) Preliminary mechanical characterization of an ecological agglomerate based on banana pseudostem (*musa x paradisiaca*) and its application in a modular lattice for interiors. b) Centro Meliponario Pisilnekmej. c) Proyecto Desserto, and finally d) VULVA Redesign the gynecological experience with a feminist perspective.

At the master's level, the winning thesis was: Rehome. Strategic design project, by Daniela Camacho Molina; while the three theses that obtained honorable mention were; Alchemy, technology and everyday life: interactive museography for the Leonora Carrington Study House; b) The theory of Social Design and the Practices and social imaginaries of young Designers in their relationship with indigenous people; c) Maintained sustainability of the Ibero-American Network of Entities for People with Physical Disabilities, through the implementation of a strategic design proposal. In the highest degree awarded by a university, the doctorate, the winning thesis was: Proposal and validation of an instructional model for the teaching of Graphic Design in Higher Education, research carried out by María del Carmen Razo Aguilar.

Finally, in the subcategory of Other research in design, the winning project was: TAMIGO: Virtual assistant to empower older adults in their old age, carried out by Blanca Herrera, Ariel Jiménez and Ana Sánchez. There were two honorable mentions in this subcategory: Naep-Tek: Sensory Experience, and NoPanic: The virtual experience for social anxiety. Without a doubt, this new category will have to increase its participation as the importance of research in design is more recognized.

Premio a la Mejor Tesis o Investigación en Diseño

Para la edición 2022 el comité organizador del premio decidió implementar el premio a la Mejor Tesis e Investigación en Diseño, que busca reconocer la investigación realizada en productos, procesos y servicios, así como tesis de licenciatura, tesis de maestría, tesis de doctorado, además de artículo de diseño (estudiante), artículo de diseño (profesional), otras investigaciones en diseño. En la subcategoría de Investigación de productos, procesos y servicios el ganador fue el proyecto Tots, pequeños estímulos, realizado por Karla Samperio Gutiérrez. Mientras que el proyecto: Recognizing Decision-Making Using Eye Movement: A Case Study with Children, de los diseñadores: Juan Carlos Rojas López, Javier Marín-Morales, José Manuel Ausín Azofra, y Manuel Contero, obtuvo mención honorífica.

En la subcategoría Tesis de Licenciatura, el ganador fue Sistema Inteligente para el Sector Agroalimentario del Noreste del país, de Kevin Medina Dorado. Asimismo, hubo cuatro menciones honoríficas; a) Caracterización mecánica preliminar de un aglomerado ecológico a base del pseudotallo de plátano (*musa x paradisiaca*) y su aplicación en una celosía modular para interiores. b) Centro Meliponario Pisilnekmej. c) Proyecto Desserto, y finalmente d) VULVA Rediseñar la experiencia ginecológica con perspectiva feminista.

A nivel maestría, la tesis ganadora fue: Rehome. Proyecto de diseño estratégico, de Daniela Camacho Molina; mientras que las tres tesis que obtuvieron mención honorífica fueron: Alquimia, tecnología y vida cotidiana: museografía interactiva para la Casa Estudio Leonora Carrington; b) La teoría del Diseño Social y las Prácticas e imaginarios sociales de Diseñadores jóvenes en su relación con personas indígenas; c) Sostenibilidad mantenida de La Red Iberoamericana de Entidades de Personas con Discapacidad Física, a través de la implementación de una propuesta de diseño estratégico. En el grado máximo que otorga una universidad, el doctorado, la tesis ganadora fue: Propuesta y validación de un modelo instruccional para la enseñanza del Diseño Gráfico en Educación Superior, investigación realizada por María del Carmen Razo Aguilar.

Finalmente, en la subcategoría de Otras investigaciones en diseño, el proyecto ganador fue: TAMIGO: Asistente virtual para empoderar a los adultos mayores en su vejez, realizado por Blanca Herrera, Ariel Jiménez y Ana Sánchez. En esta subcategoría hubo dos menciones honoríficas: Naep-Tek: Experiencia sensitiva, y NoPanic: La experiencia virtual para la ansiedad social. Sin duda alguna, esta nueva categoría habrá de incrementar su participación en medida que la importancia de la investigación en diseño sea más reconocida.

Proyecto: Tots: Pequeños estímulos

Subcategoría: Investigación de productos, procesos y servicios
Diseño: Karla Samperio

Este proyecto consiste en una matriz didáctica que ofrece a infantes de 3 a 6 años un mundo de oportunidades sensoriales para aprender a través del juego. El diseño consta de una bandeja sensorial, tarjetas texturizadas, plantillas reutilizables con múltiples actividades y los fieles acompañantes tots que fortalecen y estimulan determinadas habilidades para su crecimiento. Tots: pequeños estímulos surge con el propósito de mejorar desde casa el proceso de aprendizaje visomotriz en infantes. La identidad gráfica se desarrolló a partir del concepto “travesura” con el objetivo de reforzar la idea del juego y la experimentación con distintas herramientas y materiales para lograr un aprendizaje significativo.



Proyecto: Sistema Inteligente para el Sector Agroalimentario del Noreste del País

Subcategoría: Tesis de Licenciatura
Diseño: Kevin Medina Dorado

El proyecto está desarrollado con base en los retos y los desafíos del sistema tradicional de agricultura en México, por lo que considera necesaria la búsqueda de alternativas que transformen los sistemas de producción a fin de ofrecer un abanico de posibilidades que mejoren el trabajo y los productos de los campos de cultivo. Las tecnologías actuales y emergentes pueden llegar a ser un punto clave de la solución ya que permitirían una agricultura más eficiente, productiva y sustentable por medio de la optimización de actividades que favorezcan la producción de más alimentos de calidad.



Proyecto: Caracterización mecánica preliminar de un aglomerado ecológico a base del pseudotallo de plátano y su aplicación en una celosía modular para interiores

Subcategoría: Tesis de Licenciatura
Diseño: Andrés Arturo Montero Reyes

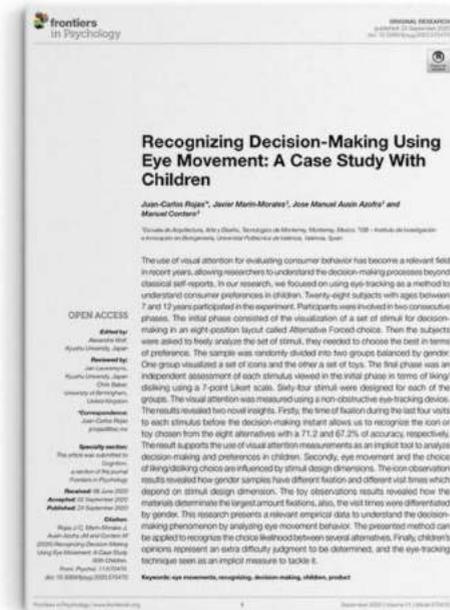
Este proyecto consiste en la caracterización mecánica de un aglomerado ecológico y su aplicación en el diseño de una celosía modular para interiores, a partir del aprovechamiento de residuos agroindustriales y el reciclado de celulosa. Así se rompe el paradigma de que una vez terminado el ciclo de vida de un producto sus residuos son descartados y carecen de valor. En la investigación se manejan los conceptos de “ecodiseño”, utilizando fibras naturales, como estrategia ambiental para evitar los impactos en el ecosistema, y “modularidad”, hecho que facilita el mantenimiento, reparación y adaptación de la celosía a diferentes espacios, sustituyendo así materiales tóxicos por biodegradables.



Proyecto: Recognizing Decision-Making Using Eye Movement: A Case Study With Children

Subcategoría: Investigación de productos, procesos y servicios
Diseño: Juan Carlos Rojas López, Javier Marín-Morales, Jose Manuel Ausín Azofra, y Manuel Contero

Esta investigación es el resultado de la integración de tres aspectos que deben ser tomados en cuenta para diseñar que un usuario tome una decisión de elección. Los aspectos son: 1. La configuración del objeto por dimensiones estéticas (identificables); 2. Los métodos de observación y evaluación de las propuestas; 3. Métodos no convencionales para medir y evaluar el impacto del diseño. La investigación se llevó a cabo por cuatro profesionales del área de diseño, mercadotecnia e ingeniería, quienes idearon un proceso para probar el impacto del diseño, su reconocimiento y valoración, e incluso la predicción de la elección.



Proyecto: Centro Meliponario Pisilnekmej

Subcategoría: Tesis de Licenciatura

Diseño: Danitza Arantxa Pérez Reyes

En las montañas de la Sierra Nororiental de Puebla revolotea la abeja *Scaptotrigona mexicana*, una especie melipona endémica conocida como Pisilnekmej. Esta especie y la práctica prehispánica de su preservación a través de jarrones de barro se encuentran en peligro de extinción. Por lo que el Centro Meliponario Pisilnekmej surge ante la preocupación de preservar ambos y promover la venta de productos derivados de su miel medicinal, los cuales mejoran la economía de las mujeres indígenas meliponicultoras.

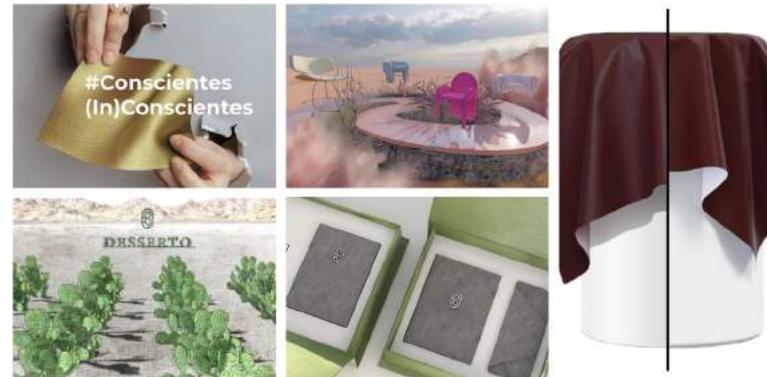


Proyecto: Desserto

Subcategoría: Tesis de Licenciatura

Diseño: Saúl Escalera, Karen Mariscal, Cecilia Valdez, Anna López, Diana Contreras, Renatta Luna, Alexia Garro, Giovanna Uriostegui, Alesi Hernández, Grecia Piñera, Karla Ramírez, Lidka Sepúlveda, Lizeth Orduña, Renata de Paola, Carlos Espinosa, José-María González, Fabrizio Hernández, Mariana Marcos, Lina Mejía, Mónica Gutiérrez, Víctor Ríos, Gabriela García y Viridiana González

Con esta investigación se proponen cinco estrategias enfocadas en tecnología y marketing para la marca Desserto, la cual elabora un material a base de nopal, como sustituto vegetal al cuero que se usa para la elaboración de calzado, muebles, confección, interiores automotrices y demás. Los valores y principios de la marca impactaron a los investigadores y guiaron el trabajo, ya que la marca ofrece más que una alternativa textil en tanto representa un potencial de alto impacto al direccionar el consumo consciente y sustentable en los consumidores mexicanos.



Proyecto: Vulva: Rediseñar la experiencia ginecológica con perspectiva feminista

Subcategoría: Tesis de Licenciatura

Diseño: Cinthia Karen Abundes Pérez y Nina Geraldine Porras Noguez

Vulva es un trabajo de investigación teórica que da lugar a una propuesta de diseño para disminuir la violencia ginecológica en la atención médica. La investigación explora el posicionamiento del profesional de diseño ante dicha violencia y su omisión al no priorizar a las mujeres y personas con vulva a partir de sus emociones, percepciones y sensaciones en relación con los objetos.



Proyecto: Alquimia, tecnología y vida cotidiana: museografía interactiva para la Casa Estudio Leonora Carrington

Subcategoría: Tesis de Maestría

Diseño: América Fabiola Sánchez León, Itzel Jiménez y Ollintzin Rosas

El proyecto consiste en el desarrollo de un sistema de museografía interactiva para la Casa Estudio Leonora Carrington, espacio de reciente creación gestionado por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). Esta investigación se caracterizó por ser interdisciplinaria debido a que contó con personas de campos del conocimiento relacionados con el diseño, la comunicación y la computación. Derivado de la pandemia por el virus SARS-CoV-2, la mayor parte de la investigación fue realizada en un plano digital, entre los años 2019 y 2021; esto requirió adaptar la metodología, la forma de realizar entrevistas, la comunicación interna del equipo y la evaluación de usuarios en distintas etapas del proyecto.



Proyecto: Rehome. Proyecto de diseño estratégico**Subcategoría:** Tesis de Maestría**Diseño:** Daniela Camacho Molina

Rehome es un estudio de caso que tuvo como propósito explicar cómo las herramientas de diseño estratégico coadyuvan a mejorar y facilitar la experiencia de usuarios que buscan amueblar y decorar su hogar. La propuesta de diseño estratégico buscó suscitar una experiencia inigualable de compra y venta de mobiliario, arte y artículos de decoración seminuevos en México. Como resultado de la investigación se destaca que la solución de diseño tiene la cualidad de ser integral e innovadora, lo que permite aplicarse en cualquier ámbito y enfoque de mercado. Se propone el desarrollo y ejecución de un sitio en internet que tome como base aspectos del término conocido como economía colaborativa.

**Proyecto: La teoría del Diseño Social y las prácticas e imaginarios sociales de diseñadores jóvenes en su relación con personas indígenas****Subcategoría:** Tesis de Maestría**Diseño:** Paloma Sitalin Sánchez Acevedo

Este proyecto analiza la mirada colonial que subyace en la disciplina del diseño, su vertiente, el diseño social, y el metodológico del *design thinking*, así como su aplicación en ocho proyectos realizados por diseñadores jóvenes vinculados con grupos pertenecientes a comunidades indígenas. Sin embargo, también se destacan las interacciones horizontales y formas de resistencia que se han gestado y pueden ser guía y cimiento para pensar en otras formas de relaciones.

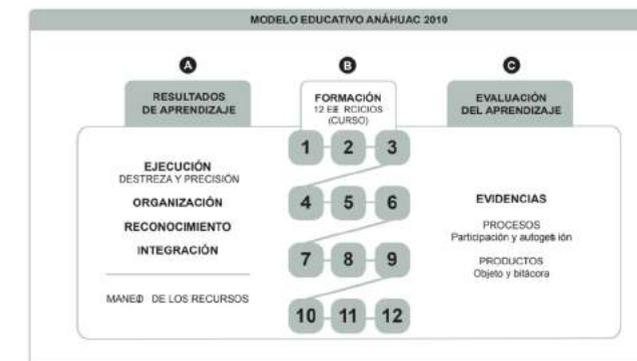
Proyecto: Sostenibilidad mantenida de La Red Iberoamericana de Entidades de Personas con Discapacidad Física, a través de la implementación de una propuesta de diseño estratégico**Subcategoría:** Tesis de Maestría**Diseño:** José Fernando Polío Maravilla

El proyecto presenta un enfoque desde el diseño estratégico como oportunidad para obtener una sostenibilidad mantenida de la Red Iberoamericana de Entidades de Personas con Discapacidad (la RED). Además, el trabajo de investigación aporta ideas relacionadas con la sostenibilidad para personas y grupos afines a temas de cooperación internacional para el desarrollo, así como para organizaciones no gubernamentales desde una perspectiva del diseño estratégico.

Proyecto: Propuesta y validación de un modelo instruccional para la enseñanza del diseño gráfico en educación superior**Subcategoría:** Tesis de Doctorado**Diseño:** María del Carmen Razo Aguilar

Las instituciones que forman a los diseñadores lo hacen desde modelos educativos distintos y desde las diversas visiones de lo que es un diseñador. Las opiniones al respecto son variadas, así como el significado mismo del concepto diseño por los distintos puntos de vista e intereses de quien lo define, además de la cercanía o las experiencias que se tengan con la disciplina. En estas diferencias, también es claro que quien desea dedicarse al diseño debe contar con atributos esenciales, porque el diseño, asociado al lenguaje visual, necesita comprenderse para poder aplicarlo en el ámbito profesional. Cada atributo debe desarrollarse durante la formación profesional con parámetros que exigen calidad académica, lo que implica la concepción de estrategias didácticas que conduzcan a buen término un programa de estudios.

En esta investigación se propone un modelo para la enseñanza del diseño gráfico, el Modelo Instruccional para el Diseño (MID), con el que se pueda hacer una intervención en la formación de los diseñadores conforme un trabajo estructurado a través de ejercicios prácticos. El punto de partida son las competencias básicas que debe adquirir un alumno de diseño al inicio de su formación profesional. El modelo se puso en práctica durante un periodo escolar, se registraron todos los resultados y se llevaron a cabo los análisis que sirvieron como indicadores para hacer evidente que con este modelo se logra mejorar el rendimiento académico del estudiante, al mismo tiempo que el docente demuestra un mejor desempeño en su práctica.



Proyecto: Tamigo: asistente virtual para empoderar a los adultos mayores en su vejez

Subcategoría: Otras investigaciones en diseño

Diseño: Blanca Herrera, Ariel Jiménez y Ana Sánchez

Este proyecto consiste en un trabajo de investigación relacionado con las limitaciones sociales e ideológicas que existen entre los adultos mayores y el diseño de un asistente virtual. El objetivo de la propuesta de diseño es motivarlos para sobreponerse a partir de procurar su bienestar, favorecer un estilo de vida saludable (físico, psicológico, social y espiritual), enseñar la importancia de poder y saber pedir ayuda (mediante funciones de llamadas de emergencia y apoyo) y brindar asesoría

psicológica. El diseño está pensado para adaptarse a las capacidades físicas y cognitivas de los usuarios, las cuales se obtuvieron de la investigación documental, entrevistas a expertos de salud mental, visitas a una institución de atención integral para personas de la tercera edad y actividades con grupos de 7 a 12 adultos mayores. Fue así como se reconocieron variables que marcan la transición a la vejez y sus secuelas.

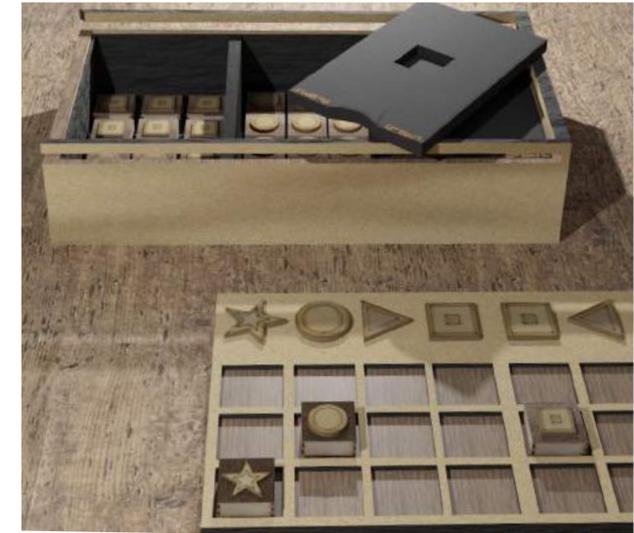


Proyecto: Naep-Tek: Experiencia sensitiva

Subcategoría: Otras investigaciones en diseño

Diseño: Diego Ontiveros y Mauricio Tapia

Naep-Tek es un juego de mesa que genera una experiencia de entrenamiento para personas con ceguera y de empatía para las personas que tienen el privilegio de la vista, a través de un dispositivo inteligente. Uno de los objetivos del proyecto fue que las personas con ceguera experimenten con texturas, sonido y figuras, mismas que se encontrarán en su vida cotidiana, previamente al uso de herramientas de lectura y escritura en braille y uso de bastón. Otro objetivo del proyecto es invitar a las personas que pueden ver a vivir la experiencia del juego para sensibilizarse en estos temas, debido a que se puede participar con los ojos cerrados.



Proyecto: NoPanic: la experiencia virtual para la ansiedad social

Subcategoría: Otras investigaciones en diseño

Diseño: Sarah Ibáñez Farga, Natalia Jiménez Zavala y Angélica Jazmín Flores Hernández

NoPanic propone una terapia de exposición por medio de realidad virtual, donde los usuarios con ansiedad social puedan tratar directamente su trastorno en escenarios que consideran estresantes o imposibles para ellos de realizar. El proyecto tiene como objetivo ayudar a enfrentar su fobia por medio de la práctica en ambientes virtuales seguros para tener seguridad en sí mismos y poder relacionarse mejor con los demás. NoPanic está dirigido a personas que no se sienten lo suficientemente seguras de acudir a un psicólogo para tratar su problema de ansiedad, pero quieren mejorar a su propio ritmo y sin exponerse a situaciones que puedan causarles mayor ansiedad.



Infographic for NoPanic detailing the investigation, context, principles of design, and user experience. It includes sections for 'Investigación', 'Contexto', 'Principios de Diseño', 'Experiencia Virtual', 'Diseño', 'Pantallas Finales', 'Usuarios', 'No Panic Room', and 'Recompensas'.

Special Awards

As every year, within the National Design Award: Diseña México, the Special Awards are awarded. These recognitions are awarded to projects that have had a positive impact in areas such as technological development, social development, entrepreneurship, economics, conceptual design, as well as in research, through design theses, in addition, the best university project is recognized for those designers with an exemplary career path.

Additionally, this year two new awards are being implemented: the United Nations (UN) Award for the best design project that helps solve the main problems facing humanity; which, unlike the previous year, focuses on three lines of action within the Sustainable Development Goals (SDG) of the 2030 agenda. The lines are: reduction of inequalities, ac-

tion for climate and promotion of peaceful societies. The second award is the Award for Academic Career in the Teaching of Design— Mexico is the first Ibero-American country to do so— which recognizes those academics who, due to their attitude and knowledge, have transcended and inspired new generations of designers.

Given that this is the first year that this award has been awarded, we have asked the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) in Mexico to present it in recognition of the contribution that design makes to education, science and culture in our country. We hope that this collaboration with the UN and UNESCO will be strengthened and set an important precedent for the impact that design has on our daily lives.

Premios especiales

Como cada año, dentro del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, se entregan los Premios Especiales. Estos reconocimientos se otorgan a los proyectos que han tenido un impacto positivo en áreas como el desarrollo tecnológico, el desarrollo social, el emprendimiento, la economía, el diseño conceptual, así como en la investigación a través de las tesis de diseño, además se reconoce el mejor proyecto universitario para aquellos diseñadores con una trayectoria ejemplar.

Además, este año se implementaron dos nuevos premios: el de Naciones Unidas (ONU) al mejor proyecto de diseño que ayude a resolver los principales problemas de la humanidad; a diferencia del año anterior, se centra en tres líneas de acción dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030. Las líneas son: reducción de las desigualdades, acción

por el clima y promoción de sociedades pacíficas. El segundo galardón es el Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño. México es el primer país Iberoamericano en reconocer a los académicos que, por su actitud y conocimientos, han trascendido e inspirado a las nuevas generaciones de diseñadores.

Dado que es el primer año que se otorga este premio, hemos solicitado a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en México que lo entregue en reconocimiento a la contribución que hace el diseño a la educación, la ciencia y la cultura en nuestro país. Esperamos que esta colaboración con la ONU y la UNESCO se fortalezca y sienta un importante precedente sobre el impacto que el diseño tiene en nuestra vida cotidiana.

Diseño con Mayor Impacto Tecnológico

Proyecto: Éskua_20, equipo para inspección termográfica portátil

Diseño: Alberto Rossa, Gabriela Durán, Leonardo Valdivia, David Vidaña, Margarita Kaplun e Ignacio Charreton

Otorgado por: Conacyt

El equipo consta de un soporte envoltorio que incorpora un teléfono celular de alta gama y una cámara termográfica compacta; brinda unidad, portabilidad y seguridad a los componentes electrónicos. Ha sido diseñado por solicitud del cliente para ser utilizado por personal de campo de la Comisión Federal de Electricidad (CFE) con el objetivo de realizar las labores de revisión de equipos y líneas de suministro, las cuales se supervisan ahora desde tierra gracias a los avances en la detección termográfica, mediante la cual se puede monitorear el funcionamiento de un transformador sin necesidad de abrir el mismo.



Diseño con Mayor Impacto Económico

Proyecto: Semilla Nómada

Diseño: Rodrigo Córdova, Isabel Martínez, Juan Manuel Gordillo y Aura Sánchez

Otorgado por: Secretaría de Economía

Éste es un proyecto de identidad y diseño para el empaque del café Semilla Nómada, marca comunitaria de productores rurales de México. El diseño transmite el origen del café, así como el hecho de que este producto acompañe muchos de los momentos en la vida de las personas en distintos lugares.



Premio al Mejor Diseño Conceptual

Proyecto: Leka

Diseño: Ximena García Ortega, Pablo Pérez y Regina Basulto

Otorgado por: Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, IMPI

Leka es la prueba biodegradable, no invasiva y de fácil acceso para detectar el parásito aenia solium que causa la cisticercosis en humanos, enfermedad considerada como el “parásito de transmisión alimentaria más preocupante a nivel mundial”. El procedimiento consiste en tomar una pequeña muestra de las heces del paciente con la parte superior del dispositivo, y esperar unos minutos; automáticamente se conocerá si la muestra es positiva o negativa mediante un cambio de color en el papel.



Premio Canal 11 al Mejor Proyecto Universitario

Proyecto: Flujo

Diseño: Melissa Mendivil Enríquez

Otorgado por: Canal 11

Flujo es un proyecto que busca visibilizar la problemática que viven las mujeres de niveles socioeconómicos bajos en México en torno a la menstruación, en cuanto a las políticas públicas que afectan su salud integral. Esta propuesta intenta sensibilizar a las personas sobre lo que conlleva vivir la menstruación en condiciones de pobreza extrema, desde el impacto económico hasta los riesgos y repercusiones a la salud integral de la mujer por falta de productos de gestión menstrual.



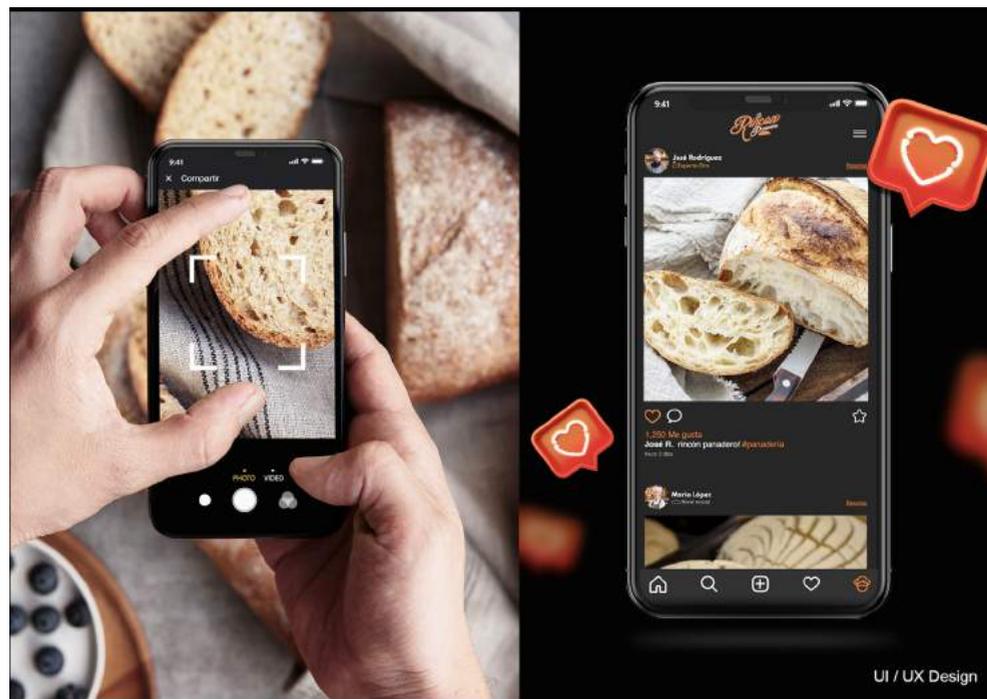
Premio al Diseñador Emprendedor

Proyecto: El Rincón Panadero Foto App

Diseño: Agencia Figment: Ricardo Ellstein, René Flores, Ossiell Flores, Claudio Gordillo, Marco Salazar, Delid Martínez y Gerardo Sánchez

Otorgado por: INADEM

Este proyecto consiste en una aplicación de red social creada para el gremio panadero profesional de México. De acuerdo con una investigación se detectó que este sector gusta y disfruta de sentirse reconocido y escuchado, tanto por sus creaciones, como por transmitir a otros sus conocimientos, recomendaciones y sugerencias, por lo que la aplicación se convierte en un canal de comunicación donde pueden comunicarse y despejar sus dudas.



Premio ONU

Desde su aparición, hace miles de años, el diseño ha sido un elemento de cambio que nos ha ayudado a tener una mejor calidad de vida, evidencia de esto se puede encontrar todos los días en muchos lugares del planeta, pero este afán de progreso nos ha llevado a producir un sinnúmero de bienes que para su manufactura han tenido un impacto negativo en el medio ambiente.

Es así que la contaminación generada por el ser humano ha alcanzado lugares impensables como los polos o el centro del vasto océano pacífico. Pero la contaminación no es el único mal que aqueja a nuestro mundo, la extinción de especies, la deforestación y otros grandes problemas sociales como la desigualdad, la discriminación, la violencia y las grandes carencias de alimentos en muchas partes del mundo nos llevan a actuar amplia y urgentemente. Es así que las Naciones Unidas establecieron los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS, para el año 2030, siendo la erradicación de la pobreza el primero de ellos.

En este sentido y con la meta de ayudar a alcanzar dichos objetivos que en 2019 establecimos relación con el Sistema de Naciones Unidas en México y dentro del Premio Nacional de Diseño: Diseña México

es que creamos el Premio ONU, para reconocer aquellos proyectos que ayuden específicamente en los objetivos de sociedades pacíficas, reducción de las desigualdades y pobreza. Para 2020 nuevamente volvimos a colaborar con la ONU en temas como manejo del agua, contaminación y reducción de pobreza. Ahora para 2021 hemos vuelto a trabajar en el tema del agua, cambio climático y contaminación.

Ha sido muy satisfactorio ver cómo los diseñadores han realizado soluciones muy innovadoras a estos y otros problemas que nos aquejan hoy en día. Por lo anterior es que en 2021 y continuando en 2022 hemos comenzado a trabajar con el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA), en ayudar a mitigar el cambio climático en sus muchas aristas, y es que si bien el diseño ha sido responsable en parte de este gran desastre, también lo puede ser en su solución.

Sirvan estas páginas para presentar los comentarios de la maestra María Dolores Barrientos Alemán, representante en México y Punto Focal para Colombia y Guatemala del PNUMA, a los proyectos ganadores y a los proyectos.

Premio ONU para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Soy Dolores Barrientos Alemán, representante en México del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA). Me gustaría saludar y felicitar a los organizadores y participantes del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, que en esta edición consideran la categoría de la ONU, específicamente la relacionada a la acción por el clima. En ese sentido me gustaría también felicitar al ganador que en este caso es el proyecto Ventural, el cual es una propuesta de módulos prefabricados y térmicos que se entrelazan formando una composición que permite el paso de aire fresco al espacio interior.

Como ustedes saben tenemos un gran desafío como humanidad: el cambio climático. Su impacto lo vemos todos los días; por ejemplo, en estas olas de calor nunca antes vistas, no solamente en el hemisferio sur, también ya en el hemisferio norte. El clima promedio del planeta se ha incrementado alrededor de 1.1 °C, desde la época industrial, y muchas de nuestras ciudades, tanto en México como en

otras regiones del mundo, han incrementado ya su temperatura; estamos hablando de ciudades que podrían tener un incremento promedio de temperatura de 2 o 3 °C. En este sentido el proyecto Ventural ofrece una respuesta muy innovadora con soluciones térmicas para las nuevas habitaciones que se están desarrollando y que se van a construir con estos nuevos escenarios climáticos.

Asimismo, también me gustaría felicitar a los proyectos que resultaron con una mención en este concurso, estamos hablando de proyectos igualmente innovadores; por ejemplo: i) los envases multicapas, que dan una solución para el uso o manejo más eficiente de residuos; ii) una aplicación para el uso más eficiente del agua; iii) una lámpara de mesa que utiliza energía microbiana. También vimos la propuesta del digestor compacto para el manejo de residuos orgánicos en nuestros hogares, y un purificador de aire que resuelve la contaminación del aire dentro de las habitaciones, principalmente en zonas rurales, en donde todavía se utiliza

la quema de leña para la preparación de alimentos. Considero que tenemos que enfatizar que la innovación es una solución muy importante al combate del cambio climático y de los otros grandes retos ambientales que estamos enfrentando como humanidad, como lo son la pérdida de la biodiversidad y la contaminación en todas sus expresiones: contaminación del aire, del agua, del suelo, por lo que no solamente necesitamos cambios en política pública, también requerimos de innovación, necesitamos diseño para dar solución a estos grandes retos ambientales. Con el Premio Nacional de Diseño: Diseña México, que en esta ocasión nos invita a combatir el cambio climático a través del diseño y la innovación, también nos convida a realizar cambios en los patrones de consumo y de producción, que son igualmente fundamentales para poder resolver esta triple crisis ambiental en la que estamos sumergidos actualmente.

Finalmente, me gustaría concluir felicitando nuevamente a los ganadores y a los organizadores de este importante concurso, reiterando que a través de las Naciones Unidas y del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente seguimos promoviendo la implementación de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y sus 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). También me gustaría agregar que si no le damos solución a esta crisis ambiental, que ya es una crisis planetaria, difícilmente vamos a poder alcanzar los ODS relacionados con el desarrollo económico y social, por esto es muy importante que a través de Diseña México se pueda dar una promoción importante a estas soluciones innovadoras que hacen frente al combate al cambio climático y a los retos ambientales existentes. Muchísimas gracias.

Dolores Barrientos Alemán

Representante en México del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente



Premio ONU para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Eje 10 Reducción de las Desigualdades

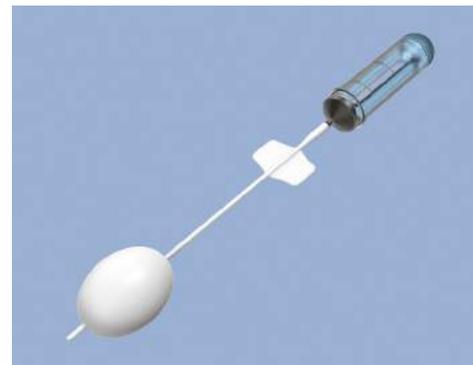
Ganador

Proyecto: HEMPO

Diseño: Viridiana Lina y Fernanda Segura

Otorgado por: ONU

HEMPO es un dispositivo diseñado para ayudar a parteras en zonas rurales a controlar la hemorragia postparto, una de las principales causas de mortalidad materna en México. Este dispositivo, diseñado para su fácil implementación en zonas cuyos habitantes no tienen un fácil y rápido acceso a hospitales, ayuda a minimizar este problema. Mientras la paciente es trasladada al hospital más cercano, el globo comprime las paredes del útero y los vasos sanguíneos de forma eficiente, lo cual vuelve a HEMPO un instrumento que garantiza la salud de la mujer en México y reduce el índice de mortalidad materna.



Mención Honorífica 1

Proyecto: Migrapp, app para migrantes

Diseño: Aarón López y Brizeth García

Otorgado por: ONU

El proyecto Migrapp consiste en una aplicación móvil que brinda tranquilidad a los migrantes y sus familias, a través de mantenerlos siempre conectados de forma práctica, segura, gratuita y sin necesidad de un celular. Los viajeros registran su huella dactilar en el celular de su familiar antes de comenzar el viaje. Cuando el viajero coloca su huella sobre un dispositivo móvil que cuente con la aplicación en alguna casa migrante o en los módulos colocados en las zonas de mayor paso de migrantes, de inmediato se notificará a su familia o un familiar su ubicación, la fecha y la hora en que el viajero pasó por ese lugar. Esto le ofrecerá información a sus familiares y les otorgará tranquilidad, en tanto podrán constatar que su familiar está bien y sigue su camino.



Mención Honorífica 2

Proyecto: JARDÍN **CONTENIDO:** Un paisaje lúdico arbolado, circundado por un borde activo protector

Diseño: PLUG Architecture: Arq. Roman Cordero y Arq. Izbeth Mendoza, Comisaría Leidy Cocom, Comité Gestor y comunidad de Santa Gertrudis Copó

Otorgado por: ONU

Con el diseño de este proyecto se propone reactivar el espacio central de la comisaría suburbana de Santa Gertrudis Copó, en Mérida, Yucatán, y recuperar la superficie invadida por estacionamientos y vialidades. Para ello se decidió tomar como referencia la incorporación de todos los árboles nativos emblemáticos del lugar, y en especial un gran árbol de nombre científico *Brosimum alicastrum*, que definió la ampliación del jardín.



Mención Honorífica 3

Proyecto: Semilla Nómada

Diseño: Rodrigo Córdova, Isabel Martínez, Juan Manuel Gordillo y Aura Snchez

Otorgado por: ONU

La iniciativa nace de un colectivo indígena del sur de México para tener una marca propia que pueda competir en el mercado mediante su calidad y un precio accesible. Se diseñaron los gráficos con base en las identidades indígenas, y se representó al producto con una apariencia de alta gama, en tanto compite con marcas globales. El proyecto contribuye al comercio justo, en igualdad de circunstancias y competitividad global.



Premio ONU para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Eje 13 Acción por el clima

Ganador

Proyecto: Ventural

Diseño: Daniela Leal Benítez y Kevin Fernández Otamendi

Otorgado por: ONU

Ventural surge de un estudio prospectivo enfocado en el aumento significativo de temperatura que se verificará en el año 2050, que colocará a la población rural en una situación crítica, ya que las viviendas típicas no están diseñadas para soportar dichas condiciones climáticas.



Mención Honorífica 1

Proyecto: Kuun

Diseño: Karla Ivonne Rodríguez Martínez

Otorgado por: ONU

Kuun es una aplicación móvil que concientiza y promueve el cuidado del agua a través de diversas funciones incorporadas y una asistente virtual llamada Savi. Lo que se busca con la aplicación es que los usuarios restrinjan el consumo de agua a un máximo de 100 litros por día, y apoyar a las comunidades que enfrentan problemas de escasez del líquido.



Mención Honorífica 2

Proyecto: T-Puri

Diseño: Enrique Contreras, Antonio Alvarado, Juan Nuñez, Brayian Caraballo y Sebastian Rotzinger

Otorgado por: ONU

T-Puri se desarrolla luego del estudio de la vulnerabilidad de las personas en comunidades rurales ante enfermedades respiratorias debido a las diferentes costumbres y estilos de vida por cocinar con leña dentro de sus hogares, teniendo como consecuencia el padecimiento de enfermedades como EPOC y cáncer pulmonar. Está diseñado para ser autónomo, ya que su funcionamiento se basa en el principio de la física, el efecto Venturi, con una entrada, una sección intermedia en la que se reduce el área y una intersección que permite que el humo del interior sea succionado, mientras que el flujo de aire sale a mayor presión por la parte trasera.



Mención Honorífica 3

Proyecto: Kapel Pack

Diseño: Paola Parra y Samantha Sarmiento

Otorgado por: ONU

Hoy en México se recicla sólo 25% de los envases multicapa que se producen cada año, mientras que en otros países, como Alemania, se recicla casi 90%; esto se debe a la falta de infraestructura en nuestro país para realizar el reciclado de estos materiales. Kapel Pack replantea el acomodo de los materiales que se utilizan actualmente mediante una unión estratégica con el fin de conservar las propiedades y características que tienen estos envases de una forma más sustentable, disminuyendo la cantidad de agua y energía que se emplea actualmente para su separación y reciclaje. Con este proceso se genera un beneficio en cadena, ya que poder separar estos elementos en casa facilita el trabajo de los recolectores informales y formales, así como de las recicladoras, ahorrándoles tiempo y recursos.



Mención Honorífica 4

Proyecto: Solum

Diseño: Guillermo Miranda Roldán, Dana Cortez, José Cebada y Mariana Ávila

Otorgado por: ONU

Solum es un electrodoméstico práctico para el consumidor en tanto no estorba ni genera olores. El producto usa residuos producidos en casa y ayuda al usuario a desecharlos responsablemente al convertirlo en biogás y composta. El mecanismo usa microorganismos liofilizados, los cuales aceleran el proceso de descomposición, logrando que el usuario pueda aprovechar el biogás en sus electrodomésticos en un tiempo reducido. Su diseño contempla una interacción mínima con el usuario, por lo que es fácil de usar, además de ser amigable y seguro para cualquier persona.



Premio ONU para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Eje 16 Promoción de sociedades pacíficas

Ganador

Proyecto: Lumi

Diseño: Mariana Villeda y Mariana Soto

Otorgado por: ONU

Es una lámpara de mesa ecológica, cuya energía es generada por la planta que contiene dentro. Es el producto de una amalgama de ciencia, tecnología y diseño; está inspirada por el trabajo similar intermediario entre la tecnología y la naturaleza del grupo artístico TeamLab. La clave de su funcionamiento es una celda de energía microbiana; un concepto que se aprovecha de un fenómeno natural, como es la producción de electrones por parte de ciertos microorganismos que viven en la tierra.



Premio a la Trayectoria Profesional y Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño, reconocimientos que otorga la UNESCO

En 2004 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) estableció el nombramiento de Ciudades Creativas para reconocer aquellas metrópolis que promueven la creatividad de sus habitantes como un factor estratégico para el desarrollo urbano sostenible.

En nuestro país, Guadalajara ha sido distinguida como Ciudad Creativa Digital, mientras que la Ciudad de México y Querétaro lo han sido como Ciudades Creativas de Diseño.

Si bien estos nombramientos se otorgan a las ciudades esto no sería posible sin el quehacer de los diseñadores y académicos del diseño quienes día con día a través de sus creaciones y enseñanzas nos ayu-

dan a comprender esta disciplina y elevan nuestra calidad de vida.

Con base en lo anterior, es que este año el premio que otorga la UNESCO a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño es para Jorge Gómez Abrahams, Mauro Kunst y Lilian Salazar Díaz, a la vez que el Premio de la Trayectoria Profesional es para Fray Gabriel Chávez de la Mora, Patricia Gutiérrez Castellanos y Rafael López Castro.

Finalmente, con el objetivo de mantener viva su aportación a la cultura en México, es que en esta edición se implementa el Premio Legado en la Cultura del Diseño, que por primera vez se entrega y es dedicado a la memoria de Vicente Rojo Almazán.

La cultura del diseño y el diseño de la cultura

A nombre del Comité Organizador del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, nos da mucho gusto que nos acompañen el día de hoy en este bello Museo de las Artes y el Diseño, el Museo Franz Mayer, en la entrega de los Premios a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño, el Premio a la Trayectoria Profesional, así como el Premio Legado a la Cultura del Diseño, este último en memoria del maestro Vicente Rojo Almazán.

En el 2019 le solicitamos a la oficina de la UNESCO en México que nos hiciera el honor de entregar el Premio a la Trayectoria Profesional a la diseñadora Lidia Lavín, comenzando así una relación con la UNESCO de la cual nos sentimos muy orgullosos porque seguramente habrá de ayudar a fomentar la educación, la ciencia y la cultura, áreas a las que el diseño tiene mucho que aportar.

En el 2004 la UNESCO estableció el nombramiento de Ciudades Creativas para reconocer aquellas metrópolis que promueven la creatividad de sus habitantes como un factor estratégico para el desarrollo urbano sostenible. Algunos de estos reconocimientos han sido entregados a Guadalajara como Ciudad Creativa Digital, y a la Ciudad de México y Querétaro como Ciudades Creativas de Diseño.

Si bien estos nombramientos se otorgan a las ciudades, esto no sería posible sin el quehacer de los diseñadores y académicos del diseño, quienes día con día, a través de sus

creaciones y enseñanzas, nos ayudan a comprender esta disciplina y elevan nuestra calidad de vida. Con base en lo anterior, es que este año el premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño es para Jorge Gómez Abrams, Mauro Kunst y Lilian Salazar Díaz, siendo la arquitecta Salazar la primera mujer en recibir dicho galardón.

En 2021 el premio de la Trayectoria Profesional es para Fray Gabriel Chávez de la Mora, Patricia Gutiérrez Castellanos y Rafael López Castro. Con el objetivo de mantener viva su aportación a la cultura en México es que en esta edición se crea el premio Legado a la Cultura del Diseño, que por primera vez se entrega y es dedicado a la memoria del maestro Vicente Rojo Almazán.

Al revisar el trabajo de este grupo de diseñadores y arquitectos es posible observar su gran capacidad para diseñar y enseñar la disciplina del diseño. Admirable es el trabajo de Jorge Gómez Abrams al haber diseñado el tren ligero que circula en las calles de Minneapolis, en Estados Unidos, o la labor de Mauro Kunst al fundar la primera revista de diseño en nuestro país y organizar el primer congreso de icograda en Latinoamérica, como admirable lo es también la noble labor de Lilian Salazar por fomentar la cultura de la inclusión y el diseño universal en las nuevas generaciones de arquitectos y diseñadores mexicanos. Es por su ejemplar labor como profesores de arquitectura y diseño que hoy los reconocemos como los destacados académicos que son.

Si bien la cultura de México la encontramos en su gastronomía, música y artesanías, entre otras manifestaciones, como la obra de Octavio Paz, también se puede encontrar en sus creencias, en este sentido la labor de Fray Gabriel Chávez de la Mora por más de setenta años es un referente no sólo en México sino en el mundo. Dice Fray Gabriel que él recibió un don, y estoy convencido de eso; basta con ver su gran capacidad creativa para diseñar iglesias, abadías, retablos, vitrales, muebles, vestimentas, libros y tipografías.

Con más de seis décadas de quehacer profesional, Patricia Gutiérrez debió abrirse paso en un México en el que no se comprendía el papel del diseño de espacios interiores para hacer nuestra vida más productiva y placentera. Difícil debió ser para ella competir en un México lleno de prejuicios y dominado por profesionales del género masculino. Dice Antonio Machado que se hace camino al andar, y ése fue el caso de Patricia Gutiérrez en su natal Jalisco.

Cierro esta tríada de sobresalientes profesionales del diseño mexicano con Rafael López Castro, originario también de Jalisco, y cuyos diseños están presentes en nuestra vida diaria a través de carteles, símbolos, signos, libros y fotografías, entre otros materiales, además de dibujos e ilustraciones. Su casa estudio resguarda más de 8 mil libros y una cantidad semejante de discos, los cuales no dejan de contar las historias de amor no correspondido de Carlos Gardel o los corridos de Óscar Chávez, quien por cierto le compuso a Rafael un corrido en su honor.

Quienes estudiamos diseño crecimos como estudiantes observando los trabajos de Vicente Rojo, aprendiendo a través de su obra la diferencia entre una Garamond y una Bodoni, y de entre estas dos con una Baskerville. Vicente Rojo fue un maestro de maestros y es en su honor que este año hemos establecido el premio Legado a la Cultura del Diseño.

Al mirar el trabajo de estos siete homenajeados me doy cuenta de que son extraordinarios académicos y profesionales, no sólo porque hacen lo que les apasiona, sino porque también son excelentes seres humanos y esa es una condición necesaria para diseñar y enseñar.

Por lo tanto, y de acuerdo con el contexto actual, la mayor riqueza de México ha dejado de ser su extensión territorial o recursos naturales, su mayor riqueza es y siempre lo ha sido, su gente, gente como Jorge Gómez Abrams, Mauro Kunst, Lilian Salazar, Patricia Gutiérrez, Fray Gabriel Chávez de la Mora, Rafael López Castro y Vicente Rojo, quienes con su práctica y enseñanza día a día diseñan un mejor México.

Dr. Julio Frías Peña

Presidente del Comité Organizador
Premio Nacional de Diseño: Diseña México

El diseño y la construcción de nuestro futuro común

Para la unesco es un privilegio participar en la publicación de la sexta edición del Premio Nacional de Diseño: Diseño México 2021, distinción enfocada a reconocer y difundir las aportaciones de diseñadoras y diseñadores a la vida social, cultural, académica y económica del México contemporáneo.

En medio del segundo año de la pandemia por Covid-19 y con muchos dilemas por resolver acerca de la recuperación de la vida en una etapa después de la emergencia, resultan de gran valor las propuestas que se presentaron para el premio y recopiladas en esta publicación, pues todas buscan responder de manera creativa e innovadora a los retos de nuestro país en materia de salud, economía, tecnología, educación y arte.

Desde la perspectiva de nuestro mandato, el diseño tiene una importancia fundamental para avanzar en el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que integran la Agenda 2030, que es el programa de acción global de las Naciones Unidas y cuyo ambicioso lema adoptado en 2015: “Transformar nuestro mundo”, ahora se plantea en términos de construir un “Futuro en común”.

Y es precisamente la tarea de transformar nuestra compleja realidad actual con miras a construir un futuro sostenible —con base en la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación, acciones centrales de la UNESCO—, que requiere del diseño en todas sus expresiones. La práctica del diseño se entiende como una herramienta que permite transformar el plano

de lo virtual imaginado en artefactos, sistemas o espacios que nos permitan vivir en un mundo donde nadie se quede fuera ni nadie se quede detrás del desarrollo sostenible y la vida pacífica.

Quienes se dedican al diseño pueden ayudar a pensar en soluciones ante el mayor desafío creativo que enfrenta la humanidad en los últimos cien años, que consiste en superar una crisis que combina los efectos de la pandemia, la guerra, el cambio climático, la desigualdad entre hombres y mujeres, los desequilibrios económicos, la aceleración de la vida urbana y la tecnologización en la vida cotidiana.

Esto significa que, según el enfoque de la sostenibilidad, la labor creativa de las diseñadoras y los diseñadores en México y otras regiones del mundo está ligada a una ética que podríamos definir como planetaria, en el sentido de que los productos del diseño, aunque actúan en un tiempo y espacio concretos, impactan en el bienestar de la humanidad en su conjunto y ayudan a disminuir el riesgo de un colapso de nuestra civilización.

De manera reciente el secretario general de las Naciones Unidas, Antonio Guterres, ha descrito seis dimensiones de esta crisis: “Nuestro mundo nunca ha estado más amenazado. O más dividido. Nos enfrentamos a la mayor cascada de crisis de nuestra vida [...] la mejor manera de avanzar en los intereses de los ciudadanos del mundo es analizar las condiciones de nuestro futuro común y trabajar por la superación de seis brechas o divisiones: la división de la paz, la división del clima, la división entre ricos y pobres, la división de género, la división digital y la división generacional”.

Aquí quiero retomar el enfoque transformativo del diseño. Ya sea que se trate de diseño de producto, digital, industrial, gráfico, visual, comunicacional, editorial, artístico, arquitectónico o de interiores, el diseño puede cerrar brechas, disminuir las divisiones y prevenir riesgos.

La relevancia social del diseño impacta en el desarrollo de los pueblos, no sólo porque sus creaciones forman parte de un bien común que debe protegerse como parte de un patrimonio compartido de una comunidad y una nación, sino también porque constituye un medio para imaginar soluciones creativas y democráticas. Sin el diseño y la labor de diseñadoras y diseñadores no hay innovación cultural, no existe la creatividad necesaria que garantice que una nación sea competitiva y avance en reducir la pobreza, objetivo número 1 de la Agenda 2030.

Mediante el diseño aplicado a resolver problemas de desigualdad se puede diversificar la economía, desarrollar modelos de empleo innovadores, escalar soluciones, crear resiliencia, aprovechar recursos y capacidades locales e impulsar la industria regional, dando valor a los sitios, objetos e interacciones sociales.

Por todo ello, en la UNESCO México actualmente estamos promoviendo el valor del diseño a través de iniciativas como las ciudades creativas y las ciudades del aprendizaje, el análisis del nuevo hábitat escolar, la valoración de las artesanías y su contribución al desarrollo sostenible, así como en la promoción, protección y reconocimiento de los diseñadores y las instituciones educativas que forman a los nuevos profesionales en esta materia.

En este marco deseamos reconocer a quienes, desde la docencia y la práctica profesional, contribuyen con su obra y su enseñanza en la formación de nuevos diseñadores en México. Especialmente a quienes en 2021 han sido merecedores del premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño: a la arquitecta Lilian Salazar Díaz, a los diseñadores y educadores Jorge Gómez Abrams y Mauro Kunst. De igual modo nos congratulamos y felicitamos por ser merecedores del premio a la Trayectoria Profesional a la diseñadora Patricia Gutiérrez Castellanos, al diseñador y fotógrafo Rafael López Castro y al arquitecto y diseñador Fray Gabriel Chávez de la Mora; finalmente, al gran artista y maestro Vicente Rojo, en reconocimiento post mortem.

La Oficina de la UNESCO en México se encuentra muy complacida en reconocer y distinguir a quienes consagran su vida a crear belleza, creatividad y cohesión social, a la par que se han hecho cargo de formar a muchas generaciones del diseño en nuestro país. Enhorabuena por ellos y por esta publicación. Esperamos que sirva para conocer la obra y difundir el legado de las diseñadoras y diseñadores para el bien común de la nación mexicana y la comunidad internacional.

Frédéric Vacheron

Representante de la Oficina de la UNESCO, México



La Cultura del Diseño

El diseño es, sin duda alguna, una de las manifestaciones más altas de la cultura de un pueblo; al visitar un país, nuestro primer contacto físico con el diseño de esa nación es su aeropuerto, lugar donde la arquitectura local se funde con el mundo globalizado; pero no sólo son los espacios los únicos portadores de esa cultura endógena, también lo son la gastronomía, las artesanías y la indumentaria, entre otros productos y servicios, que se comercializan en esos lugares de tránsito y que transmiten y exportan los valores culturales de esa nación.

La importancia de que en esta sexta edición del Premio Nacional de Diseño se hayan otorgado, junto con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Premio a la Trayectoria Profesional a la diseñadora Patricia Gutiérrez, al fraile arquitecto Gabriel Chávez de la Mora, y al diseñador gráfico y fotógrafo Rafael López Castro, es motivo de júbilo porque han logrado con su trabajo dar una identidad al diseño mexicano.

De igual forma, el que también la UNESCO haya reconocido con el Premio a la Trayectoria Académica a los diseñadores Jorge Gómez Abrams, Mauro Kuntz y a la arquitecta Lilian

Salazar Díaz, siendo esta última la primera mujer en recibir este reconocimiento, da cuenta que son los académicos como ellos quienes forman a las nuevas generaciones de diseñadores, profesionales que habrán de fortalecer la cultura del diseño en nuestro país.

Trascendental para la cultura en México es que en el año 2021 se haya establecido el premio Legado a la Cultura del Diseño, en memoria del maestro Vicente Rojo Almazán, siendo éste un motivo de satisfacción para la Universidad Nacional Autónoma de México, ya que fue esta institución la que por primera vez otorgó, en 1998, un doctorado *Honoris Causa* al artista y diseñador Vicente Rojo.

Finalmente, para la UNAM ser institución convocante de tan importante galardón es muy satisfactorio, ya que es a través del diseño que se puede ayudar a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 de las Naciones Unidas, metas que buscan, mediante sus acciones, hacer un mejor mundo para todas y todos.

[Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín](#)
Director de la Facultad de Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México

Mensaje de la Secretaría de Cultura

A nombre de la secretaria de Cultura del gobierno federal, Alejandra Frausto Guerrero, soy portadora de las más amplias felicitaciones para los organizadores de este evento que promueve e impulsa el diseño como una disciplina transformadora con gran impacto social y económico en nuestro país; además del más sincero reconocimiento a la trayectoria docente de la maestra Lilian Salazar Díaz y de los maestros Jorge Gómez Abrams y Mauro Kunst.

También tengo el encargo de extender un reconocimiento por las sobresalientes trayectorias profesionales al archi-

tecto Fray Gabriel Chávez de la Mora, a la diseñadora de interiores Patricia Gutiérrez y al ilustrador y diseñador editorial Rafael López Castro.

Finalmente, y con emoción, recordar y reconocer el legado del maestro Vicente Rojo, artista visual, ilustrador y diseñador editorial formador de innumerables generaciones y creativo incansable. Muchas felicidades a todas y todos, enhorabuena.

[Mtra. Rebeca Leonor Aguilar Morales](#)
Directora de la Escuela de Diseño del INBA

Discurso de Fray Gabriel Chávez de la Mora

Muchas gracias por incluirme en esta celebración del espíritu, por incluirme junto con tantos otros galardonados en esta celebración del espíritu, de la creatividad, de la inspiración, del ingenio, de la invención, de la innovación, del diseño. Celebración del espíritu don del Creador, pero que requiere el desempeño tenaz y paciente del diseñador en su función de artista y técnico, aplicando conocimientos y habilidades que la ciencia le enseña en su labor entusiasta de inventar elementos, aparatos, objetos útiles, bellos y funcionales, que ayuden a las tareas del vivir cotidiano.

Gracias por la distinción que me han hecho, la aprecio con gratitud y como un estímulo y compromiso para el futuro, este reconocimiento del Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2021 por el desempeño profesional, labor de más de sesenta años.

Gracias por la visita, visita personal que hizo a nuestra abadía, precisamente para anunciarme este reconocimiento, don Julio Frías Peña; agradezco a todas las organizaciones que apoyan este evento, al consejo de premiación y al jurado calificador de este evento, al presidente honorario, don Manuel Álvarez Fuentes, y al respetado amigo doctor Iván San Martín Córdoba, desde luego a la representación de la UNESCO en México. Agradezco a los que me han solicitado aportaciones, colaboraciones, trabajos, diseños, que han confiado en mi aportación y también a tantos artesanos, artistas, trabajadores, que han colaborado en la realización de estos proyectos; agradezco desde luego a mi comunidad benedictina de la abadía del Tepeyac por su autorización de ocuparme en estos desempeños y su apoyo, en esta mi labor, que es mi ministerio y mi diaconía. Yo no estudié diseño, pero he incursionado en varias áreas del diseño; estudié arquitectura y pienso que por la forma como la aprendí y

comprendí me llevó y facilitó a emprender trabajos en diversos campos del diseño. Pienso que la arquitectura integra artes y artesanías. Esta integración se da ejemplarmente en la arquitectura religiosa, y es este género de arquitectura del que más he recibido encomiendas. En el monasterio de Cuernavaca hice muchos diseños para nuestros talleres de artesanía: iconografías, imágenes religiosas en lámina de plata calada montadas sobre madera oscura; también desarrollé trabajos de serigrafía.

La arquitectura, como decía, integra artes y artesanías; es una arquitectura que más que mostrar una fachada formalista como ocurrencia o capricho de arquitecto, es arquitectura que, en su interior, en sus espacios acogedores, habitables con armonía, con forma funcional, acoja al morador, ayudándole en su vida cotidiana a un desempeño mejor con la aportación del buen diseño.

Imaginen en esta arquitectura religiosa todo lo que pide su interior: presbiterio, asamblea, capillas, el altar, el retablo, pinturas, esculturas, mosaicos, textos, en todo esto he incursionado; en el vestuario, en la orfebrería, en los utensilios, candeleros, floreros, también en las artes gráficas, ilustraciones, portadas de libros, viñetas y hasta un alfabeto. Pienso que la forma es la función, que la utilidad, el uso, el para qué del objeto, y el material con que inspiran el diseño; en este sentido el diseño es pedagógico, social, ayuda a la vida en su sencillez y belleza. Como la arquitectura, el objeto diseñado debe ayudar a vivir mejor, en este sentido el diseño tiene ese, su servicio social.

Arq. Fray Gabriel Chávez de la Mora
Miércoles 20 de octubre del 2021
Museo Franz Mayer, CDMX

Palabras para Fray Gabriel Chávez de la Mora

Durante décadas las escuelas de diseño se han esforzado por especializar a sus egresados, pues el mundo laboral parece requerir perfiles altamente capacitados en una sola tarea: aquél quien sólo dibuja, pero no acude al taller, o quien hace espectaculares modelaciones en computadora, pero no sabe diseñar; o quien es un virtuoso en el diseño, pero no tiene idea de costos o tiempos de fabricación.

Frente a esos perfiles especializados se yerguen —y extrañan— poderosas figuras profesionales como el fraile arquitecto Gabriel Chávez de la Mora, quien desde que se tituló —hace 66 años— ha desarrollado la capacidad de solucionar y el talento para diseñar de manera integral los elementos que se requieren en el entorno religioso y educativo, donde se ha desarrollado profesional y espiritualmente.

Sus hermosos dibujos a mano dirigidos por una mente acuciosa han diseñado muebles y lámparas, lo mismo que ajuares litúrgicos, orfebrerías sagradas, tapices, pinturas, vitrales, imágenes de herrería calada y madera recortada, esculturas talladas en cantería, vestiduras para danzas litúrgicas, heráldica, estandartes, diseño editorial, logotipos y sus ya clásicas caligrafías, y desde luego arquitectura.

Muchas décadas de trabajo continuo ha tenido el fraile arquitecto —orando y laborando— en las que su quehacer ha ido madurando y enfrentando diversos retos profesionales, incorporando procesos tecnológicos y renovaciones litúrgicas, pues las mentes creativas no entienden de modas pasajeras, costosos caprichos o sustracciones cualitativas, pues sólo saben de soluciones eficientes y de coordinar equipos de trabajo que aspiran a una causa en común: ofrecer una obra bien diseñada.

Esta capacidad de diseño es la que se le reconoce en esta mañana de octubre, a quien como hombre universal —y a la usanza de los artistas renacentistas— ha diseñado integralmente los elementos de su entorno, en los que no puede delimitarse con claridad dónde termina el diseño arquitectónico y comienza el diseño industrial, o cuándo se expresa la mano de un experimentado artesano y en dónde la genialidad del artista. Se trata de una visión unitaria del diseño, en la que forma, material y función se hallan imbricados a tal punto que el resultado es un entorno eficientemente diseñado, como lo soñaron en las escuelas de artes y oficios, y luego en la Bauhaus, y que Fray Gabriel supo abreviar en la Escuela de Arquitectura de Guadalajara, donde estudió.

A esta calidad profesional hay que sumar otra que no sólo es perceptible cuando se le conoce, se le escucha, se le aprende: su sencillez como persona —medura y prudencia—, lo cual no significa que él no se percate de su alto valor profesional, pero que ha sabido anteponer para no dejarse llevar por la vanidad y el autoelogio. Detrás de sus ojos inquietos, su sonrisa cálida y su andar pausado se encuentra un hombre de gustos austeros y parquedad en el lenguaje, cualidades que refrendan el ejemplo del espíritu benedictino. Como sencillos son también los gruesos muros de la abadía que diseñó, la claridad de la luz ambarina de sus vitrales y la honda resonancia en el tañido de las campanas. Felicidades Fray Gabriel por este merecido reconocimiento.

Dr. Iván San Martín Córdoba
Premiación Diseña México
Miércoles 20 de octubre de 2021
Museo Franz Mayer, CDMX

Palabras para Rafael López Castro

Rafael López Castro es uno de los máximos exponentes del diseño en México, siendo éste uno de los países latinoamericanos en los que la tradición del cartel ha sido una de las tareas más relevantes. La fuerza de sus imágenes, perfectamente equilibradas con la excelencia tipográfica, le otorgan un lugar destacado en cualquier contexto histórico y contemporáneo, además de traducir su fuerte personalidad.

Nacido en 1946 en la ciudad de Degollado, en el estado de Jalisco, con tan sólo 4 años se traslada a la Ciudad de México donde estudió en la Escuela Nacional de Artes Gráficas, mientras trabajaba como asistente en el Taller de Diseño Gráfico de Carlos Flores Heras, donde inició su investigación gráfica. Se puede decir que Rafael es un diseñador prácticamente autodidacta; en 1969 comienza a diseñar para revistas comerciales, empresas disqueras y agencias de publicidad, además de carteles y portadas para la Editorial Joaquín Mortiz.

Su etapa de trabajo en la famosa Imprenta Madero, entre 1972 y 1976, le brindó un contacto directo con la dirección artística de Vicente Rojo, uno de los grandes nombres del diseño en este país, llegando a ser parte fundamental del grupo de trabajo de esa imprenta. De 1978 a 1985 dirigió el Departamento de Diseño Gráfico del Fondo de Cultura Económica.

Con el escritor Felipe Garrido funda en 1985 la editorial El Ermitaño, y desde entonces hasta nuestros días se desempeña como diseñador independiente para instituciones culturales y políticas de todo el país, notable es su labor como dise-

ñador y fotógrafo para la revista Voz y Voto así como para Nuevo Horizonte Editores.

Profundo conocedor de la cultura y el patrimonio de México, sus investigaciones e intereses —folkloricos, artesanales e históricos— se han traducido en varios libros, carteles y artículos. El amor de Rafael por el tequila y el mezcal le garantiza una producción exclusiva, especialmente por provenir del estado de Jalisco, logrando esto transformar cualquier encuentro en su casa-estudio en largos y agradables periodos de conversaciones culturales, éticas y gastronómicas.

Con los años Rafael ha dejado su sello personal en cientos de carteles, portadas de libros, logotipos y diseños editoriales, utilizando los recursos de la comunicación visual para crear así un estilo propio. A través de toda clase de rectángulos en portadas de libros, carteles e invitaciones, y de cuadrados, como es el caso del diseño de las portadas de discos, Rafael forma un espacio en el que se expresa su gran maestría. Ahí, en esos pedazos de papel, López Castro va haciendo aparecer continuamente el milagro de la alianza de las imágenes y la tipografía; la combinación de los alfabetos con los colores, líneas, horizontes, y rayas, logrando con esto una manifestación singular del diseño gráfico cultural de México.

Lo que recorre la obra cartelística de López Castro es un gesto levemente irónico y siempre refinado que pone de manifiesto los aspectos extraordinarios de la realidad, ya sea por el agrupamiento de dos o más elementos en apariencia irreductibles (al estilo del mejor surrealismo), o por el acento con que se destaca uno de los rasgos de la composición.

La obra de Rafael López Castro “nos ha acompañado desde hace más de medio siglo y sus diseños son parte de la memoria colectiva de nuestro país”, al nutrirse de la historia y la cotidianidad. “Tiene la capacidad de unir los opuestos y las contradicciones para dar lugar a imágenes cercanas, inteligentes, entrañables e inolvidables con una puntería, un dramatismo y un sentido del humor como pocas veces se habían visto”.

“Rafael diseña para la cultura de México y lo hace con gran gusto: los héroes de la patria, el niño Dios y la Virgen, la Diana Cazadora y el Ángel de la independencia, Cortés y la Malinche, sor Juana, Frida, López Velarde y Guadalupe Posada, por mencionar algunos que aparecen en su obra gráfica, le son cercanos, en sus conversaciones habla de ellos con familiaridad y cariño”.

Figuras de barro y madera, calaveras de dulce, máscaras de luchadores, juguetes, banderas, frutas, flores, chiles, casi cualquier cosa que puede encontrarse en un mercado mexicano puede ser un objeto que con entusiasmo lleve a su casa y después a un cartel o a una portada, ya sea dibujándolo o fotografiándolo.

Es preciso comentar que la cámara fotográfica, el lápiz, el acrílico negro y el blanco, las escuadras y el tipómetro, las tijeras, el papel albanene, y las planillas de letras son algunos elementos detrás de sus carteles, portadas y logos, además de la curiosidad, la búsqueda de la mejor solución para una idea, las horas frente al restirador, las caminatas por la ciudad y las largas pláticas con los amigos.

Rafael a veces hace collages llenos de humor, provocativos y estimulantes; a veces sus obras son un verdadero portento, algo que sucede con alarmante frecuencia en los años recientes.

Rafael dice:

“Siempre digo que yo soy un indio güero nacido en la sierra y que mis mayores me ayudaron a ver México, ante todo mis dos abuelos, uno el padre de mi papá, un viejo con picardía que me motivaba a dibujar, y Emeterio, el padre de mi madre, que me decía a ver léame un texto de Pancho Villa, entonces uno me ilusionó con los ojos viendo físicamente y, el otro, viendo con los ojos el pensamiento de mi patria, así crecí, no lo puedo negar hasta que un día fui a una escuela de diseño”.

Sin duda alguna, Rafael López Castro es el último gran bohemio intelectual del diseño en México, sirvan estas palabras para expresar nuestro agradecimiento y admiración a su trabajo y calidad humana.

Rafael, enhorabuena por este muy merecido premio que te entregó el gremio del diseño y la UNESCO México ¡¡Felicidades!!

Ricardo Salas Moreno

Diseñador y exdirector de la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac Ciudad de México

Palabras para Vicente Rojo Almazán

A cien metros de distancia de aquí, hace setenta y un años Vicente Rojo (1932-2021) llegó recomendado por el escritor español Federico Álvarez (1927-2018), a la Oficina de Ediciones del Instituto Nacional de Bellas Artes, con tan sólo diez y siete años, proveniente de Barcelona, España, para ser el asistente de quien considera fue su maestro: el diseñador gráfico y pintor manchego Miguel Prieto (1907-1956). Estos fueron sus rumbos desde siempre y hoy lo podemos encontrar aquí representado en su obra. Si cruzamos la Alameda Central llegaremos a la fuente *País de volcanes* (2003), sobre la avenida Juárez; a un costado de este museo (Franz Meyer) tan sólo a ochenta metros sobre la avenida Reforma esquina con Avenida Hidalgo, un bello mural llamado *Jardín urbano* (2017); si caminamos por la avenida 5 de Mayo y llegamos al Zócalo, junto a la catedral Metropolitana, en el edificio del Monte de Piedad, descubriremos el vitral *Versión celeste* (2019). Su legado de obra de arte público está en varios sitios de esta ciu-

dad. En los próximos días, en el antiguo Colegio de San Ildefonso, estará lista la escultura *Piedra del Sol*, que forma parte del memorial Octavio Paz-Marie José Tramini. Si vamos a la avenida Ejército Nacional, en la zona de Polanco, no podemos evitar tomarnos una foto junto a su bella pérgola titulada *Ixca Cienfuegos*.

Recuerdo con gran cariño su exposición en Barcelona, España, en el año 2000, titulada *Escenarios, 35x35x35* en la galería Artur Ramon; esta serie está compuesta por pinturas en formato pequeño que llevan como título *Jardines*, donde aparecen columnas, cilindros, conos, formas circulares y sobre todo esferas. Su última serie en la que trabajó este año en Cuernavaca era una continuación de estos jardines. Estas treinta y cinco piezas son un ejemplo magistral de su pasión por la geometría, pero, igualmente, el volumen está presente para proponernos un paseo, subir y bajar, perdernos en esos callejones de lucidez cromática.

Vicente, que se consideraba un trabajador de, por y para la cultura, desarrolló un trabajo paralelo al diseño gráfico y la pintura desde el primer día que llegó a México en 1949. Una gran virtud fue darles forma a contenidos culturales teniendo como herramienta la forma tipográfica; este valor lo aprendió de su maestro Prieto. Al analizar la obra en diseño gráfico de Vicente podemos encontrar lo más relevante en las publicaciones de literatura, arte, música, teatro, cine. Es en el suplemento *México en la Cultura* donde inicia su camino de la mano de una gran cantidad de intelectuales, a los que él definió como sus maestros particulares.

Imaginemos al Vicente de diez y ocho años seleccionando una tipografía para los títulos de las diferentes publicaciones de la alta cultura, poniendo en práctica su relación con el espacio de una página para editar una imagen acompañada de un texto. En principio lo podemos visualizar revisando

lo que tenía que diseñar, para así tener la concesión de ser el primer lector de todos esos contenidos. Vicente ennoblece el diseño gráfico desde su compromiso por el oficio, la lectura le permitió ejecutar con la libertad de quien sabe qué quisieron expresar en cada uno de esos textos. En 1960 funda la distinguida editorial Era junto a Neus Espresate (1934-2017) y José Azorín (1930-2014), y durante más de treinta años diseña cada una de las portadas de sus diferentes colecciones. El premio al Legado a Vicente Rojo, que hoy otorga el Premio Nacional de Diseño: Diseña México, que dirige el doctor Julio Frías Peña, es un reconocimiento a la gran riqueza que heredamos de su extraordinaria trayectoria.

Germán Montalvo
Diseñador y Artista Plástico

Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Profesional:

Fray Gabriel Chávez de la Mora



Fray Gabriel Chávez de la Mora (Órden de San Benito) nació en 1929 en Guadalajara, Jalisco. Fue parte de la primera generación de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Guadalajara, donde se graduó en 1955 bajo la guía de grandes artistas como Ignacio Díaz Morales y Mathías Goeritz. Ese mismo año ingresó al monasterio benedictino de Santa María de la Resurrección en Ahuacatlán, Morelos.

En 1956 fundó los Talleres Emaús, un revolucionario experimento de renovación de la iconografía cristiana, y al año siguiente creó para su comunidad una bella y revolucionaria capilla, la primera en México (y tal vez en América Latina) diseñada para que el sacerdote celebrara la misa de frente a los fieles, antes incluso de que el Concilio Vaticano II lo permitiera. También en 1957 remodeló con el mismo espíritu la catedral de Cuernavaca.

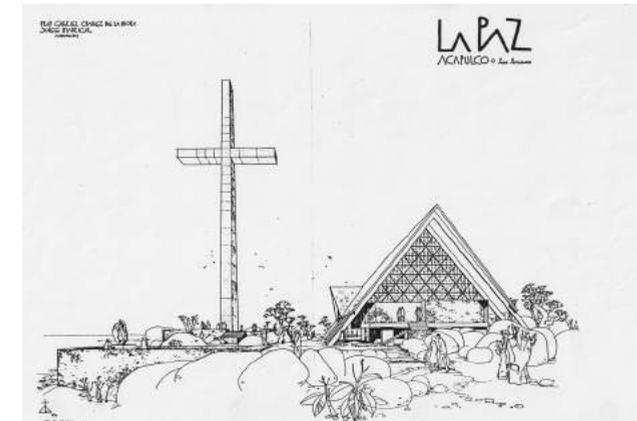
Además de pionero en estos trabajos arquitectónicos, Fray Gabriel es el autor de arquitectura religiosa más prolífico e influyente de México. Su ingente obra abarca desde basílicas y santuarios hasta abadías, complejos parroquiales, centros de peregrinación masiva y pequeñas capillas. Ha realizado innumerables adaptaciones litúrgicas en diferentes países.

Dentro de su trayectoria profesional destaca su participación en el diseño de la nueva Basílica de Guadalupe en

colaboración con los arquitectos Pedro Ramírez Vázquez y José Luis Benlliure, así como la capilla ecuménica de La Paz, en Acapulco, Guerrero, la abadía del Tepeyac y la remodelación de las catedrales de Cuernavaca y Guadalajara.

Otro aporte sustancial de Chávez de la Mora es la formulación teórica del modelo de "centro parroquial", muy influyente en el ámbito de las construcciones religiosas en México. Además, sus pinturas, vitrales, esculturas, estandartes, mobiliario y ajuar litúrgico han marcado indeleblemente la estética de la Iglesia católica mexicana. Por todo ello, Fray Gabriel ha sido investido doctor *honoris causa* por las universidades Autónoma del Estado de Morelos y la Pontificia de México. Es canónigo de la Basílica de Guadalupe, pertenece al Instituto Internacional de Diseño de Interiores y es académico emérito de la Academia Nacional de Arquitectura.

Visionario y transgresor silencioso, a Fray Gabriel se debe la primera gran síntesis latinoamericana entre los postulados de la arquitectura moderna y la renovación litúrgica preconiliar que hoy, sesenta y tres años después, no ha sido superada en su audacia teológica. Vista en conjunto, su obra se caracteriza por una elegante y profunda sobriedad a la vez funcionalista y poética, moderna y contemplativa, que descubre en el corazón de la austeridad una belleza trascendente, el fulgor de la divinidad que late en la pobreza.



Dibujo de la Capilla de La Paz, Acapulco, México.



Capilla de La Paz, Acapulco, México.



Fray Gabriel trabajando en el restirador, 1956.



Fray Gabriel trabajando en una ilustración.

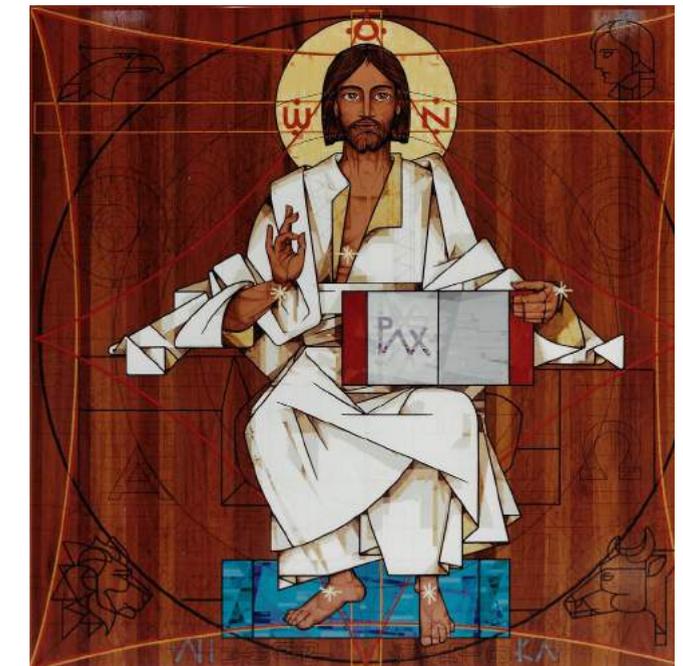


Ilustración *Pantocrator*.



Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Profesional:

Patricia Gutiérrez Castellanos



Patricia Gutiérrez Castellanos nació en Guadalajara, Jalisco, el 5 de julio de 1940. Es egresada de la Universidad Femenina del Estado de Jalisco, institución de la que se graduó en 1955, siendo parte de la tercera generación de la carrera Decoración de Interiores.

Es pionera en la industria del diseño de interiores, con más de seis décadas entregada a esta disciplina, donde ha buscado mantener la esencia de la cultura mexicana a través de adaptar ésta a la contemporaneidad en cada uno de sus proyectos.

Para Patricia Gutiérrez el diseño de interiores es una profesión privilegiada, ya que, como menciona, pocas cosas son tan agradables como convertir un espacio vacío en algo habitable y hermoso. Aspectos fundamentales y característicos de su persona y de su forma de trabajar son escuchar las ilusiones de sus clientes y convertir sus sueños en ideas que quedan plasmadas en el diseño final.

Es miembro fundador de la International Interior Design Association (IIDA). Su presencia como fundadora distinguida de esa asociación le ha brindado la posibilidad de ofrecer cursos, talleres y conferencias en otras asociaciones similares en México y el extranjero. En 1998 fue incluida en el Colegio de Fellows de esta asociación internacional, convirtiéndose así en la primera mujer mexicana en recibir este honorable nombramiento.

Sus obras han sido publicadas en varios libros, entre las que destacan *Interiores en México*, volúmenes I y II; las revistas *Hola*, *Casas & Gente*, y otros títulos como *Estilo mexicano*, *Guadalajara, la perla de México* y *Espacio mexicanos*, entre otros.

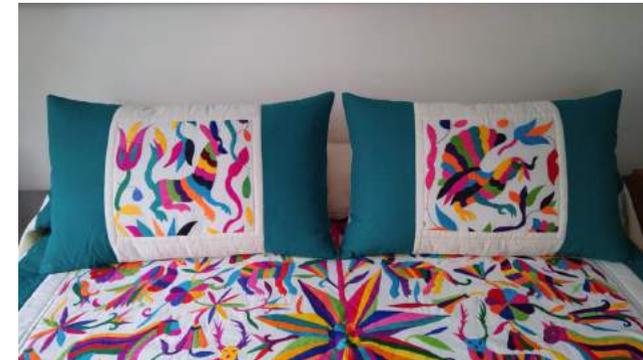
Dentro de sus principales proyectos se encuentran el hotel Sheraton Buganvilias en Puerto Vallarta, Jalisco, México; la residencia en un acantilado en la Jolla, y el departamento Century City, ambos en Los Ángeles, California, Estados Unidos.

A sus 84 años dirige personalmente sus talleres de bordados y tapicería que participan en tres proyectos importantes de diseño de interiores, como son la residencia campestre Gladiola, ubicada en el sur de la ciudad de Guadalajara; el piso Magress, en el barrio de Salamanca de Madrid, y en la ciudad de Ocotlán, Jalisco, la hacienda El Velazqueño.

Con esta amplia y fructífera trayectoria, Patricia Gutiérrez considera un privilegio haber dedicado su vida a esta disciplina creativa, la cual le brinda la oportunidad de desarrollar su imaginación y la obliga a estar continuamente actualizada, en un esfuerzo que finalmente le proporciona un desarrollo pleno y a largo plazo.



Cuarto en hacienda.



Detalle de cama con bordado Tenango.



Detalle de cama con bordado Tenango 2.

Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Profesional:

Rafael López Castro

Rafael López Castro nació en Degollado, Jalisco, México, en 1946. Estudió en la Escuela Nacional de Artes Gráficas. Inició su formación como ayudante en el taller de diseño gráfico de Carlos Flores Heras, diseñando para revistas comerciales, empresas disqueras y agencias de publicidad.

En los años setenta realizó carteles y portadas para la editorial Joaquín Mortiz y pasó a formar parte del Grupo Madero, donde, con la dirección de Vicente Rojo, elabora una gran cantidad de carteles, portadas, logotipos y diseños editoriales, donde crea un estilo propio. A finales de los setenta dirige el Departamento de Diseño Gráfico de la Coordinación de Publicaciones y Bibliotecas de la Secretaría de Educación Pública, y a partir de 1978 tuvo a su cargo el Departamento de Diseño del Fondo de Cultura Económica. En 1985 funda con el escritor Felipe Garrido la editorial El Ermitaño. En 1992 fue invitado a presidir el jurado de la segunda Bienal Internacional del Cartel en México.

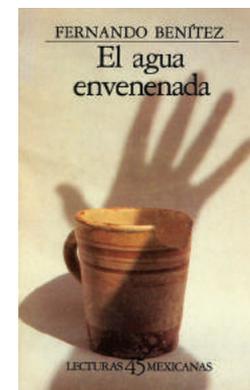
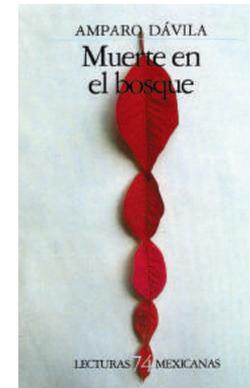
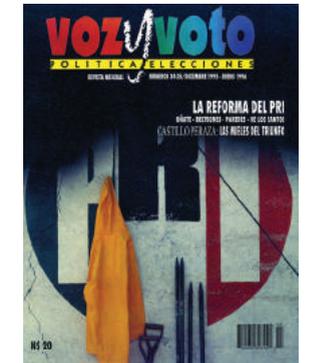
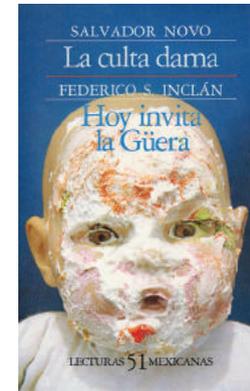
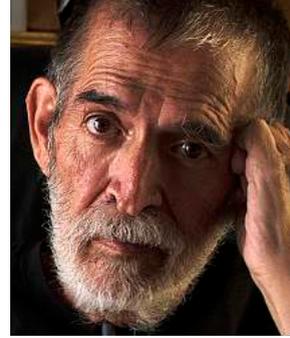
En los diseños de López Castro es posible encontrar un estilo característico que surge de la alianza entre las imágenes y la tipografía, siendo la combinación de los alfabetos y los colores, las líneas, los horizontes, las rayas y los espirales un mundo de collages, ilustraciones y fotos que dan vida a un lenguaje personal arraigado en las culturas y tradiciones de México. Rasgo que distingue sus numerosos carteles es un gesto levemente irónico y siempre refinado que pone de

manifiesto los aspectos extraordinarios de la realidad, sea por el agrupamiento de dos o más elementos en apariencia irreductibles (al estilo del mejor surrealismo), o por el acento en que se desboca uno de los rasgos de la composición. Inmortalizar imágenes con un par de cámaras al hombro y viajando en un taxi en un largo peregrinar de polo a polo por la gran Ciudad de México, es una de sus grandes cualidades como fotógrafo, siempre a la expectativa, hasta toparse con un aparador con un maniquí inigualable que le dará un toque único a su reflejo en el cristal. Concientizar el arte callejero en busca de cada Virgen de Guadalupe tan sólo para vestirla de sol.

Rafael es un coleccionista de todo, principalmente de lápices, con los que juega y llena lienzos, dando formas con tan preciado instrumento.

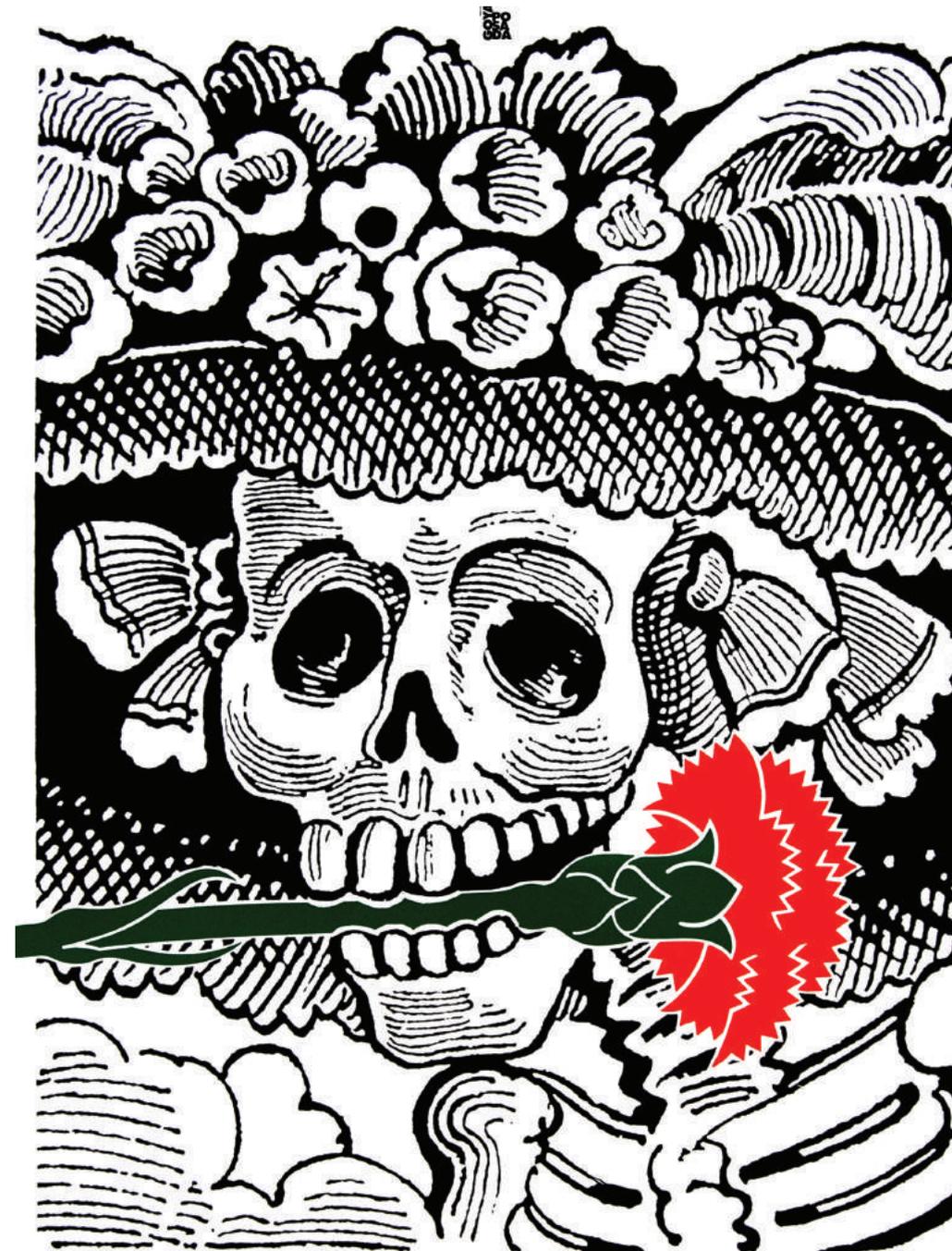
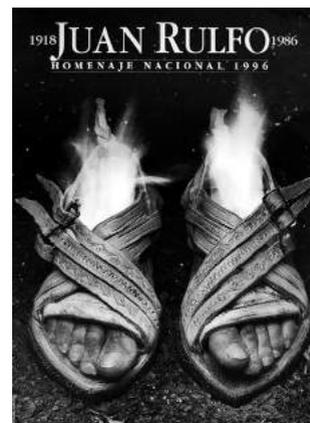
Rafael ha obtenido diversos reconocimientos, como el X premio Quórum al Mérito Profesional, el premio Jalisco 2000 en la categoría Artes, mención en la Bienal de Cartel en Polonia y recientemente la Medalla de Oro a la excelencia “José Guadalupe Posada”.

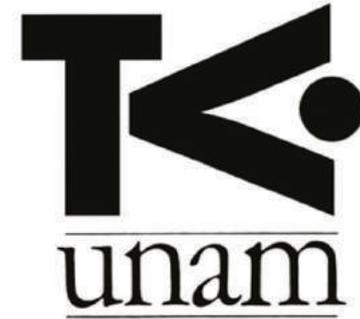
Hasta la fecha continúa su colaboración con la revista Voz y voto como diseñador y fotógrafo. Es Rafael López Castro un diseñador, fotógrafo y artista enamorado de su país y de su gente. Sencillo y lleno de generosidad.



Portadas de libros de la colección *Lecturas Mexicanas*, Secretaría de Educación Pública.

Portadas de la Revista *Voz y Voto*.





Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño:

Jorge Gómez Abrams

Generador de valor, pensador creativo y consultor en diseño estratégico e innovación, Jorge es Director General de la agencia Winn Innovation y Director Académico / Socio Fundador del DB Academy en Startup México. Jorge fue director adjunto del LBDI en Brasil y Director de Ingeniería y Diseño en la empresa canadiense Bombardier, donde implementó métodos de innovación centrada en el usuario y herramientas de design thinking para la generación de productos reconocidos y premiados internacionalmente, destacándose el tren ligero para la ciudad de Minneapolis, referencia actual en la industria ferroviaria internacional y generador de nuevos estándares en innovación.

Con una maestría en Inglaterra y doctorado en Brasil, ha colaborado como especialista en diseño e innovación de productos, servicios, modelos de negocio y diseño de experiencias, con organizaciones en el Reino Unido, República Checa, Estados Unidos, Canadá, México, Brasil, Argentina, Chile, Colombia, Ecuador y Perú, destacándose entre sus clientes empresas como BMW, Ford, Nissan, Saint Gobain, Continental, Cemex, GE Healthcare, Secretaría de Economía, Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología en el estado de Jalisco, gobiernos de los estados de Hidalgo y Puebla, Bristol Myers Squibb, Baxter, Instituto Nacional de Cardiología, Santander, Quálitas, Estafeta, ITESM, Sigma, Grupo Bimbo, Nestlé, Pepsi, Peñafiel y Bonafont, entre muchas otras.



Creador y coautor de muchos de los programas de Innovación más relevantes en México, desarrollados para instituciones como el ITESM, el CEDIM, CENTRO, la Secretaría de Economía del gobierno federal, la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología del Estado de Jalisco y los gobiernos de los estados de Puebla e Hidalgo, Jorge Gómez ha desarrollado metodologías, impartido workshops, talleres y seminarios internacionales, capacitando a cientos de ejecutivos de alto nivel en temas de diseño, innovación, design thinking, service design, estrategias de diseño y rutas de implementación, creación de modelos de valor y modelos de negocio innovadores, en diversos sectores industriales en México, Estados Unidos y América Latina.

Jorge ha sido reconocido y premiado internacionalmente por organizaciones como IDSA en Estados Unidos, la Bienal Iberoamericana de Diseño en España, el Royal Society of the Arts en Inglaterra y el International Council of Societies of Industrial Design en Francia. Jorge fue electo miembro del Board Ejecutivo del ICSID (hoy el World Design Organization) en Taiwán y en Canadá y es desde hace 18 años consejero regional del WDO, organismo con sede en Canadá y con estatus especial de consultor ante la ONU. Jorge es autor de un libro sobre pensamiento creativo y técnicas de presentación y autor de numerosas publicaciones internacionales sobre diseño e innovación en revistas especializadas en Europa y Norteamérica.



Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño:

Mauro Kunst

Mauro Kunst nació en Sao Paulo, Brasil, en 1930, y se nacionalizó mexicano en 1990. Es arquitecto, diseñador, ensayista y docente dedicado al estudio e investigación de las artes y diseño; ha dado cursos sobre el tema en instituciones argentinas, inglesas y mexicanas.

Su trabajo artístico inicia con la escultura en 1950, y con el dibujo y la serigrafía desde 1962. Dirigió el Museo Municipal de Artes Visuales en Santa Fe, Argentina, de 1959 a 1961, y en 1961 viaja a Londres para cursar el posgrado en Diseño Industrial en el Hornsey College of Arts and Crafts para quedarse en esa ciudad como docente en distintas instituciones y fundar el Group One Four junto con un equipo de artistas británicos dedicados a la experimentación, investigación y difusión de las corrientes estéticas precursoras de importantes movimientos vanguardistas ingleses de los años sesenta.

Con el grupo o individualmente expone en más de un centenar de museos y galerías de Argentina, Alemania, EUA, México, Reino Unido, Holanda, España, Bélgica, Italia, Polonia, Suecia y Dinamarca, entre otros.

En 1973 gana el premio Wrocklaw Museum en la quinta Biental Polaca de Grabado y en 1975 expone por primera vez en México, en el exconvento del Carmen en Guadalajara, Jalisco, México, a la que le siguen diversas exposiciones de pintura, acuarelas y óleos. La más reciente fue expuesta en

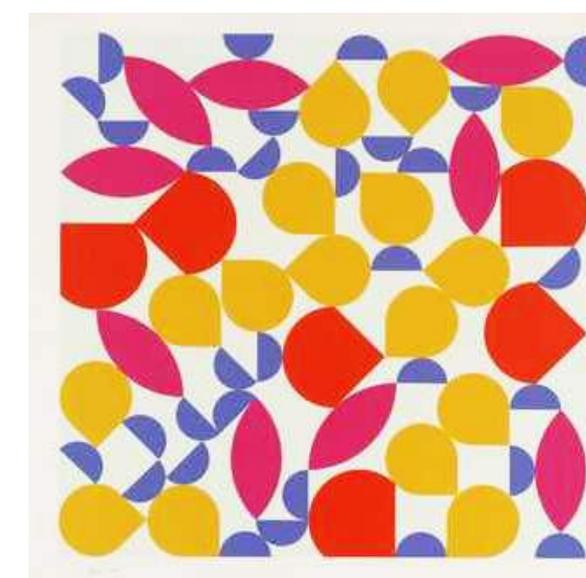
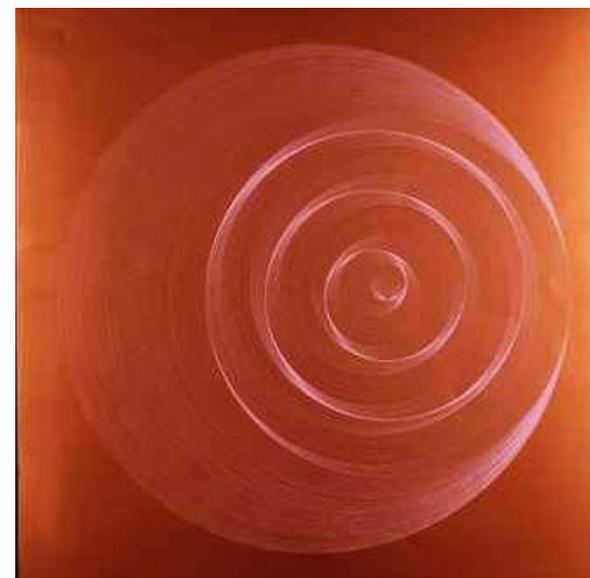
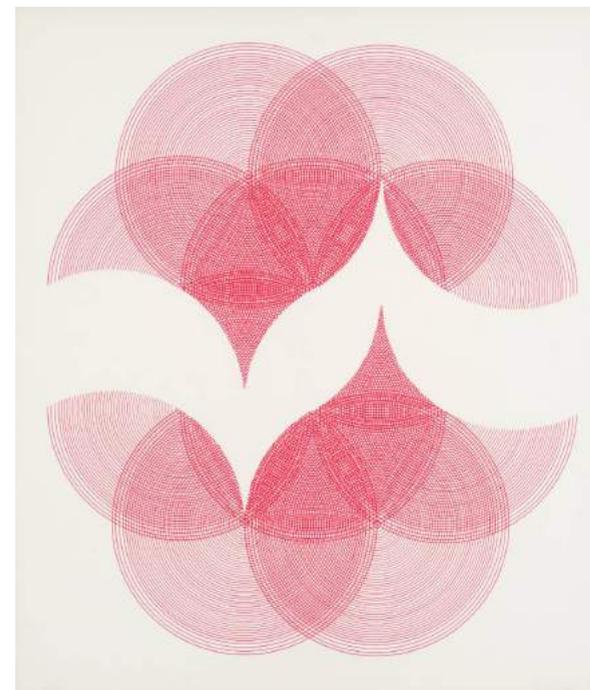


2016 en la Pinacoteca de la Universidad de Colima y llevó por título "Perspectiva retro de Mauro Kunst".

Mauro fue vicepresidente del Consejo Internacional de Diseño de Comunicación (Icograda) de 1977 a 1980 y coordinador de Icograda Latinoamérica; la primera reunión latinoamericana de diseño gráfico se realizó en Guadalajara en 1980. En México se reintegra a la docencia y fue profesor de filosofía del diseño y asesor de tesis en el ITESO a partir del año 2000 y hasta 2008.

En Guadalajara, junto con Felipe y Mito Covarrubias, edita Magenta, la primera revista mexicana de diseño; así como DeMuebles, revista bimestral de diseño, arquitectura y decoración y colabora en todos los números de la revista Lúdica en la sección de reflexiones acerca de la cultura, la historia, los diseños, el lenguaje gráfico, las artes, la filosofía y la creatividad.

Ha publicado tres libros sobre diseño: *Diseño&Divinidad&Tekne&Arte* en 2006; *Diseño, apuntes sobre sus métodos* en 2007, y *Diseño, 201, 327 palabras –o 50 años de labor–* en 2012, así como una pequeña reseña autobiográfica titulada *Kunst notas sobre Kunst*. En 2016 escribió un breve ensayo titulado "Divagaciones corpóreas e incorpóreas pero todas provocativas", sobre arquitectura, arte-sano y diseño en relación con el ser humano.



Premio Nacional de Diseño 2021 a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño:

Lilian Salazar Díaz

Lilian Salazar es originaria de la Ciudad de México. Estudió la carrera de Arquitectura en el Tecnológico de Monterrey, campus Monterrey, y realizó estudios de maestría en Arquitectura en el área de Restauración de Monumentos en la Universidad Nacional Autónoma de México, grado obtenido con mención honorífica.

Es especialista en el tema de accesibilidad para personas con discapacidad y es fundadora y coordinadora del Centro Evaluador de Infraestructura Accesible, ArquITEC, Entorno Accesible, en donde desde 2006 se han evaluado los inmuebles de diversas organizaciones públicas y privadas como la Terminal 1 y 2 del Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, las líneas 2 y 4 del Metrobús, la Asamblea Legislativa del DF, la Comisión Nacional de Derechos Humanos y la Suprema Corte de Justicia, entre muchos otros. En ArquITEC, participan alumnos de la carrera de Arquitectura, quienes mediante su servicio social se capacitan en el tema de accesibilidad y diseño universal, para luego evaluar inmuebles.

Es asociada honoraria de Libre Acceso, A.C., asociación dedicada a promover las causas y derechos de las personas con discapacidad. Ha pertenecido al Comité de Accesibilidad en el Transporte del Transport Research Board, que forma parte del National Research Council, institución privada sin

finés de lucro, administrada conjuntamente por la Academia Nacional de Ciencias, la Academia Nacional de Ingeniería y el Instituto de Medicina de los Estados Unidos de América.

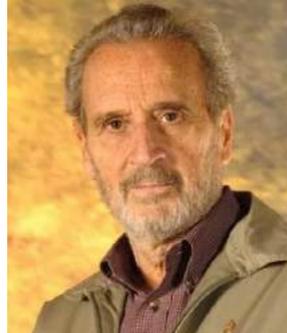
Ha colaborado con instancias gubernamentales en la elaboración de programas de accesibilidad y participado con ponencias en diversos congresos nacionales e internacionales en este tema. Es coautora de una metodología para evaluar la accesibilidad en inmuebles y entornos urbanos, y es autora del libro *Accesibilidad arquitectónica, su aplicación al diseño de espacios* para facilitar la solución de proyectos con una visión inclusiva.

Dentro del ámbito académico, ha sido docente en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Desde 1997 a la fecha, colabora de tiempo completo en el Tecnológico de Monterrey, campus Ciudad de México, en donde inició sus labores como directora fundadora de la carrera de Arquitectura (1997-2005); a partir de entonces se desempeña como profesora de planta del Departamento de Arquitectura. También forma parte del Comité Consultivo de Diversidad e Inclusión: Personas con Discapacidad a nivel nacional en el Tec y ha recibido diversos reconocimientos por su labor docente.



Premio Legado a la Cultura del Diseño 2021:

Vicente Rojo Almazán



Vicente Rojo Almazán nació en 1932 en Barcelona, España, ciudad en la que hizo estudios de escultura y cerámica. En 1949 llegó a México, donde estudió pintura y tipografía, realizó durante más de cincuenta años una extensa obra como diseñador gráfico, pintor y escultor. Colaboró, además, en la fundación de editoriales, suplementos culturales y otras publicaciones.

En los años cincuenta comenzó su larga carrera en el mundo editorial en el campo del diseño en la oficina de ediciones del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), donde fue asistente del diseñador y tipógrafo Miguel Prieto, quien era el jefe de esa área. Posteriormente colaboró en la revista *Artes de México* (1953-1963), de la que fue cofundador, director de arte y autor de su logotipo. También colaboró en la *Revista de Bellas Artes* (1965), así como en *México en la cultura* (1956-1961), suplemento del periódico *Novedades*, del que fue su director de arte y eventualmente también su editor. Colaboró en la *Revista de la Universidad de México de la UNAM* y en el suplemento *La cultura en México* (1962-1974) de la revista *Siempre!*

Paralelamente a estas actividades participó en otros proyectos, como en *La Gaceta del Fondo de Cultura Económica*, las revistas *Nuevo Cine* y *Diálogos*, *Artes Visuales del Museo de Arte Moderno* y *Plural* (1971). Fue el responsable de la propuesta de diseño editorial del diario *La Jornada*.

Vicente Rojo ha sido reconocido como una figura fundamental de la literatura latinoamericana por ser el autor del

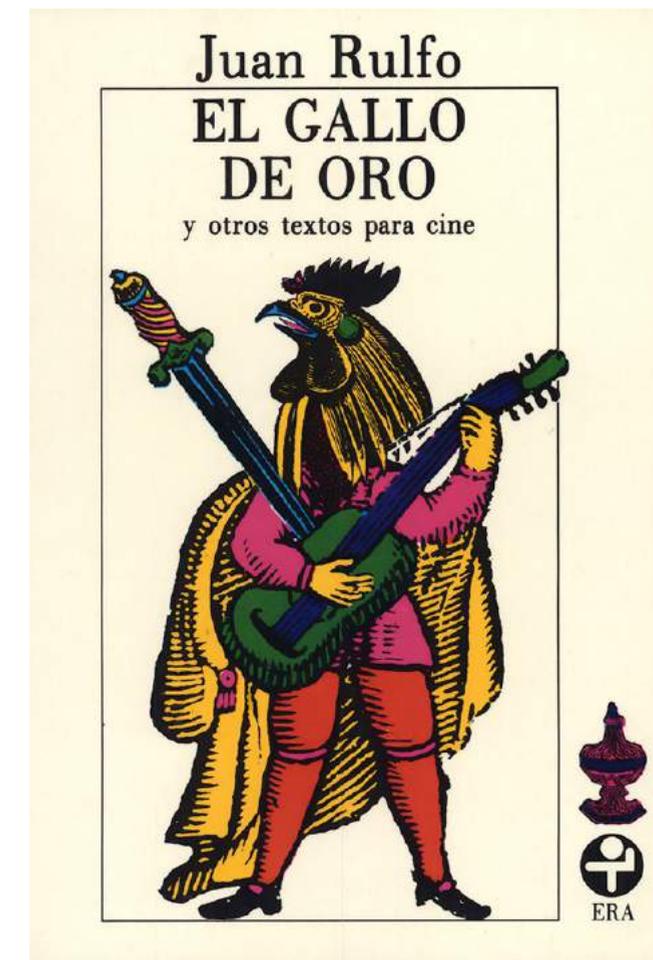
diseño de las portadas de libros famosos como *Cien años de soledad*, de Gabriel García Márquez. En 1960 fundó, junto con José Azorín y los hermanos Neus, Jordi y Quico Espresate, la editorial Era, espacio donde contribuyó al diseño de la cultura y el diseño editorial en México, formando a un grupo de jóvenes diseñadores, en quienes tuvo una fuerte influencia, y por consiguiente en el actual diseño gráfico mexicano. En el 2018 se estimaba que Vicente Rojo había realizado alrededor de 700 portadas de libros para la editorial Era y cerca de 200 más para otros proyectos editoriales.

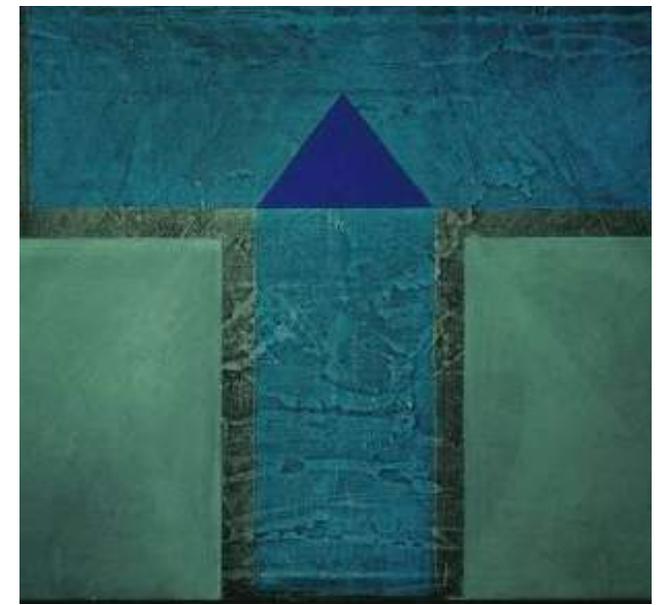
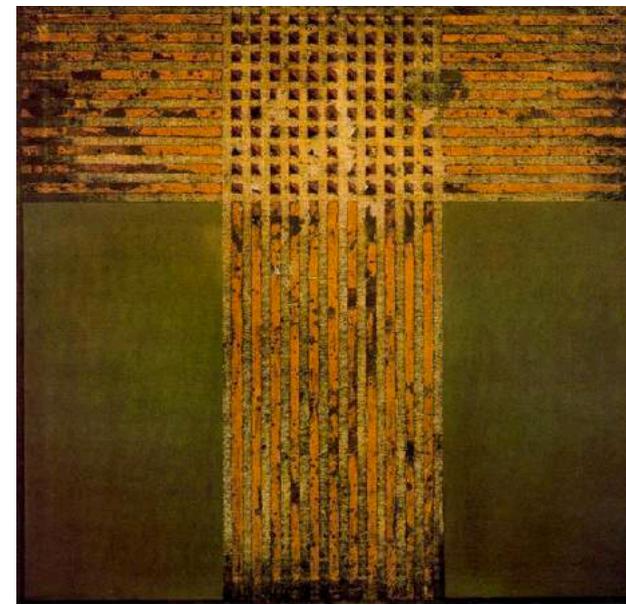
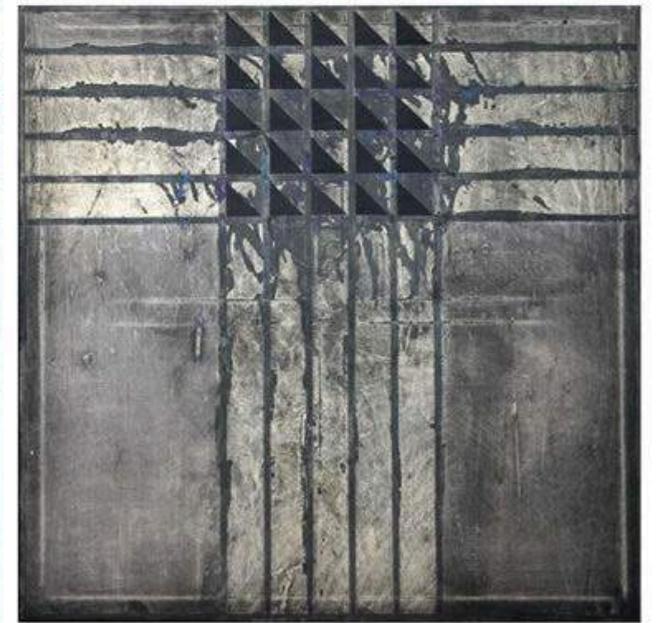
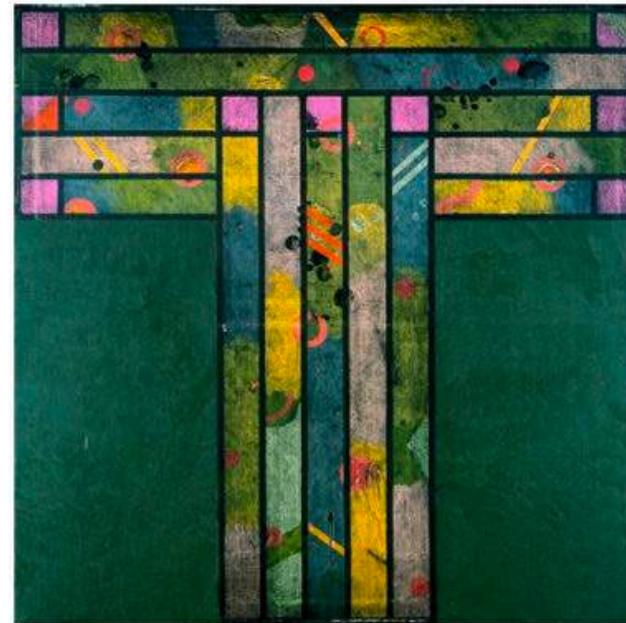
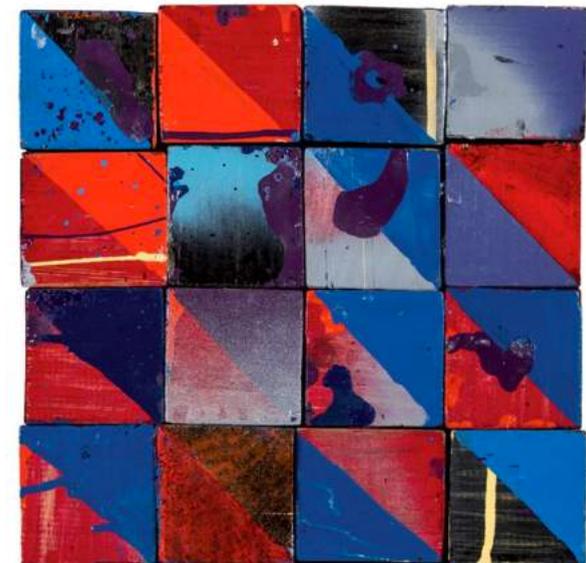
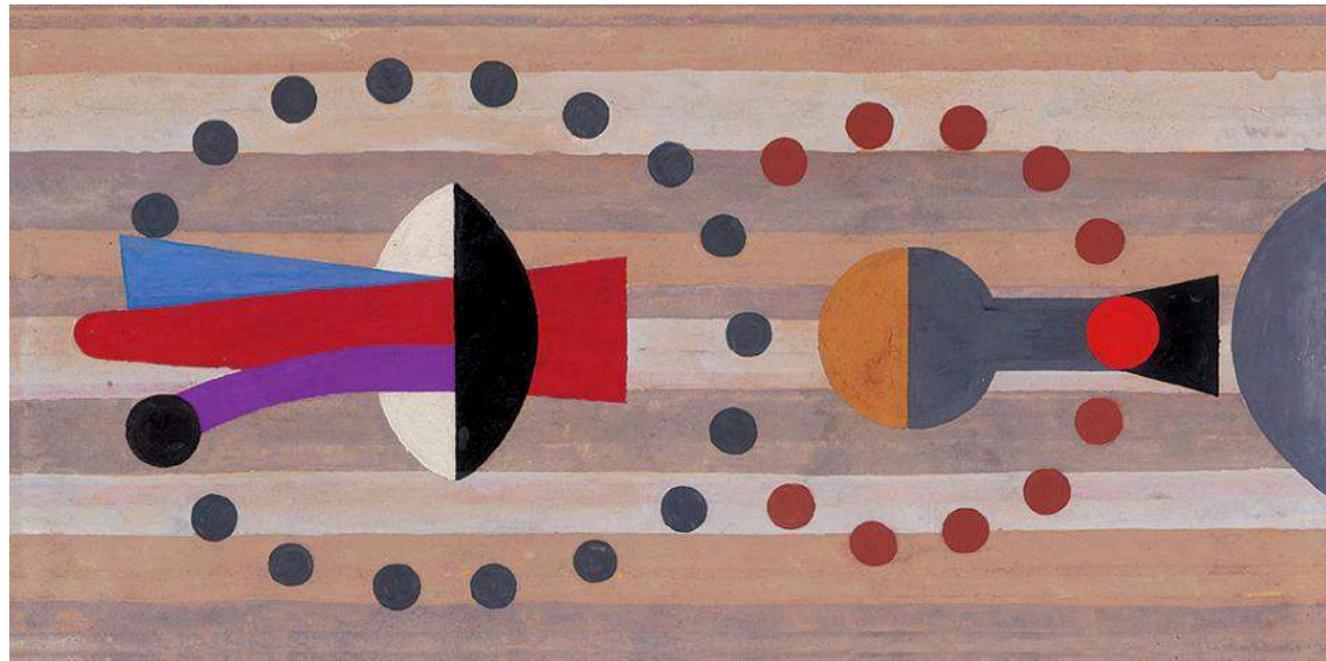
Su obra plástica se ha mostrado en exposiciones colectivas en el Museo Universitario de Ciencias y Arte (México, 1973), en la Universidad de Texas (Austin, 1978), en el Museo de Arte Moderno (México, 1981 y 1996), en la Biblioteca Nacional (Madrid, 1985), en el Museo de Arte Carrillo Gil (México, 1990), en el Klings por Museum (Fráncfort, 1992), en el Museo Casa de la Moneda (Madrid, 1996), en el Museo Nacional Reina Sofía (Madrid, 1997), en la Tecla Sala (Barcelona, 1997), en el Círculo de Bellas Artes (Madrid, 1997) y en el Museo "José Luis Cuevas" (México, 1998 y 2001), entre otros.

En su trayectoria le fueron otorgados el Premio Nacional de Ciencias y Artes, el premio México, y la Medalla al Mérito en las Bellas Artes (España). En 1992 la Asociación Internacional Icograda le otorgó el premio de Excelencia en Diseño Gráfico, y en 1993 fue designado Creador Emérito por el Sistema Nacional de Creadores de Arte. En 1998 la UNAM le otorgó el doctorado *honoris causa*.

En 2006, el gobierno español le entregó la condecoración de la Encomienda de la Orden de Isabel la Católica; en 2011 el INBA le otorgó la Medalla Bellas Artes, por su vasta obra relacionada con las artes visuales. En 2012, en el marco de la XXIII Feria Nacional del Libro, de León, Guanajuato, le fue otorgado el reconocimiento Compromiso con la Cultura, en tanto que en el marco del Festival Internacional Cervantino le fue entregada la presea FIC por sus contribuciones a la cultura nacional, y en la Bienal Internacional del Cartel se reconoció su obra con la medalla "José Guadalupe Posada". El Gobierno de la Ciudad de México le otorgó la medalla al Mérito Cultural "Carlos Monsiváis" por su destacada trayectoria profesional.

Vicente Rojo Almazán falleció el 17 de marzo de 2021 en la Ciudad de México, a los 89 años de edad.





Jury

Much of the prestige of an award falls on the jury that evaluates the projects; for the 2021 edition there was a large jury, so 50 prominent designers, architects and educators, as well as specialists evaluated the 351 projects of this edition. The number of juries was higher than in the 2020 edition due to the creation of two new categories: the award for the Best Thesis and Research in Design and the award for the Design of Services and Experiences.

Additionally, there was a special jury that evaluated the candidates for the Professional Career Award and the Award for Academic Career in Design Teaching; Both recognitions are awarded by the UNESCO Office in Mexico.

The juries by category were composed as follows:

Product Design: Rodrigo Chávez Heres, Ángel Grosso Sandoval, Roberto Íñiguez, Patricia López Figueroa, Víctor Martínez, Ariel Méndez Brindis, Armando Mercado, Sandra Molina, Miguel de Paz Ramírez, Alejandro Ramírez, David Romero, Sergio Alfredo Villalobos.

Digital Design: Mauricio Cabrera, Carlos Isaac González, Jorge Hernández Gochicoa, Laura Maceira, Miguel Rubio Marín.

Design of Services and Experiences: Gina Durán, Luis Herrera, David Romero.

Interior Spaces Design: Mónica Cejudo, Marisela Mendoza, Iván San Martín.

Visual Communications Design: José Luis Acevedo Heredia, Xavier Bermúdez, Víctor Guijosa, Luis García Roiz, Kaunaz (Enrique Viveros and Miguel Agredano), Angélica Martínez de la Peña, Rosemary Martínez, Karina Matías Garza, Alejandro Pegueroz Razo, Noemi Pizano, Gabriela Rodríguez, Blanche Toffel.

Design for the Fashion Industry: Samuel Burstein, Cynthia Gómez, Desirée Navarro, Martha Yolanda Sánchez Sosa.

Award for Best Thesis and Research in Design: Xóchitl Arias, Laura Castañeda, Julio Frías, Angélica Martínez de la Peña, Antonio “Toño” Rivera, Luis Rodríguez Morales, Maru Rojas, Mercedes Sierra.

Award for Professional Career and Award for Academic Career in Design Teaching, which are awarded by UNESCO: Manuel Álvarez, Juan Carlos Fernández, Mónica Cejudo, Julio Frías, Ana Elena Mallet, Germán Montalvo, Mara Montañez, Desirée Navarro, Alejandro Pegueroz Razo, Héctor Rivero Borrel, Ricardo Salas Moreno and Iván San Martín.

Jurado

Mucho del prestigio de un premio recae en el jurado que evalúa los proyectos; para la edición 2021 se contó con un jurado numeroso, por lo que 50 destacados diseñadores, arquitectos y educadores, así como especialistas evaluaron los 351 proyectos de esta edición. El número de jurados fue superior al de la edición 2020 debido a que se crearon dos nuevas categorías: premio a la Mejor Tesis e Investigación en Diseño y premio al Diseño de Servicios y Experiencias.

Adicionalmente se contó con un jurado especial que evaluó los candidatos al premio a la Trayectoria Profesional y premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño; ambos reconocimientos los entrega la Oficina de la UNESCO en México.

Los jurados por categoría se compusieron de la siguiente manera:

Diseño de Producto: Rodrigo Chávez Heres, Ángel Grosso Sandoval, Roberto Íñiguez, Patricia López Figueroa, Víctor Martínez, Ariel Méndez Brindis, Armando Mercado, Sandra Molina, Miguel de Paz Ramírez, Alejandro Ramírez, David Romero, Sergio Alfredo Villalobos.

Diseño Digital: Mauricio Cabrera, Carlos Isaac González, Jorge Hernández Gochicoa, Laura Maceira, Miguel Rubio Marín.

Diseño de Servicios y Experiencias: Gina Durán, Luis Herrera, David Romero.

Diseño de Espacios Interiores: Mónica Cejudo, Marisela Mendoza, Iván San Martín.

Diseño de Comunicaciones Visuales: José Luis Acevedo Heredia, Xavier Bermúdez, Víctor Guijosa, Luis García Roiz, Kaunaz (Enrique Viveros y Miguel Agredano), Angélica Martínez de la Peña, Rosemary Martínez, Karina Matías Garza, Alejandro Pegueroz Razo, Noemi Pizano, Gabriela Rodríguez, Blanche Toffel.

Diseño para la Industria de la Moda: Samuel Burstein, Cynthia Gómez, Desirée Navarro, Martha Yolanda Sánchez Sosa.

Premio a la Mejor Tesis e Investigación en Diseño: Xóchitl Arias, Laura Castañeda, Julio Frías, Angélica Martínez de la Peña, Antonio “Toño” Rivera, , Luis Rodríguez Morales, Maru Rojas, Mercedes Sierra.

Premio a la Trayectoria Profesional y Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño, los cuales son entregados por la UNESCO: Manuel Álvarez, Juan Carlos Fernández, Mónica Cejudo, Julio Frías, Ana Elena Mallet, Germán Montalvo, Mara Montañez, Desirée Navarro, Alejandro Pegueroz Razo, Héctor Rivero Borrel, Ricardo Salas Moreno e Iván San Martín.



José Luis Acevedo Heredia

Es licenciado en Comunicación Gráfica por la UNAM. Diplomado en Pintura Mexicana por la FFyL-UNAM. Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo por la Universidad Autónoma de Querétaro. Doctorante en Historia del Arte por la Universidad Autónoma de Morelos y Casa Lamm. Ha sido docente en las licenciaturas de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y en el Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM. Ha realizado ilustraciones para *La Jornada*, *Excélsior*, Conafe, Conaculta, revista *Vértigo*. Ha participado en diversas exposiciones: Palacio de Bellas Artes, el Auditorio Nacional, el Festival Internacional Cervantino, en el edificio de Correos y el Centro de las Artes en la Ciudad de México.



Xóchitl Arias

Es diseñadora de Comunicación Gráfica, maestra en Innovación y diseño, y doctora en Semiótica, con especialidad en el estudio del significado de los objetos de diseño. Cuenta con experiencia internacional en el mundo de la prensa y la edición, así como en la innovación de productos. En el Tecnológico de Monterrey ha sido directora de departamento, decana regional y actualmente es líder de la iniciativa Design for Value.



Julio Frías Peña

Es presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México y fue coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM. Tiene una maestría en Diseño por la Universidad de Tama, Japón, y un doctorado por la Universidad de Nottingham, Inglaterra. Posteriormente a su doctorado fue becado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts. En 2015 fue aceptado para realizar una estancia de investigación en la universidad de Stanford. Es integrante de la Red Iberoamericana de Investigadores del Diseño de Madrid y fue parte de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Japón. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores del Conacyt.

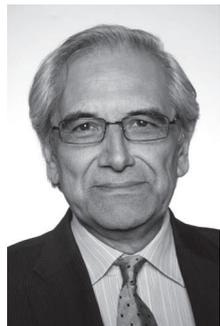


Mónica Cejudo Collera

Es egresada de la licenciatura de Arquitectura, con maestría y doctorado en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México con mención honorífica. Su tesis doctoral fue galardonada con el premio “Francisco de la Maza” del Instituto Nacional de Antropología e Historia y fue publicada. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores del Conacyt. Fue presidenta del Colegio de Maestros en Arquitectura, Restauradores de Sitios y Monumentos y fue conservadora del Palacio Nacional. Coordinó el plan de desarrollo del Centro Histórico de San Francisco de Campeche.

Xavier Bermúdez

Es egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana y la Scuola Politecnica di Design de Milán, Italia. Fue profesor de diseño en la UAM y ha sido profesor invitado del Instituto de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana y del Ministerio de Cultura Nicaragüense, además de la Escuela de Artes y Oficios de Valencia, España, y de la Universidad de Quebec en Montreal, Canadá. Es miembro fundador y director de Trama Visual, A.C. y miembro de icograda. Actualmente es director de la Bienal Internacional del Cartel en México, A.C. En 2020 recibió la medalla que otorga la Academia de Artes de Varsovia en reconocimiento a su trayectoria.



Samuel Burstein

Talentoso diseñador mexicano, quien lanza su propia línea SB Collection en 2002, en la cual expresa su estilo exótico vanguardista y elegante que recuerda el art nouveau y a Gaudi. En sus diseños combina el color y belleza de las piedras preciosas y ornamentales provenientes de las entrañas de la tierra, así como perlas cultivadas montadas en oro, plata y diversos metales, además de líneas elegantes y formas estéticas que recuerdan el estilo orgánico y formas que celebran e interpretan la naturaleza. En sus diferentes variedades sus diseños son creados para reflejar la personalidad de quien los porta.



Gina Duran

Fue directora del Departamento de Diseño, coordinadora de la licenciatura en Diseño Gráfico, coordinadora de la maestría en Diseño Estratégico y coordinadora del diplomado en Desarrollo de sitios web, además de ser la coordinadora de Administración y Logística en la Universidad Iberoamericana CDMX. Es doctora en Diseño por la PUC de Río de Janeiro, Brasil, maestra en Administración por la Ibero CDMX y diseñadora gráfica por la Universidad Anáhuac plantel sur. Fue presidenta del X Consejo Directivo de Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico.



Rodrigo Chávez Heres

Diseñador industrial por la UNAM. Cursó estudios de diseño en el Politécnico de Milán. Cuenta con más de veinte años de experiencia trabajando en proyectos de diseño de producto, consultoría y educación. Es un apasionado del dibujo y la innovación. Actualmente coordina el estudio Heres Diseño, además de ser el director del Departamento de Diseño en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey de la región centro-sur.



Mauricio Cabrera

Es ingeniero mecatrónico, experto en inteligencia artificial, visión artificial y sistemas expertos. Ha desarrollado proyectos en el área domótica e inmótica. Es experto en teoría de control, vibraciones mecánicas y diseños de prototipos industriales. Coordinador académico de la licenciatura en Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos y de la licenciatura en Creación Artística para Videojuegos y Medios Digitales en el Instituto Universitario Amerike.



Laura Castañeda

Doctora en Historia del Arte y doctora en Artes y Diseño. Maestra en Artes Visuales. Actualmente es profesora titular en el posgrado en Artes y Diseño de la UNAM. Ha sido ponente en sesenta y tres conferencias, simposios y coloquios en México y en el extranjero. Ha recibido diversos premios y distinciones; en 2019 obtuvo los reconocimientos “Sor Juana Inés de la Cruz” y “Al mérito universitario”, ambos otorgados por la UNAM.



Luis García Roiz

Ha sido docente de nuevas tecnologías para el Diseño en diversas instituciones de educación superior, como la Universidad Iberoamericana de CDMX, Tecnológico de Monterrey campus Ciudad de México, Universidad Anáhuac, Centro de Diseño, Cine y Televisión de CDMX, Universidad Marista y en Unitec. Académico de tiempo completo en la Universidad Iberoamericana desde 1995. En enero 2020 fue nombrado coordinador de la licenciatura en Diseño Gráfico. Ha colaborado para Leo Burnett, McCann Erickson, Nintendo, Apple Computer México, Editorial Televisa, Nexos Magazine, Cinemark, Coca Cola-FEMSA e Ibero 90.9 (radio).



Cynthia Gómez

Licenciada en Diseño Textil con maestría en Alta Dirección de Empresas en el Ipade, tomó cursos de especialización en Moda Sostenible en la Central Saint Martins School. Cuenta con 10 años de experiencia docente en el área de Diseño Estratégico, Diseño Textil, Indumentaria y Moda, con más de veinte años de experiencia profesional en textiles de punto para el vestir y el hogar con su marca homónima. Académica de tiempo completo, actualmente es coordinadora de la licenciatura en Diseño de Indumentaria y Moda en la Universidad Iberoamericana.



Carlos Isaac González Maldonado

Es egresado del Tecnológico de Monterrey campus Ciudad de México como animador y artista digital. Es 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. Ha realizado y colaborado en más de cien proyectos de animación, algunos de los cuales cuentan con el reconocimiento y participación internacional de festivales como el Internacional de Cine de Morelia y Annecy, entre otros. En su trayectoria ha recibido diversos reconocimientos, destacando entre un premio Ariel otorgado por la industria cinematográfica mexicana.



Ángel Grosso Sandoval

Es diseñador Industrial por la UNAM y cuenta con una maestría en Diseño y Tecnología para Mobiliario en Inglaterra y con dos diplomados, uno en Diseño y Construcción en Madera en Chile y otro en Ingeniería de Aeropuertos. Cuenta con cuarenta años de experiencia como diseñador y fabricante de mobiliario. Es profesor desde 1984 y director de Desarrollo Industrial de la empresa Muebles Segusino, firma que ganó el Premio Nacional de Exportación. Fue director del Centro Tecnológico del Mueble, A.C. y subdirector de Desarrollo Tecnológico en Aeropuerto y Servicios Auxiliares. Por casi siete años fue coordinador del posgrado en Diseño Industrial de la UNAM.



Kaunaz Strategic Branding

Enrique Viveros y Miguel Agredano son la dupla mercadólogo/diseñador que lideran la agencia Kaunaz Strategic Branding desde su fundación, en 2007. Kaunaz ha desarrollado proyectos estratégicos y creativos para diferentes empresas locales, nacionales e internacionales. Por la calidad de sus proyectos ha sido galardonada en diferentes concursos de creatividad y diseño nacionales e internacionales. Asimismo, los trabajos de Kaunaz han sido publicados por las revistas *Paredro* y *Merca 2.0* y calificada como una de las mejores agencias de branding estratégico del noroeste de México.



Patricia López Figueroa

Es diseñadora textil por la Universidad Iberoamericana, campus Ciudad de México, y maestra en Diseño Industrial por la UNAM. Es académica de tiempo completo y actualmente coordinadora de la licenciatura en Diseño Industrial en la Ibero. Es integrante de diferentes órganos colegiados y representante de la Ibero en DI Integra. Es especialista con más de quince años de experiencia en el diseño de accesorios, particularmente los manufacturados con piel y textiles; sus colecciones se han comercializado nacional e internacionalmente. Ha realizado proyectos para empresas como Levi's, Dockers, Palacio de Hierro, Liverpool, Ivonne, Ferrioni, DMC, entre otras.

Víctor Guijosa Fragoso

Licenciado en Economía por la UAM-Azcapotzalco, maestro en Administración por la UIA y doctor en Educación en la Universidad Anáhuac. Coordinador del área de gestión y administración de la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac campus norte desde 1996; cuenta con 24 años de experiencia como consultor y asesor en el área de gestión y administración de proyectos de diseño. Ha escrito distintos artículos e impartido conferencias en los ámbitos nacional e internacional en las áreas de gestión y administración de proyectos de diseño y educación del diseño.



Jorge Hernández Gochicoa

Licenciado en Diseño Gráfico con maestría en Administración con orientación a la mercadotecnia. Académico con más de treinta y tres años de experiencia en la Universidad Autónoma de Guadalajara, actualmente se desempeña como director académico de la licenciatura en Diseño Visual Estratégico y Diseño Industrial, y es miembro honorífico del Colegio de Diseñadores Gráficos de Jalisco, además es vicepresidente académico del Consejo Promotor de Innovación y Diseño del mismo estado. Fue impulsor del primer posgrado en Animación Digital en el occidente del país por la UAG.



Laura Maceira

Socia fundadora en Puntoasterisco, firma de branding y marketing digital, reconocida en el top ranking de agencias de diseño, publicado por la revista *Paredro de Merca 2.0*. Es docente en la Universidad ITESO y en la Universidad de Guadalajara, en los niveles licenciatura y maestría, respectivamente. Es fundadora del primer consorcio de industria creativa para la exportación que fue reconocido con el Galardón Jalisco a la Exportación en 2015. Es co-host para el capítulo Guadalajara de la Asociación Internacional Speculative Futures y vicepresidenta del Consejo Promotor de Innovación y Diseño de Jalisco. Es licenciada en Diseño y maestra en Mercadotecnia Global.



Ana Elena Mallet

Curadora especializada en diseño moderno y contemporáneo. Es profesora de Historia del Diseño en México en el Tecnológico de Monterrey y curadora de la colección de diseño del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). Es autora de *La Bauhaus y el México moderno. El diseño de Van Beuren* (2014) y *Silla mexicana* (2017). Desde 2015 es autora del podcast "Madame Mallet: conversaciones de diseño". Dirigió el corredor cultural Roma-Condesa de 2009 a 2019. Ha sido parte del consejo consultivo del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) Roma/UNAM y Casa del Lago, así como integrante del comité de adquisiciones del MUAC, UNAM.



Luis Herrera

Es cofundador de Thrust y Mentor de Endeavor. Anteriormente Luis fue presidente de Quórum; Socio-fundador de MBLM; Director de diseño de CoreBrand NY; Alumni de NYU; Consejero de instituciones educativas, corporativas y sin fines de lucro; y conferencista internacional para temas de negocios, marketing, innovación y diseño. Thrust es una consultora de innovación estratégica especializada en el diseño de productos, servicios, culturas y organizaciones responsivas preparadas para anticipar y resolver necesidades de un mundo en constante movimiento.



Roberto Íñiguez

Diseñador con más de veinte años de experiencia y consultor en el desarrollo de estrategias de inserción del diseño y metodologías de innovación para organizaciones. Es delegado internacional de la London Design Embassy, miembro de plataforma POLE en la University of Applied Sciences of Northwestern Switzerland, de la Red Latinoamericana de Diseño e Innovación Social con sede en Santiago, Chile, y consejero del Latin Design Network del Politecnico di Milano, Italia. Es doctor en Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia, España.



Víctor Martínez

Comenzó su carrera profesional como diseñador de autos en México y luego en Italia, en donde colaboró en proyectos para compañías como Fiat, Alfa Romero, Audi, Italdesign-Giugiaro, entre otras. Ha trabajado como diseñador independiente por quince años, en los que obtuvo el reconocimiento Red Dot, y como académico ha explorado la sustentabilidad y el futuro del diseño ligado al pensamiento sistémico y la teoría de la complejidad. Actualmente es profesor investigador en la Wilson School of Design del Kwantlen Polytechnic University en Canadá.



Angélica Martínez de la Peña

Profesora investigadora titular en la Unidad Cuajimalpa de la Universidad Autónoma Metropolitana. Es doctora y maestra en Ciencias y Artes para el Diseño por la UAM. Es diseñadora gráfica por la Universidad Iberoamericana y forma parte del Sistema Nacional de Investigadores nivel I y perfil Prodep. Se especializa en la investigación sobre el diseño háptico para personas con discapacidad visual; es autora del libro *El diseño háptico, un paradigma diferente* (2011); coautora del libro *Diseño para la discapacidad* (2014) y de *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces* (2017).



Rosemary Martínez

Prolífica diseñadora mexicana, nació en Gran Bretaña, en el núcleo de una familia española. Ha explorado durante los últimos treinta años los límites entre arte, marca, diseño de interiores, arquitectura, innovación y psicología, con el fin de crear conceptos orientados hacia las actividades y necesidades de los humanos, creativos y globales para proyectos de hospitalidad y bienes inmuebles que han inspirado a negocios y personas a “florecer”. Ha sido publicada en el galardonado libro Bloom, traducido a 15 idiomas. Además, su trabajo ha ganado numerosos premios de reconocimiento a su diseño, que han sido registrados en diferentes publicaciones internacionales.



Karina Matías Garza

Es licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma del Estado de México y maestra en Administración por la Universidad de Ixtlahuaca CUI. Desde 2006 dirige la licenciatura en Diseño Gráfico y participa como docente de diversas unidades de aprendizaje. Como directora académica ha dirigido los trabajos de evaluación del programa educativo y organizado congresos internacionales, foros, encuentros y exposiciones. Actualmente preside el XIII Consejo Directivo de Encuadre.

Marisela Mendoza

Realizó sus estudios de maestría y doctorado en la Universidad de Nottingham, en Reino Unido, y su licenciatura en Arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México. Fue galardonada con el premio Research Trust Awards en Inglaterra por sus investigaciones en el campo de la arquitectura. Actualmente es coordinadora de la maestría en Arquitectura en Nottingham Trent University, en el Reino Unido.



Ariel Méndez Brindis

Tiene un doctorado en Diseño por la PUC de Río de Janeiro y una maestría en Diseño Arquitectónico por la UNAM. Es diseñador industrial por la Ibero plantel CDMX. Cursó el taller Design Management en Tokio, Japón, y fue fundador de Metáfora, despacho donde obtuvo el premio Quórum. Desde 1997 es profesor de asignatura en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) de la UNAM. En la Ibero es coordinador de la licenciatura en Diseño Industrial, y coordinador de Vinculación de Diseño. Ha sido consultor en diseño e innovación y por más de veinte años ha colaborado en la conceptualización de proyectos para firmas y despachos de arquitectura y diseño.



Armando Mercado

Estudió Diseño Industrial en el CIDI UNAM y la maestría en Diseño Estratégico e Innovación en la Universidad Iberoamericana. Cuenta con más de treinta años de experiencia profesional trabajando en estudios de diseño como Ideograma SC y Tecnoidea (Mastretta Design). Ha obtenido distinciones en concursos de diseño tanto nacionales como internacionales con proyectos extracurriculares y desde 2004 es profesor de tiempo completo en la Universidad Iberoamericana, en donde colaboró como coordinador de la licenciatura en Diseño Industrial (2011-2018).



Sandra Luz Molina Mata

Profesora investigadora de tiempo completo en la UAM en la División de Ciencias y Artes para el Diseño; es tutora acreditada del posgrado en Diseño Industrial en la UNAM. Es coordinadora de la red LeNS para México y Centroamérica, proyecto financiado por el programa Erasmus + y responsable del laboratorio LeNS México en la UAM Azcapotzalco. Ha desarrollado trabajo de investigación sobre la relación entre el diseño y el desarrollo sustentable. Su línea de investigación se orienta al diseño para la innovación social como un medio para alcanzar la sustentabilidad.



Germán Montalvo Aguilar

Es becario del Sistema Nacional de Creadores y en 1996 fue nombrado profesor de Arte y Diseño Contemporáneo en la Universidad de las Américas, Puebla. Fue miembro de la Alianza Gráfica Internacional y trabajó varios años en la imprenta Madero bajo la dirección del maestro Vicente Rojo. Su obra se ha presentado en España, Brasil, Japón, Canadá, Polonia, Estados Unidos, entre otros países. Asimismo, ha creado carteles y otros diseños para diversas instituciones, como INBA, SEP, UNAM, UAM y Conaculta, entre otros.



Mara Montañes

Licenciada en Diseño Gráfico con maestría en Innovación y Desarrollo Empresarial en el ITESM. Directora de La Jabonera Centro de Diseño desde el 2001; cuenta con clientes como Coca-Cola Company, Kellogg's, Intec, Bticino, Cargill, Nestlé, Productos Pennsylvania, Ciateq, entre otros, además de ser merecedora de diversos reconocimientos y premios nacionales. Ha impartido talleres, pláticas de creatividad e innovación en las principales universidades de la República mexicana, así como talleres para comunidades de artesanos en los estados de Querétaro y Oaxaca.

Desirée Navarro

Ha desarrollado una labor influyente en el mundo de la industria y el comercio del diseño desde hace veinte años. Es autora de *El libro de la moda en México, tomos I y II, La historia de la moda en México*, documentos fundamentales para el diseño de ropa de alta costura y diseño. Develó sus manos en el Paseo de las Luminarias por su trayectoria como periodista especializada en moda. La Cámara Nacional de la Mujer, A.C. le otorgó el Premio Nacional de la Mujer 2009 por su destacada trayectoria profesional en el mundo de la moda en México. En mayo de 2010 recibió el galardón las Palmas de Oro.



Juan Carlos Ortiz Nicolás

Diseñador Industrial egresado de la UNAM. Es maestro en Ciencias con especialidad en Diseño para la Interacción por la Universidad Tecnológica de Delft, Holanda, y doctor en Filosofía con especialidad en experiencia de usuario por Imperial College of London. Actualmente es coordinador del Posgrado en Diseño Industrial, UNAM, y profesor del Centro de Investigaciones en Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, UNAM. Su último libro es *Innovación social y diseño* publicado por la UNAM. Desde 2016 es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Conacyt.



Miguel de Paz Ramírez

Maestro en Diseño Industrial por la UNAM. Es el actual coordinador de Investigación Académica del CIDI UNAM. Imparte el curso Percepción de la Imagen, donde analiza la morfología de los objetos a partir de síntesis de esquemas compositivos basados en imágenes que evocan cualidades específicas. Dio clases en el ITESM de la materia Fundamentos de Diseño y Taller de Diseño. Es coautor del libro *La evolución de los objetos*, capítulo “El uso de las imágenes en la evolución de los objetos”.



Alejandro Pegueros

Es presidente del Consejo Promotor de Innovación y Diseño de Jalisco y licenciado en Diseño y Comunicación Gráfica por la UdeG. En 2007 crea Antavia, firma dedicada al diseño y producción de arte para proyectos de interiorismo y ambientación de espacios. Desde entonces ha sido su director creativo, diseñando dos colecciones de arte por año, además de proyectos especiales para las industrias hotelera, de consumo y entretenimiento.



Noemí Pizano

Comunicóloga, dirige el Consejo Promotor de Innovación y Diseño, A.C. es clúster mánager del Clúster de Industria Creativa de Jalisco y docente en el ITESO. Se ha desarrollado en la gestión internacional de economía creativa, generando acciones que han permitido el fortalecimiento y la internacionalización de la industria creativa mexicana. Es fundadora de la Red Latinoamericana de Políticas Públicas y Diseño y del Consorcio de Exportación de Industria Creativa iCrea Nonsuch, ganador del galardón estatal a la exportación en 2015.



Alejandro Ramírez Lozano

Diseñador industrial con posgrado en Italia y México. Labora en sectores de diseño de muebles, mobiliario urbano, equipo médico, escolar, transporte, señalética, envase y embalaje, así como el arte-objeto; ha tenido intervenciones plásticas para la recuperación de edificios y en el desarrollo de comunidades artesanales con la interacción diseño-artesanía, entre otros.



Martha Yolanda Sánchez Sosa

Empresaria jalisciense y directora del Centro Internacional de Innovación en Diseño, mentora del CCME primera generación. Es integrante del Consejo Directivo de la Cámara de la Industria del Vestido y del Consejo de la Moda del estado de Jalisco. Forma parte del comité técnico de la marca de la ciudad "Guadalajara Guadalajara". Se ha desempeñado como consejera vitalicia del periódico *Mural*.



David Romero

Es profesor, investigador, consultor y administrador de proyectos de base tecnológica en el Tecnológico de Monterrey. Es miembro del Comité Técnico y Científico de conferencias internacionales arbitradas y asociaciones industriales con enfoque en el emprendimiento, la innovación, la sustentabilidad, la ingeniería, la tecnología y la colaboración entre empresas e individuos. Es editor asociado de la revista *Interdisciplinary Studies on Information Technology and Business*.

Antonio "Toño" Rivera

Es pedagogo egresado de la UNAM, estudió la maestría en Teoría Psicoanalítica en el CIEP y es maestro en Gestión del Diseño Gráfico por la Universidad Intercontinental. Es profesor en la UAM Cuajimalpa y coordina el comité técnico del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño (Comaprod). Es autor de la *Guía para la evaluación educativa del diseño y del Diagnóstico y prospectiva de la educación superior del diseño*, 2013-2017. Varias de sus obras fueron publicadas por la UAM Cuajimalpa; es autor y coordinador de la antología *Ensayos sobre retórica y diseño* publicada por la UAM Xochimilco.



Héctor Rivero Borrell

Fue por más de veinte años director del Museo Franz Mayer de México, institución que con su dirección fue reconocida como el primer museo de las artes y el diseño en México. Se formó como diseñador industrial en la Universidad Iberoamericana, donde es profesor de Museografía y Diseño de Exposiciones. Tiene una maestría en Museos. Ha sido miembro de Quórum, de Diseña México y del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, así como presidente del comité mexicano del Consejo Internacional de Museos.



Miguel Rubio Marín

Es académico de tiempo completo del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana, así como miembro del Sistema Nacional de Investigadores y del Laboratoire de Recherche en Audiovisuel. Realizó un posdoctorado en el Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana. Es doctor y maestro en Estudios Audiovisuales por la Université de Toulouse II y licenciado en Diseño y Comunicación Visual por la UNAM. Como investigador se especializa en medios audiovisuales, humanidades digitales y psicología analítica.



Ricardo Salas Moreno

Profesor invitado en diversas escuelas y universidades de diseño en México, Italia, España, Francia, Japón, China, entre otras. Fue por más de diez años director del Departamento de Diseño de la Universidad Anáhuac y el primer director de la Facultad de Diseño de esa universidad. Ha sido miembro de Trama Visual, del Consejo de Diseñadores de México, Quórum, Diseña México, entre otras organizaciones. Dirige el despacho Frontespizio, con sedes en Milán y México.



Luis Rodríguez Morales

Doctor en Teoría e Historia de la Arquitectura, con más de treinta y cinco años de experiencia docente, miembro del SNI de Conacyt, profesor investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana Cuajimalpa. Colabora con distintos cursos de posgrado en México y ha sido profesor invitado en distintas universidades de diferentes países. Es autor de seis libros sobre diseño y tiene más de 50 artículos publicados.



Gabriela Rodríguez

Es profesora, investigadora, consultora y administradora de proyectos de base tecnológica del Centro de Innovación en Diseño y Tecnología del Tec de Monterrey. Es miembro del Comité Técnico y Científico de conferencias internacionales arbitradas y asociaciones industriales con enfoque en el emprendimiento, innovación, sustentabilidad, de ingeniería, tecnología y la colaboración entre empresas e individuos. Es editora asociada de la revista *Interdisciplinary Studies on Information Technology and Business*.



Iván San Martín

Arquitecto por la UNAM y filósofo por la Universidad del Claustro de Sor Juana. Maestro en urbanismo por la UNAM y doctor en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Es investigador titular en la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Fue coordinador general del Centro de Investigaciones y Estudios de Posgrado de la Facultad de Arquitectura. Publicó el libro *Estructura, abstracción y sacralidad, la arquitectura religiosa del movimiento moderno*, el cual recibió el premio INAH "Francisco de la Maza" 2017 como mejor investigación. En 2011 obtuvo el premio "Juan O'Gorman" de investigación por el Colegio de Arquitectos de México. Es miembro de ICOMOS México y del Comité Internacional de Críticos de Arquitectura. Miembro del SNI Conacyt.



Maru Rojas

Doctora en Educación, diseñadora industrial con maestría en Diseño Industrial y maestría en Investigación y Desarrollo de la Educación. Es autora del libro *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*. Se ha desempeñado como académica de la Ibero desde 1980, universidad en donde actualmente es directora del Departamento de Diseño. Imparte cursos en licenciatura y posgrado. Tiene experiencia en diseño de productos, empaques, joyería y diseño estratégico.



Mercedes Sierra

Es doctora en Historia del Arte por la UNAM y miembro del Sistema Nacional de Investigadores del Conacyt. Es coordinadora del seminario Imagen y narrativa en el arte mural en México y coordinadora de la publicación especializada en muralismo *Reflexiones del muralismo en el siglo XXI*. Ha escrito varios libros sobre la iconografía y sus interpretaciones en el muralismo del siglo XX. Es miembro fundadora y profesora invitada en la licenciatura en Muralismo de la Universidad Nacional de la Plata en Argentina. Ha impartido diversas conferencias en México y el extranjero, y ha sido galardonada con el reconocimiento “Sor Juana Inés de la Cruz” que otorga la UNAM.



Blanche Toffel Quiñones

Diseñadora gráfica por la Universidad Anáhuac. Cursó la maestría en Arte Moderno y Contemporáneo en Casa Lamm. Ha obtenido el premio Quórum en varias ocasiones, así como mención honorífica y el premio al Diseño Editorial en la Feria del Libro de Antropología e Historia con el libro *De fotógrafos e indios*, premio Juan Pablos con la serie *Cinco Libros Infantiles* de Santillana. En 2016 se incorporó a la Escuela de Diseño —ahora facultad— de la Universidad Anáhuac como coordinadora académica, y desde enero de 2020 fue designada directora de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México.

Sergio Alfredo Villalobos

Diseñador industrial, académico, conferencista y tallerista en diversos congresos y jurado en concursos de diseño nacionales. Tiene más de diez años de experiencia docente en el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, del cual es coordinador desde 2010. Es acreditador del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño y presidente de la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial DI-Integra.



Este libro fue impreso gracias al generoso apoyo de

PREMIO NACIONAL DE DISEÑO



DISEÑAMÉXICO

2021

PREMIO
NACIONAL DE DISEÑO



DISEÑAMÉXICO

2021

Comité Organizador

Julio Frías Peña
Presidente

Manuel Álvarez Fuentes
Presidente honorario

Esta obra se terminó de imprimir en diciembre del 2022
en Gráficos Amatl, Fray Juan de Torquemada No. 110,
Col. Obrera. C.P.06800, Alcaldía Cuauhtémoc, CDMX, México.
Tiro 500 ejemplares más sobrantes.

Dimensiones del libro 22 x 22 cms.
Impreso en Offset.
Se utilizó papel Bond de 120 gramos en interiores
y sulfatada de 16 puntos en portada.

Publicación gratuita. Prohibida su venta.