

PREMIO

NACIONAL DE DISEÑO



DISEÑAMÉXICO

2020

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
<i>Acknowledgments</i>	
La cultura y educación en el diseño	10
<i>The Culture and Education in Design</i>	
Categoría 1. Diseño de Producto	15
<i>Category 1. Product Design</i>	
Categoría 2. Diseño Digital	47
<i>Category 2. Digital Design</i>	
Categoría 3. Diseño de Experiencias y Espacios Interiores	65
<i>Category 3. Design of Experiences and Interior Spaces</i>	
Categoría 4. Diseño de Comunicaciones Visuales	87
<i>Category 4. Visual Communications Design</i>	
Categoría 5. Diseño para la Industria de la Moda	121
<i>Category 5. Design for the Fashion Industry</i>	
Premios Especiales	131
<i>Special Awards</i>	
Premio al Mérito Profesional	146
<i>Special Award for Professional Achievement</i>	
Miembros del Jurado	157
<i>Members of the Jury</i>	

Apoyo

Este libro fue realizado gracias al apoyo de



Aliados



Support

Agradecimientos

La edición 2020 del Premio Nacional de Diseño: Diseña México fue la quinta realizada y el número de participantes volvió a crecer. Claramente se observa que año tras año el premio se ha venido consolidando, pero hacer un premio nacional no es una tarea fácil, se requieren muchas voluntades y puertas que tocar; por ello, queremos agradecer a las siguientes personas por su apoyo y entusiasmo: Alejandra de la Paz, Directora General del Museo Franz Mayer, por darle continuidad a la presencia del premio en ese bello museo.

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

Gracias a Frédéric Vacheron, representante de la Oficina de la UNESCO en México, así como a Rosa Wolpert y Adolfo Rodríguez, ambos también de la UNESCO, a ellos les agradecemos el haber apoyado la entrega del Premio a la Trayectoria Profesional o el Premio al Mérito como también se le conoce; así como haber entregado por primera vez el Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño.

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

Muchas gracias a la Dra. Elizabeth Fuentes Rojas, quien durante su etapa como Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM apoyó este premio.

Sin duda alguna queremos dar un agradecimiento muy especial a todos los participantes y miembros del jurado.

Agradecemos también al Ing. Jorge Barbará Morfín del grupo Helvex de México, a Mauricio Doce de Epson México y a Juan Carlos Fernández de Ideograma Consultores. Y además, agradecemos a todos los miembros de Diseña México por la difusión.

Finalmente quiero agradecer a Araceli Sánchez Villaseñor, Christian Chávez López, Islia González, Paulina Méndez Vargas, Octavio Garay Angulo, Pablo Abrahams, Rubén Darío Enríquez, Ismael Vargas Rojas y Xheida Simancas Ortiz por su siempre y decidido apoyo para hacer de este premio el mejor y más importante de México.

Dr. Julio Frías Peña
Presidente del Comité Organizador

National Design Award: Design Mexico 2020

In its fifth edition, the National Design Award: Diseña México is consolidated as the most important award in our country; This contest is made up of 5 categories that are: a) Product Design; b) Digital Design; c) Design of Visual Communications; d) Design of Experiences and Interior Spaces; e) Design for the Fashion Industry, and are the same for students and professionals.

Additionally, 10 special awards are awarded: the Award for Best Design with technological, social and economic impact, as well as the Entrepreneurial Designer, Best University Project, Best Conceptual Design and Best Design Thesis; Within these ten special awards, two stand out: the one granted by the United Nations, UN and the one awarded by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, UNESCO.

Due to boundaries between designs having blurred and multidisciplinary work is increasingly common, so it is possible that a project can participate in two or more categories and subcategories and win in one of them, in addition to having the possibility of obtaining one of the special awards.

As in past editions, a large number of projects seek to solve many of the problems we face as humanity, but currently due to the Covid-19 epidemic, caused by the SARS-CoV-2 virus, the negative impact human race have done to ecosystems is evident. It is clear that it has been caused by excessive consumerism that threatens our existence. Although in favor of development design has been responsible for this, it is also part of the solution. May this exhibition serve to recognize those projects that lead us towards a more hopeful future.

Julio Frías Peña, Ph.D.

President of National Design Award: Diseña Mexico

Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2020

En su quinta edición el Premio Nacional de Diseño : Diseña México se consolida como el premio más importante en nuestro país; este certamen se compone de 5 categorías que son: a) Diseño de Producto; b) Diseño Digital; c) Diseño de Experiencias y Espacios Interiores; d) Diseño de Comunicaciones Visuales; e) Diseño para la Industria de la Moda, y son las mismas para estudiantes y profesionales.

Adicionalmente se entregan 10 premios especiales: el Premio al Mejor Diseño con impacto tecnológico, social y económico, así como al diseñador emprendedor, mejor proyecto universitario, mejor diseño conceptual y mejor tesis de diseño; dentro de esta decena de premios especiales sobresalen dos: el otorgado por la Organización de las Naciones Unidas, ONU y el que entrega la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO.

Debido a que las fronteras entre los diseños se han desvanecido y el trabajo multidisciplinario es cada vez más común, es posible que un proyecto pueda participar en dos o más categorías y subcategorías y ganar en alguna de ellas, además de tener la posibilidad de obtener uno de los premios especiales.

Al igual que en las ediciones pasadas un gran número de proyectos busca dar solución a muchos de los problemas que enfrentamos como humanidad pero actualmente debido a la epidemia de Covid-19, causada por el virus SARS-CoV-2, se hace evidente el impacto negativo que hemos tenido sobre los ecosistemas, lo cual es causado por un consumismo desmedido que amenaza nuestra existencia. Si bien en favor del desarrollo el diseño ha sido responsable de esto también es parte de la solución. Sirva entonces esta exposición para reconocer aquellos proyectos que nos llevan hacia un futuro más esperanzador.

Dr. Julio Frías Peña

Presidente del Comité Organizador
Premio Nacional de Diseño: Diseña México

La cultura y educación en el Diseño

Como todos los presentes saben, la cultura del diseño en México es un proyecto aún en construcción. Para lograrla, aquilatarla y sostenerla, debemos crear un ecosistema sano, profesional y propositivo en el que los eslabones de la cadena creativa y productiva estén armónicamente unidos. Muchos de esos enlaces ya existen, están pulidos y unidos, simplemente es necesario reconocerlos para visibilizarlos y, así, valorarlos.

Por este motivo, lo que hoy estamos haciendo aquí y lo que en los últimos años ha hecho el Premio Diseña México ha consistido en proporcionar una plataforma para reconocer lo mejor del diseño en nuestro país.

En este atípico 2020, Diseña México ha sumado a la UNESCO para reconocer a personajes distinguidos, cuya labor en el diseño y la enseñanza de la disciplina ha sido fundamental y fundacional para el país. Así, la mirada y la misión de la UNESCO refrescan, validan y acompañan trayectorias destacadas y forjadas con talento y esfuerzo, que no sólo era necesario sino urgente reconocer, celebrar y compartir. Gracias a la UNESCO por el compromiso.

Trabajar en el diseño es a veces ingrato. La disciplina sigue pareciendo tan nueva que aún cuesta explicarle a propios y extraños para qué sirve el diseño, qué alcances puede tener y cómo logra mejorar vidas y entornos. Más difícil aún es cobrar diseño y vivir del diseño. Aún así hay profesionales que han abierto brecha y han hecho del diseño su profesión y su pasión; actualmente, son ejemplos para diseñadores, usuarios, admiradores y ese público en general que, gracias a eventos como éste, y a espacios como el Museo Franz Mayer, está cada vez más cerca del diseño.

Este año sui generis, el jurado propuso un premio compartido que celebra y reconoce dos trayectorias completas y dos vidas dedicadas al diseño. Pedro Leites, diseñador, orfebre, escultor, maestro y, por más de seis décadas, el corazón de Tane, una marca 100% mexicana, orgullosa de trabajar y transformar la plata en bellísimos objetos de diseño. Leites forjó un oficio y trazó un camino de excelencia. Hoy su legado sigue vivo en Tane, en sus artesanos guiados y formados por la filosofía de Leites, así como en cada una de las piezas de plata que sale de sus talleres y se exhibe en sus anaquelos. ¡Muchas felicidades Pedro!

Manuel Álvarez tiene también un lugar y un reconocimiento en esta edición. Un ser entregado, generoso y lleno de talento. Este premio nos permite celebrarte y festejar esos cincuenta años dedicados al diseño, a forjar la profesión desde la industria, pero también compartiendo el conocimiento desde las aulas. Manuel ha entendido el diseño en todas sus aristas y sus laberintos; con su visión aguda, preparada y esquemática ha enfrentado problemas complejos, generando soluciones bellas y funcionales. Su amor y compromiso por la herencia cultural, se ha visto reflejado tanto en sus objetos como en sus diseños más etéreos y en su visión docente. Manuel ha declarado que ha pensado mucho sobre la existencia de diseñadores famosos o diseñadores trascendentes. Creo que, este día, confirmamos tu trascendencia Manuel; lo importante que has sido como guía, profesional, maestro y ejemplo para muchos diseñadores y para otros que reconocemos en tu labor de diseño un camino de ejemplo, entrega y pasión. ¡Muchas felicidades, Manuel, queremos otros cincuenta años de tu diseño y de tu espíritu generoso!

Así como la cultura del diseño, con sus distintos componentes, es un proyecto en proceso, creo que la enseñanza del diseño tiene esta misma particularidad. Una disciplina del siglo XX que se forjó en Latinoamérica tomando prestados planes de estudio, como aquellos impartidos en míticas escuelas como la Bauhaus y la ULM, ha recorrido un sinuoso camino, para encontrar una enseñanza propia y voces que guíen a las nuevas generaciones. En esta edición, también tenemos un podio compartido para la trayectoria en la enseñanza de diseño. Cada una de estas voces con sus matices, sus experimentos y su contundencia han marcado el camino para muchos diseñadores.

El arquitecto Fernando Rovalo ha sido una piedra angular en la educación de la disciplina desde la Ibero. Un innovador en la enseñanza, al tiempo que es promotor y agente incansable. Su visión del diseño como una práctica social, que debe impulsar el espíritu y mejorar formas de vida, es algo que ha logrado transmitir a alumnos y colegas durante décadas. Debo decir que, apenas unos meses antes de la pandemia, disfruté enormemente leer su microhistoria del diseño en la Ibero, en la cual relata el inicio de la enseñanza del diseño en el país, la conformación de un nuevo imaginario y la creación de un ideario para nuevos profesionales. Un relato urgente y necesario que viene a llenar muchos huecos en la, también en construcción, historia del diseño en México. Esta publicación resulta en una aportación más del arquitecto que, con su visión y trayectoria, ahora nos permite ver hacia atrás y aquilatar a los profesionales que abrieron brecha y pugnaron por tener mejores programas educativos y de formación humana. ¡Muchas felicidades, arquitecto, y gracias por una vida dedicada a formar diseñadores!

Quiero cerrar mi participación refiriéndome a Don Alberto Díaz de Cossío, quien resultó también seleccionado por el jurado para distinguir su trayectoria en la enseñanza académica. Poco más de cinco décadas dedicadas al diseño, a la enseñanza y, principalmente, a la cerámica. Don Alberto ha sabido comunicar su amor por el material y la técnica a decenas de generaciones; desde el aula y desde su taller experimental en Coyoacán, ha sido incisivo y eficaz. Su labor docente no se limita a la institución académica, sino que desde instituciones públicas como Fonart o el gobierno del Estado de México, así como otras iniciativas, ha formado diseñadores, muchos sin título oficial, pero casi todos comprometidos con su contexto y su presente. Don Alberto ha sabido comunicar una filosofía de vida, que es también una ideología de diseño. El trabajo cotidiano, el compromiso y la sensibilidad son parte de su marco teórico, el cual alimenta desde su espíritu de creador y su visión experimental. Quiero aprovechar la ocasión para agradecer su actitud conmigo, pues escudriñar su memoria es parte de mis actividades favoritas y siempre me recibe con brazos abiertos y con recuerdos en la punta de los dedos y la lengua. Como al arquitecto Rovalo, me interesan las microhistorias y esas que siguen en la memoria de Don Alberto son las más apasionantes. ¡Muchas felicidades, un reconocimiento muy merecido a una trayectoria y una pasión que ha resultado en muchas vocaciones!

Finalmente quiero reiterar, a nombre del jurado del que fui parte este año, nuestro profundo agradecimiento a la UNESCO, por ser cómplice de estos merecidos y necesarios reconocimientos, y a Julio Frías, cuyo espíritu emprendedor, generoso y amable hacen posible estos eventos en donde podemos gozar, analizar y reflexionar sobre el presente y el futuro del diseño en nuestro país.

Product Design

Year after year, the Product Design category has been consolidated by receiving the highest number of entries, this is due to the fact that it includes nine subcategories, which are: Hardware for electronic devices, Medical equipment, Robotics, Furniture, Structural packaging and packaging, Design transport and automotive accessories, Point of sale, Stand and Other products. But it is also due to the fact that industrial or product design has positioned itself as a discipline where creativity, engineering and innovation converge.

In the 2020 edition, the absolute winners of this category at the professional level were the Covid-19 Intensive Therapy Pulmonary Ventilator, from the Medical Equipment subcategory, designed by Rigoberto Cordero, Rodrigo Zapata, Carina Solís, Gerardo Martínez, Ing. Efraín Barragán and Camila Ramírez. This fan was developed in a record time of eight weeks and was thought as a low-cost manufacturing product for the national industry. According to the developers, biomedical engineering includes six different ventilation modes, as well as start presets for emergencies. This product covers an important space in the supply of ventilators for all those people and institutions that face the challenge that SARS-CoV-2 has brought.

The overall winner at the student level, was the Flod Rescue Aid project, which consist was of a folding stretcher that floats, whose objective is to facilitate the transport of victims of natural disasters and accidents. The design team made up of Guillermo Díaz, Manuel García and Carlota Riveroll, believes that this design helps to significantly reduce the risk of victims of these accidents dying while being rescued. This is a good design due to its folding mechanism, as well as its construction based on durable and resistant materials for the conditions in which it will be used.

Other outstanding projects in the product design category were: Wavex, which is an EEG helmet with a VR viewer, which optimizes the learning experience by avoiding external distractions; the Sustainable Packaging project for powdered food supplements, and the Personal Braille Instructor project, designed by Mercedes Cervera, Daniela Zepeda and Ana Peón; Without a doubt, these projects are good examples of how to innovate through design.

Diseño de Producto

Año tras año, la categoría de Diseño de Producto se ha consolidado al recibir el mayor número de participaciones, esto obedece a que incluye nueve subcategorías, que son: Hardware para dispositivos electrónicos, Equipo médico, Robótica, Mobiliario, Envase y embalaje estructural, Diseño de transporte y accesorios automotrices, Punto de venta, Stand y Otros productos. Pero también se debe a que el diseño industrial o de producto se ha posicionado como una disciplina donde la creatividad, la ingeniería y la innovación convergen.

En la edición 2020, los ganadores absolutos de esta categoría en el nivel profesional fueron el Ventilador Pulmonar de terapia intensiva Covid-19 de la subcategoría Equipo médico, diseñado por Rigoberto Cordero, Rodrigo Zapata, Carina Solís, Gerardo Martínez, Efraín Barragán y Camila Ramírez. Este ventilador fue desarrollado en un tiempo record de ocho semanas y se pensó como un producto de manufactura de bajo costo para la industria nacional. De acuerdo con los desarrolladores, la ingeniería biomédica contempla seis diferentes modos de ventilación, así como presets de arranque para emergencias. Este producto cubre un espacio importante en la oferta de ventiladores para todas aquellas personas e instituciones que se enfrentan al desafío que el virus SARS-CoV-2 ha traído.

En cuanto al ganador absoluto del nivel estudiantil, el proyecto Flod Rescue Aid fue el galardonado. Consiste en una camilla plegable que flota, cuyo objetivo es facilitar el transporte de víctimas de desastres naturales y accidentes. El equipo de diseño conformado por Guillermo Díaz, Manuel García y Carlota Riveroll, considera que este diseño ayuda a reducir significativamente el riesgo de que las víctimas de esos accidentes fallezcan mientras son rescatados. Este es un buen diseño debido a su mecanismo para plegarse, así como su construcción a base de materiales durables y resistentes para las condiciones en que será usada.

Otros proyectos destacados en la categoría de diseño de producto fueron: Wavex, que es un casco EEG con un visor VR, el cual optimiza la experiencia de aprendizaje evitando distracciones externas; el proyecto Envase sostenible para complementos alimenticios en polvo y el proyecto Instructor Personal de Braille, diseñado por Mercedes Cervera, Daniela Zepeda y Ana Peón; sin duda alguna estos proyectos son buenos ejemplos de cómo hacer innovación a través del diseño.

Proyecto: INGOAL**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Itzel Zacnité Molina y Alejandro Pineda

El proyecto INGOAL es un set de juego que estimula las habilidades finas y gruesas de los niños y jóvenes de acuerdo con sus necesidades físicas e intelectuales ocasionadas por el aislamiento social, como consecuencia de la pandemia que acontece en el mundo; además, promueve la actividad física en casa para combatir el sedentarismo. El diseño propuesto consta de una portería que funciona con tecnología de vanguardia; tiene sensores que identifican el movimiento de la pierna del jugador al simular una patada hacia la portería dentro de una partida imaginaria.

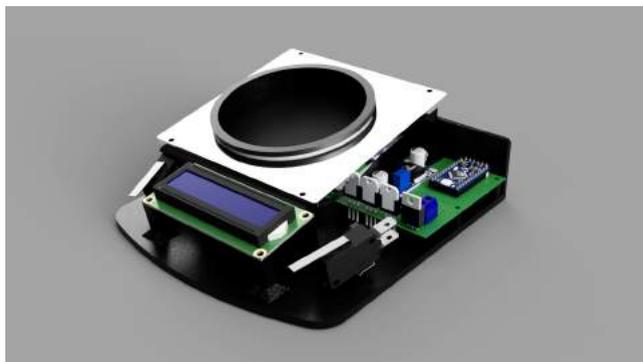
**Proyecto: Familit****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Rolando Borbón y Rocio Aguilar

El proyecto Familit es un dispositivo electrónico que ayuda a facilitar la organización y la comunicación dentro del hogar a través de mensajes, alertas y recordatorios de forma interactiva con todos los miembros de la familia. El ritmo actual de vida, que se lleva en las grandes metrópolis hace que cambien los hábitos y las costumbres tanto de las personas como de las familias; de modo que Familit se adapta a los diferentes tipos de hogar y brinda una mayor comunicación, organización y libertad entre todos sus miembros.

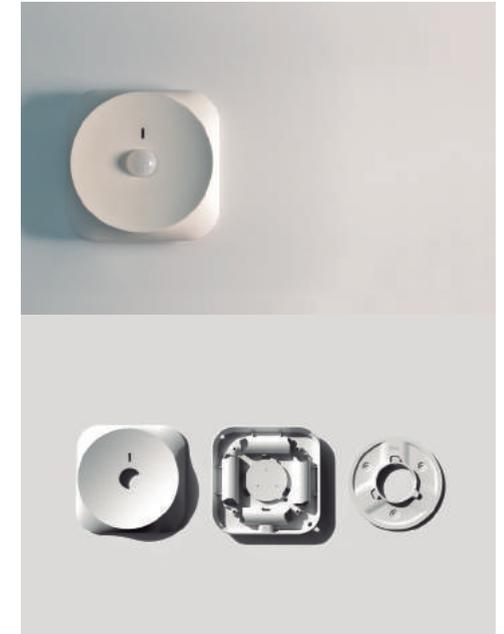


Proyecto: Calibrador de termómetros digitales infrarrojos sin contacto, Dauik 19**Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Profesional**Diseño:** Alberto Rosa, Gabriela Durán, Leonardo Valdivia, David Vidaña, Margarita Kaplun e Ignacio Charreton

El proyecto Dauik 19 es un calibrador de termómetros digitales infrarrojos sin contacto, diseñado con el propósito de usarse en ambientes hospitalarios o espacios donde la exactitud de la medición de la temperatura es importante, ya que la calibración de este tipo de termómetro es imprescindible con la finalidad de asegurar su óptimo funcionamiento. Desafortunadamente no existe ningún fabricante de este tipo de dispositivo en el país, por lo que la empresa especializada en termografía, Kapter, asignó al equipo de ingeniería y diseño la tarea de desarrollarlo desde cero para su producción a nivel nacional. Este calibrador se controla electrónicamente y el diseño del dispositivo consta de un elemento calefactor, el cual presenta una exactitud de $\pm 0.25^\circ \text{C}$ y una resolución de hasta 0.10°C . Para confirmar la lectura correcta de la temperatura, los termómetros digitales se “apuntan” hacia una placa y realizan una medición. El envoltente o carcasa es de plástico PLA, fabricado a través de impresión 3D y recubierto por placas de aluminio natural, uno de los materiales en los que menos tiempo permanece activo el virus de SARS-CoV2. El dispositivo se verificó dentro de un laboratorio de metrología especializado en radiación infrarroja y presentó resultados satisfactorios en cuanto a su uso y diseño.

**Proyecto: Cuby Smart****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Profesional**Diseño:** Soon-Studio / David Ortiz e Indalecio Gaytán

El proyecto Cuby Smart es un dispositivo I.o.T. desarrollado para la marca Arteko Electronics, el cual tiene como función principal automatizar y controlar aires acondicionados de tipo minisplit a través de dispositivos móviles. Con la tecnología que utiliza este dispositivo, el usuario puede monitorear de manera remota los niveles de temperatura y humedad relativa del ambiente.

**Proyecto: PP20****Subcategoría:** Hardware para dispositivos electrónicos**Área:** Profesional**Diseño:** Soon-Studio / David Ortiz e Indalecio Gaytán

El proyecto PP20 es un compacto módulo de pago e información, proyectado para la reciente administración del ayuntamiento de la ciudad de San Luis Potosí. Su silueta sutil y marcada, en conjunto con su interfaz digital, hacen referencia a su interacción y proceso de uso. El módulo ayuda al usuario a comprender de manera simple e intuitiva el proceso de pago, además hace accesible la información que se ofrece. De acuerdo con lo anterior, se pretende que los usuarios tengan un mayor acercamiento a la digitalización de procesos de pago y de consulta de información planteada por la administración municipal con el objetivo de optimizar los procedimientos actuales.



Proyecto: Wavex

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Mirai Innovation Research Institute / Gerardo Soler Arzola

El proyecto Wavex es un casco EEG con un visor VR, el cual optimiza la experiencia de aprendizaje a partir de eliminar distracciones externas. Funciona por medio del monitoreo de la actividad cerebral del estudiante con lo cual se puede personalizar el contenido educativo o proveer de retroalimentación al profesor. Sus principales componentes son: ocho electrodos secos, una tarjeta de bioseñales Aura y un visor VR. Wavex forma parte de un sistema integrado por un equipo multidisciplinario de

diseño, neurociencia y mecatrónica, lo que refleja la importante relación entre tecnología y diseño. La intención de todo lo anterior es permitir la creación de contenido académico personalizado para cada actividad cerebral única. El equipo que conforma Wavex considera que el proyecto no sólo responde a los problemas que aquejan a la sociedad contemporánea, sino que además impulsa la manera en la que aprenden las personas.



MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

Proyecto: Flood Rescue Aid

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Guillermo Díaz, Manuel García y Carlota Riveroll



Flood Rescue Aid es una camilla plegable y flotante única en el mercado, la cual está especializada para rescates en inundaciones, sin excluir su uso para otro tipo de desastres. La camilla es de fácil transporte gracias a su mecanismo plegable, y de asequible producción por su diseño sencillo que contempla materiales durables y resistentes, de acuerdo con las condiciones para las que está diseñada. Con este proyecto, se propone ayudar a reducir significativamente las muertes causadas por desastres naturales relacionados con el agua. Ésta es una contribución a la sociedad que busca coadyuvar con la meta 11.5 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 (ODS) propuestos por la ONU.



Proyecto: jTam Alal

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Julieta Ramírez, Mariana Díaz, Ale Chavira y Mariana Ascencio



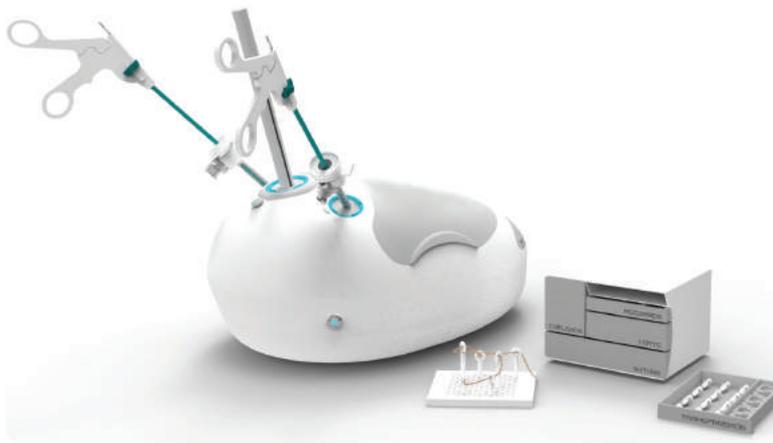
jTam Alal es una camilla de expulsión portátil que facilita el proceso de parto en las comunidades indígenas de México. Este diseño toma en cuenta tanto a las parteras como a las madres ya que las condiciones actuales para un parto seguro son insuficientes en esas comunidades. Cabe mencionar que las parteras recorren largos caminos para poder asistir a las madres. El diseño de esta camilla es un facilitador para el traslado de la partera, por lo que es una herramienta que hace más sencillo el transporte de los utensilios necesarios para un parto seguro e higiénico. Su diseño ergonómico ayuda a que la madre esté en una posición más cómoda, a la vez que facilita el trabajo de la partera haciendo la recepción del recién nacido más segura.

Proyecto: Laparoscopic experience

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Edmundo García



El proyecto Laparoscopic experience es un simulador híbrido para la práctica y el entrenamiento de la cirugía laparoscópica; combina tareas, elementos hápticos y tecnología en un software de evaluación objetiva cuya configuración emula una cavidad abdominal, a fin de proporcionar una experiencia auténtica de esta técnica quirúrgica. El diseño del dispositivo permite que los alumnos puedan aprender en un ambiente seguro. Además, en comparación con equipos similares producidos en el extranjero, este simulador es asequible debido a su bajo costo y mantenimiento pues se produce en México. Para la elaboración de este prototipo se emplearon impresoras 3D, que son una buena opción para aquellas instituciones que ofrecen cursos de laparoscopia.

Proyecto: MF-CARE

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Brenda Estrada, Gerardo Ochoa e Irvin Najjar

El proyecto MF-CARE es un diseño que ayuda a simplificar y facilitar la vida de los usuarios que padecen de pie diabético. A través del monitoreo y de la estimulación de la circulación sanguínea previene que su condición se agrave con lo que se busca evitar la amputación parcial o total de una la extremidad afectada. Su diseño innovador incluye el uso de diversos sensores y electrodos que trabajan en conjunto con una aplicación móvil en la que se muestra el ritmo cardiaco, la temperatura, los niveles de glucosa y el oxígeno en la sangre por medio de una interfaz amigable y fácil de usar. MF-CARE fomenta el hábito responsable del cuidado de la salud del paciente y contribuye con la tarea del doctor.



Proyecto: VIU-YU

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Michelle Barky, Franco Gualdo, Sofía Mayagoitia y Camila Ramírez del Villar

El proyecto VIU-YU propone crear un sistema posicionador corporal que facilite la recuperación del paciente por una retinopexia neumática, un procedimiento para la corrección del desprendimiento de retina, cuya recuperación requiere que el paciente se mantenga en una posición específica, generalmente boca abajo. La solución del proyecto integra conocimientos clave del diseño como la ergonomía y el impacto emocional. Este diseño tiene el potencial de ayudar a que miles de personas recobren su visión ya que aumenta la probabilidad de una recuperación exitosa.





Proyecto: Ventilador pulmonar de terapia intensiva Covid-19

Subcategoría: Equipo médico

Área: Profesional

Diseño: D.I. Rigoberto Cordero (dirección), D.I. Rodrigo Zapata, D.I. Carina Solis, D.I. Gerardo Martínez, Ing. Efraín Barragán y D.I. Camila Ramírez del Villar

El Ventilador pulmonar de terapia intensiva Covid-19 busca atender la emergencia nacional que sufre el país por la pandemia. El diseño y la ingeniería se desarrollaron en México, así como su producción, lo que permitió la comercialización del ventilador desde agosto del 2020. La ingeniería biomédica contempla 6 diferentes modos de ventilación así como presets de arranque para emergencias. El ventilador se diseñó pensando en una rápida manufactura de baja escala por productores nacionales. El proyecto se concretó en un lapso de ocho semanas, desde conceptos iniciales hasta prototipos funcionales. Por lo anterior, éste es el único ventilador de su clase para el mercado mexicano y se desarrolló en un tiempo récord.



Proyecto: SARA: Sistema Auxiliar para Respiración Asistida

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Raúl Samaniego y Juan Pablo Dorador

SARA es un ventilador invasivo para atender a pacientes con Covid-19; su diseño, manufactura e ingeniería son 100% mexicanas. Este proyecto es el resultado de la colaboración entre Beyondit Group, la UNAM, la UAM y el CIDE. Los equipos son importados, sin embargo, para atender el desabasto que padecen los hospitales nacionales se comenzaron a producir aquí. La participación de Beyondit Group se centró en la estética del

envolvente de interacción o carcasa, así como en el pedestal que sostiene al equipo. Durante el proceso, se buscó una línea de diseño que transmitiera confianza, cercanía, empatía y tecnología de punta, para que tanto médicos como pacientes tuvieran la tranquilidad de que SARA provee una excelente solución, igual a la que poseen equipos similares a nivel mundial.



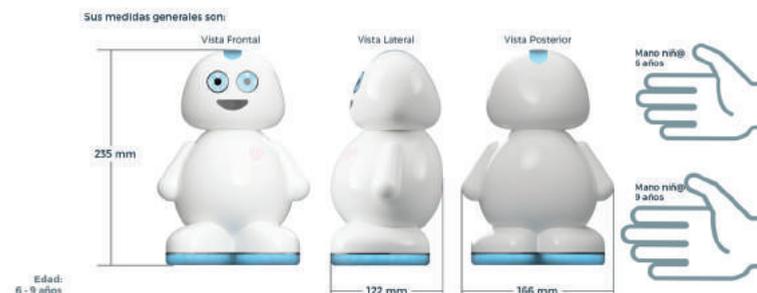
Proyecto: Breiny

Subcategoría: Robótica

Área: Estudiante

Diseño: Joaquin Rodríguez, Jimena Dávalos y Pamela Villegas

Breiny es un dispositivo amigable que busca enseñar a los niños a reconocer emociones y sus implicaciones físicas y psicológicas. Gracias a su tecnología multisensorial, Breiny ayuda a que los usuarios comuniquen sus emociones básicas a través de movimientos, sonidos y luces. Breinhack es un proyecto alineado con el tercer Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS), sobre Bienestar y Salud, de la Agenda 2030 de la ONU. Su finalidad consiste en apoyar a las nuevas generaciones para desarrollar su inteligencia emocional y disminuir el índice de enfermedades relacionadas con la salud mental.



Proyecto: Bly

Subcategoría: Robótica

Área: Estudiante

Diseño: Patricia Valdés y Rotceh Acosta

Bly es un concepto de asistencia basado en un amigo virtual a través de una proyección-reflexión por medio de tecnología Intel. El principal objetivo del proyecto consiste en acompañar y dar seguimiento a pacientes que estén bajo tratamiento o reposo en el hospital o desde su casa. Dentro de sus principales funciones está el escuchar lo que el usuario dice para elaborar un reporte y, con ello, asistirlo. El diseño de Bly es óptimo por su estructura y funciones personalizadas; además, resulta innovador por la tecnología empleada y por su especialización en el ámbito de la salud, para generar un vínculo con el paciente.



Proyecto: LIV: Lux in via

Subcategoría: Robótica

Área: Estudiante

Diseño: Natalia Luviano y Citlally Zavala



LIV es un robot de asistencia para adultos de la tercera edad que tiene una interfaz amigable para los usuarios con discapacidad física o motriz. Su función consiste en guiar al usuario durante cualquier trayecto que decida hacer a través de gestos indicativos en relación con el entorno usando tecnología de levitación. Además, LIV es un sistema innovador que disminuye el síndrome de sobrecarga de las personas que asisten a los adultos mayores. El proyecto nace de la necesidad de ayudar a una población vulnerable que requiere atención urgente dentro del sector salud. El objetivo social es aumentar la esperanza de vida de las personas por medio de tecnologías desarrolladas en el país con un enfoque humanitario y que incidan en su calidad de vida.

Proyecto: ROCKETBOARD**Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Estudiante**Diseñadora:** María del Rocío Aguilar López

Rocketboard es un mobiliario interactivo, inspirado en un cohete espacial, que brinda una forma agradable, atractiva y divertida. Asimismo, es un juguete multifuncional que no sólo brinda diversión, sino que también tiene un propósito educativo, pues muestra las maravillas del espacio a los niños y a los adultos; estimulando con ello su creatividad y psicomotricidad.

**Proyecto: GiRaD****Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Estudiante**Diseño:** Raúl Alejandro Ríos y Marlen Castellanos

GiRaD es un mueble multifuncional de dos posiciones que permite el sustento del cuerpo en una postura sedente y provee una superficie que soporta diferentes útiles. Las zonas de uso están enfatizadas por a repetición de la línea para generar un plano continuo de modo perceptible, mientras que el tratamiento formal del resto es meramente estructural.

**Proyecto: Ramé****Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Arleth Vega Morales

Ramé tiene como objetivo demostrar que se puede encontrar un punto de equilibrio en formas geométricas inestables. Gracias a su diseño, el usuario puede cambiar de posición como lo deseé. Su configuración brinda comodidad al usuario y ofrece un diseño perdurable que se vuelve atemporal.

**Proyecto: Serena****Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Karina Hernández Escobar

Serena es una silla de descanso con el tamaño ideal para adoptar distintas posiciones, tiene una canastilla en la parte inferior que permite dejar tus pertenencias o que puede ser el lugar ideal de tu mascota. Al proyectarla, se buscó promover el diseño mexicano; su estructura está hecha por artesanos herreros y tejida a mano, mientras que la tapicería fue realizada por costureras provenientes de comunidades indígenas.



Proyecto: Los Rescatadores Callejón Condesa**Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Profesional**Diseño:** Secretaría de Gobierno / REFLEACCIONA-Valentina Ochoa / TECNÓSFERA / DVCH

Este proyecto consiste en el diseño de un mueble desplazable que permite la venta y exhibición de libros en el andador “El callejón de los libreros” o “Callejón Condesa”, ubicado entre el Palacio de Minería y el Edificio de Correos en el Centro Histórico de la Ciudad de México. El área del andador es de aproximadamente 800m², con dos pasillos de diferentes alturas; el espacio destinado a la venta de libros es de un poco más de 75 m de largo y 6.3 m de ancho. El espacio se caracterizaba por unas lonas de color amarillo o blancas, convertidas en gris, madejas de cuerdas amarradas a edificios históricos y constantes conflictos por la distribución del espacio entre los comerciantes, además de los estrechos pasillos. El diseño actual de los carritos da la opción de ser móvil o quedar fijo, según se requiera; su configuración

consiste en un módulo de 2m de altura, con dos mesas abatibles para exposición. El área de exhibición consta de 1.09 m de frente y 1.75 m de profundidad, mientras que el cofre inferior sirve como almacén de mercancía. A la vista ofrecen colores neutros que concilian con el entorno y logran poner la atención en los libros. El pasillo central invita al paso, los compradores de libros antiguos pueden hojear los libros a la sombra de las cubiertas alineadas, que se traslapan unas con otras, para ofrecer un techo corrido de apariencia flotante. Los turistas que circulan por el pasillo superior pueden observar en las cubiertas que funcionan como espejo, los reflejos de las fachadas laterales del Palacio de Minería y Correos. Con este diseño se buscó transformar el corredor cultural a través de 68 espacios organizados y dignos para el trabajo.

**Proyecto: Silla Lizo****Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Profesional**Diseñador:** David Valdivia

La Silla Lizo toma su nombre del término usado entre tejedores para referirse a una pieza del telar; se trata de la herramienta necesaria para la creación de un tejido, donde los hilos están afianzados por arriba y por abajo al marco y son la extensión de lo que se quiera como pieza tejida. El diseño de la silla está estructurado por el proceso de empuntado y entramado, usado para la creación de rebozos de la comunidad de Palmar de Guadalupe, en Malinalco, con lo que se busca mostrar simpleza y una estética singular para que cualquier persona pueda realizar dignamente cualquier actividad esencial, como sentarse a comer.

**Proyecto: Teci y Xochitl****Subcategoría:** Mobiliario**Área:** Profesional**Diseño:** Daniel Romero Valencia, Onora Casa

La mesa Teci nace de la síntesis del metlapil de piedra, instrumento empleado en el metate para moler maíz. En su configuración, se emplea una superficie de madera de tzalam colocada sobre un soporte cónico de piedra de recinto, la intersección de estos dos materiales representa la unión del trabajo lapidario del artesano Enrique Hernández con el del equipo de diseño de Daniel Romero y Onora. La mesa Xochitl (del náhuatl que significa flor) surge del intercambio de conocimientos y experiencias de trabajar la piedra y la madera por parte de cada especialista. La tecnología empleada en esta mesa permite un soporte resistente de madera flexionada, mientras que la superficie y disco interior fueron tallados a mano en piedra de recinto.



Proyecto: Le ¡BAM!

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Estudiante

Diseño: Vanessa Rangel, Alessandra Moreira, María Fernanda Medina y Laura Castillo

El proyecto Le ¡BAM! fomenta el cuidado del medio ambiente e invita a los consumidores a mejorar sus hábitos de consumo para reducir el impacto que generan al planeta con sus desechos. Su diseño procura ser un ejemplo de sostenibilidad debido a que cumple una triple función según su uso, ya sea la de un contenedor de productos a granel, un trapo de cocina o como material de composta, por lo que exhorta a tomar consciencia de las acciones del ser humano en relación con la naturaleza.



Proyecto: MRKET

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Estudiante

Diseñador: Alonso Ruy García Torres

El proyecto MRKET consiste en una maceta armable. Está impresa en las cajas de pizza para recortar, pegar y armarse después de consumir el alimento. El diseño de este envase aprovecha los rastros de grasa para que el usuario ponga tierra y coloque una planta o una flor según sea el caso.



Proyecto: THE CUSP

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Profesional

Diseño: APOTEMA ESTUDIO DE DISEÑO / Claudia Moreno y Juan Carlos de la Vega

Se trata de un servicio de telemedicina ubicado en San Francisco, California, y especializado en ayudar a las mujeres en su camino a la menopausia. El empaque se diseñó para ofrecer pruebas de sangre a domicilio. El reto consistía en cómo orientar a las personas a realizar correctamente una toma de sangre sin la supervisión de un médico, por lo que se diseñó un empaque con el objetivo de guiar visualmente al usuario en cada paso, a través de un proceso intuitivo, organizado y sencillo.

El empaque cuenta con guías visuales y códigos de color que representan las 3 etapas principales de la toma: 1) Prepara, 2) Toma la muestra, 3) Envía. En su configuración se planteó un material que resistiera cualquier maltrato durante el envío y, a la vez, que mantuviera los productos resguardados y en su lugar, con una apertura y desempaque organizada, acorde al proceso de la misma toma de sangre.



Proyecto: Wheels**Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseño:** Sandra Huidobro y Ariadna Morales

Wheels es un vagón integrado a los carros de Metrobús que circulan todos los días en la Ciudad de México, su diseño permite transportar de manera segura y práctica las bicicletas de los usuarios del Metrobús, transporte que afortunadamente cuenta con la infraestructura y tecnología necesaria para implementar este sistema, el cual pretende reintegrar la movilidad en la zona metropolitana en función de los Centros de Transferencia Modal (CETRAM) y las ciclovías de la CDMX; de esta manera se logra aumentar los destinos para los ciclistas y complementar el programa “Muévete con tu bici en MB” creado por la SEDEMA. Wheels promueve y refuerza el uso de la bicicleta como medio de transporte alternativo, complementario, público y masivo, además de que aporta a los usuarios y al medio ambiente los beneficios de la salud y la economía.

**Proyecto: FLACS****Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseño:** Carlo Aguilera, Fernanda Arobes, Guadalupe Isla, Sol Leal y Alejandro Sánchez

Flacs pretende reducir las lesiones físicas causadas por accidentes viales en moto que sufren repartidores de productos, ya que busca brindarles mayor seguridad durante su trayecto a un costo accesible. Su diseño emplea cápsulas de fluidos no newtonianos que amortiguan cualquier impacto, dichas cápsulas están selladas herméticamente y son complementadas con sílice coloidal, además de polietilenglicol, por lo que aumenta su durabilidad, prolongando así su esperanza de vida. El dispositivo utiliza un mecanismo de movilidad articulada y ajustable en las zonas de la rodilla y del tobillo, lo que permite al usuario realizar sus actividades de forma normal.

**Proyecto: Genesis****Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseño:** Roberto Sanciprián y Sofia De La Macorra

El proyecto Génesis ofrece una aportación ecológica, tecnológica, social y sustentable que favorece la movilidad urbana ligera, no contaminante; al mismo tiempo, ayuda a disminuir el tránsito en las grandes ciudades. Al reforzar la seguridad de este tipo de transporte, se lograría que más usuarios estuvieran dispuestos a intercambiar el uso del automóvil por esta alternativa de movilidad.

**Proyecto: Separador de asientos funcional****Subcategoría:** Diseño de transporte y accesorios automotrices**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Daniela Solis Zamacona

Debido a la situación que hoy se vive por la pandemia, se requiere que las personas guarden una mínima distancia entre sí, para protegerse de un posible contagio y no propagar el virus. Con esto en mente, se diseñó un separador de asientos, que no compromete cambios drásticos en la infraestructura interna del avión, como una alternativa. Su forma resulta de la abstracción del ala de un avión y tiene como objetivo mantener la sana distancia sin la necesidad de que se ocupen menos asientos en los aviones, lo que permite la interacción entre pasajeros y trabajadores.



Proyecto: INLINE Categoría mascotas**Subcategoría:** Punto de venta**Área:** Profesional**Diseño:** Raúl Samaniego y Juan Pablo Dorador

Con este proyecto, se busca facilitar la compra del shopper, orientándolo para determinar el producto más adecuado para sus mascotas, a través de una comunicación gráfica dirigida en la zona de copetes, con letreros dinámicos de leds y stoppers que contienen información relevante y puntual, acompañada de una categorización por colores. La configuración del producto incorpora tecnología por medio de una tablet, la cual tiene pre-cargada una aplicación, para que el comprador cree el perfil de su mascota y se le indique qué producto es el mejor de acuerdo con sus necesidades.

**Proyecto: Ponte en mis zapatos****Subcategoría:** Stand**Área:** Estudiante**Diseño:** Rotceh Garay, Jaime Hernández, Arely Fuentes y Laura Castillo

La desigualdad en México es un problema que debe ser resuelto para generar ambientes agradables y respetuosos para todas las personas. El proyecto "Ponte en mis zapatos" consiste en un stand informativo sobre la comunidad LGBTQI+ y tiene como objetivo ayudar a concientizar sobre la desigualdad que sufre este plural grupo social. El diseño del stand es didáctico y busca llegar al mayor número de personas para tener un mayor impacto. En el extremo izquierdo del stand se contempla la integración de una cabina fotográfica para interactuar con el usuario, mientras que en el extremo derecho se ubicará un área de distribución de información, así como un almacén de productos.

**Proyecto: CIU****Subcategoría:** Stand**Área:** Profesional**Diseñador:** Alfonso López

El stand CIU se diseñó a partir de la idea, la necesidad y el concepto de optimización de recursos y funcionalidad de los materiales. Se requería que los materiales fueran reusables, es decir, que se pudieran utilizar en todos los eventos del calendario anual de exposiciones del cliente, a partir de diferentes combinaciones, como el mostrado en la imagen, el cual fue el stand que se utilizó en el último evento del año con una superficie de 9 m, por 6 m y 5 m de alto. Con los materiales seleccionados, se lograron stands de diferentes formas y dimensiones a partir del ensamblado. Gracias a su diseño, se logró extender la vida útil del stand por lo que se evitó que fuera desechado después de su uso, cabe mencionar que hasta ahora éste se mantiene en óptimo funcionamiento.



Proyecto: Bee Colmena**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Ana Hernández, Andrea Aguilar, Argelia Acevedo, Michelle Lara y Valeria Montes

Bee Colmena es un proyecto que surgió al conocer la situación medioambiental que enfrentamos cada día; por ello, de la mano de expertos en apicultura y en diseño, se desarrolló un hotel para polinizadores, específicamente abejas silvestres, las cuales no son agresivas ni pican. Gracias a su diseño, Bee Colmena permite a los usuarios interactuar de manera sencilla con el hotel, así se logra comprender que se puede ayudar a la preservación del medio ambiente, además de fomentar relaciones más cercanas con esta especie de polinizadores, cuyo papel es importante en los ecosistemas, ya que sin la polinización se pone en riesgo el equilibrio medioambiental responsable de la existencia de los productos que consumimos en nuestra vida diaria, así como de la biodiversidad, entre otros aspectos importantes.

**Proyecto:** Baby Bubble**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Alondra Rubio

Baby Bubble busca ser parte de la construcción de la nueva normalidad en la vida post Covid-19, pues prioriza la salud de los bebés en su etapa más vulnerable de desarrollo inmune. El proyecto consiste en un baby carrier que permita a los padres estar fuera de casa sin poner en riesgo la salud de sus bebés, a través de una burbuja personal, y así integrarlos a su vida diaria. Baby Bubble permitirá que las familias reconstruyan y se adapten su vida fuera de casa, también facilitará el dar continuidad a las citas médicas de los recién nacidos y de las madres. Además, el diseño respeta la posición fisiológica del bebé, a través de centrar su peso en los glúteos, promueve la curvatura natural de la espalda y da el debido soporte al cuello, lo que promueve un desarrollo físico y psicomotor óptimo, mientras crea lazos cognitivos y emocionales.

Proyecto: Filtro XAgua**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Estudiante**Diseño:** Jocelin Castañeda, Nancy García, Daniela Lozada, Paola Ramírez y Marco Valdes

El proyecto Filtro XAgua destaca por la recuperación de diversas teorías sobre la filtración del agua bajo un enfoque de desarrollo integral y social, con el fin de crear un producto diseñado de manera sistemática para la filtración de aguas pluviales, que asemeje el ciclo hidrológico. El filtro consta de tres niveles fabricados con distintos materiales, en su mayoría de origen natural y de fácil acceso, los cuales generan un vínculo de apropiación entre el usuario y el objeto. El filtro XAgua busca garantizar el derecho al agua para que cualquier persona goce de este regalo de la naturaleza en el futuro, lo que evitaría privarle de esta necesidad básica.

Proyecto: **Instructor Personal de Braille**

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Mercedes Cervera, Daniela Zepeda y Ana Peón

Desafortunadamente las personas con discapacidad visual tienen fuertes limitaciones para aprender y adquirir información de diversos textos; para disminuir estas barreras se diseñó el Instructor Personal de Braille, una innovadora herramienta didáctica y portátil que permite el aprendizaje autónomo del lenguaje braille por medio del tacto y el oído. Este aparato funciona al presionar una tecla, cuyo relieve presenta una letra o un número en braille, entonces, la palabra correspondiente es pronunciada en voz alta por medio de una bocina integrada o de audífonos. Así, con el tiempo y el uso repetido, el usuario podrá memorizarla. Adicionalmente, el Instructor Personal de Braille permite el dictado de palabras con retroalimentación auditiva, lo que ayudaría al proceso de reconocimiento táctil. Por otro lado, se pensó en el impacto ambiental de este proyecto, por lo que el Instructor sería fabricado en plástico reciclable #5.

Proyecto: **Pinza-Handle para transporte**

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseñadora: Lizeth Rodarte

El transporte público es un gran punto de contagio para contraer Covid-19, debido a las aglomeraciones que se concentran en él. Lo anterior conduce a la necesidad de adaptar los servicios para crear un ambiente seguro, por lo tanto el proyecto “Pinza-Handle para transporte” se enfoca en crear una solución en este ámbito. La propuesta consiste en un dispositivo que permita a los usuarios evitar tomar con las manos los tubos pasamanos dentro del transporte público para sostenerse, y de este modo, reducir el riesgo de contagio por contacto de superficies contaminadas con pequeñas gotas dispersas de personas infectadas. En su configuración se contempla el uso de acero inoxidable con recubrimientos de silicón platino.



Proyecto: **Recinto**

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseñador: Javier Cruz Florín

Recinto nace de la colaboración entre el diseño social y la tradición artesanal. El proyecto se desarrolló en la comunidad de Escolásticas, Pedro Escobedo, y buscó disminuir el desperdicio de cantera que se genera en la labor de labrado, a partir de la implementación del diseño de nuevos subproductos por medio de herramientas de diseño e innovación social; además diversifica el diseño de productos que se ofertan hoy en día en dicha comunidad, lo que logra incrementar el ingreso promedio que reciben los artesanos del lugar.



Proyecto: **Vital**

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseñador: Indalecio Gaytán

Vital es un sistema de filtrado físico-bacteriológico de bajo costo; éste funciona bajo el principio de succión al vacío, lo que fuerza al agua a pasar por un filtro cerámico compacto que está compuesto por materiales locales como terracota, carbón activado, plata coloidal y baba de nopal. Vital tiene la capacidad de filtrar hasta el 98.8% de las bacterias coliformes presentes en el agua, causantes de problemas gastrointestinales y muertes relacionadas con agua no potable. Dependiendo de la calidad del agua, el producto puede tener una vida útil de hasta 4,850 litros.



Proyecto: RM-20**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** Aarón López, Carlos Guzmán, Mara González, Manuel Grados y Luis Ramos

El proyecto RM-20 es una careta protectora que cubre por completo el rostro. Al concluir su ciclo de vida, la careta se puede transformar en una maceta. Su diseño permite usarla con comodidad y ligereza, además de brindar una buena visibilidad para el portador. Por todo lo anterior, RM-20 es comercializado en México y el extranjero (Francia, EUA, Colombia, España y Países Bajos). El éxito de este producto permitió reactivar 15 empleos directos y realizar mil cuatro envíos a domicilio. Hasta ahora se han producido más de seis mil caretas.

Proyecto: KUKU**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseñador:** Marco Barba

Kuku es una casa-nido diseñada para la protección y reproducción de una de las especies más importantes del mundo, las aves, quienes protagonizan un enlace ecológico vital dentro del ecosistema, debido a que son indicadores sensibles de las condiciones ambientales. Esta casa-nido está diseñada para brindar un espacio habitable a cualquier ave endémica o pasajera; su diseño permite protegerlas de las diversas condiciones climáticas, así como de otras aves y depredadores. Kuku está pensado para la aplicación de la biomimética de los espacios comunes de anidación, así como del sol, que es un elemento de gran importancia en la vida de las aves.

Proyecto: Colección Personajes Auditorio Nacional**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseñador:** Ricardo Casas Design

Tras la invitación del Auditorio Nacional, Casas y Shelf hallaron inspiración en varias fuentes como la música, los instrumentos, sus ejecutantes, el talento artístico, la tecnología y las notas que se quedan prendadas en la memoria del público. La colección comprende más de 150 productos, entre los que se encuentran carteles que se caracterizan por el uso de patrones gráficos que condensan el rigor y la libertad que emana de ritmos y melodías, además de artículos de piel, micrófonos-alcancía, móviles, rompecabezas tridimensionales y la extraordinaria colección de personajes amables del espectáculo.

Proyecto: STOA**Subcategoría:** Otros productos**Área:** Profesional**Diseño:** URREA, Ezequiel Farca

STOA es un mezclador monomando de lavabo que combina tres grandes atributos: estética, sencillez y funcionalidad. La pieza está inspirada en la palabra griega stoa que recuerda la arquitectura clásica y sencilla. A lo largo del proceso creativo la sobriedad fue un eje rector del diseño, desde los primeros bocetos hasta su realización en 3D.



Digital Design

One of the most striking aspects of the Digital Design category is the number of innovative projects that seek to help improve living conditions, whether in rural or urban communities. This fact is due to the fact that information technology has reached many places that were previously inaccessible, in addition to the fact that there is a great openness to address issues that were previously difficult to disseminate such as child abuse and abuse, homosexuality and menstruation, among others; coupled with the fact that other problems must now be addressed, such as climate change, discrimination, migration and poverty.

However, projects in this category can also help make companies competitive. Such is the case of the Color Pets project, which was the outright winner. This project carried out by the Figment studio aims to stimulate creativity in children, through the design of virtual pets. The intention of Ricardo Ellstein, René Flores, Román Miramontes, Antonio Gaytán, Jorge Nolasco, Sheila Salomo, Ossiel Flores, Gerardo Sánchez and Rosa Ruiz was to develop an application for Crayola, which would allow the imagination of these children to be captured.

In the student area, the Xapontic project, Nuestro Jabón, belonging to the subcategory of Websites, was the absolute winner. The goal of this project is to support Xapontic, a solidarity company, made up of indigenous Tzeltal women, which seeks to demonstrate the artisanal value of its products created by indigenous women in the Chiapas region. The website was developed by Vanessa Juárez, Giovanni Lorenzo, Omar García-Rojas and Paulina Procel.

Because the Digital Design category is made up of these eight subcategories: Software for electronic devices, Mobile applications, Websites, Social media, Online campaigns, Motion graphics, Banners and Animation, interesting projects such as I hear you, are commonly seen. Death to the planet, nothing happens here or, well, the Guardian's Manual, projects that undoubtedly try to address social problems in such a way that those situations that harm us as a society are prevented or stopped.

Diseño Digital

Uno de los aspectos que más llaman la atención de la categoría de Diseño Digital es la cantidad de proyectos innovadores que buscan ayudar a mejorar las condiciones de vida, ya sea en comunidades rurales o citadinas. Este hecho obedece a que la tecnología de la información ha llegado a muchos lugares que antes eran inaccesibles, además de que existe una gran apertura para abordar temas que antes eran difíciles de divulgar como el maltrato y el abuso infantil, la homosexualidad y la menstruación, entre otros; aunado a que ahora se deben abordar otros problemas, como el cambio climático, la discriminación, la migración y la pobreza.

Sin embargo, los proyectos de esta categoría también pueden ayudar a hacer competitivas a las empresas, tal es el caso del proyecto Color Pets, que fue el ganador absoluto. Este proyecto realizado por el estudio Figment tiene el objetivo de estimular la creatividad en los niños, a través del diseño de mascotas virtuales. La intención de Ricardo Ellstein, René Flores, Román Miramontes, Antonio Gaytán, Jorge Nolasco, Sheila Salomo, Ossiel Flores, Gerardo Sánchez y Rosa Ruiz fue desarrollar una aplicación para Crayola, que permitiera plasmar la imaginación de esos niños.

En el área estudiantil, el proyecto Xapontic, Nuestro Jabón, perteneciente a la subcategoría de Sitios web fue el ganador absoluto. La meta de este proyecto es apoyar a Xapontic, una empresa solidaria, compuesta por mujeres indígenas tzeltales, que busca demostrar el valor artesanal de sus productos creados por las mujeres indígenas de la región de Chiapas. La página web fue desarrollada por Vanessa Juárez, Giovanni Lorenzo, Omar García-Rojas y Paulina Procel.

Debido a que la categoría de Diseño Digital se compone de estas ocho subcategorías: Software para dispositivos electrónicos, Aplicaciones para móviles, Sitios web, Social media, Campañas online, Motion graphics, Banners y Animación, comúnmente se ven proyectos interesantes como "Yo te escucho", "Muerte al planeta", "Aquí no pasa nada" o bien, el "Manual del Guardián", proyectos que tratan de abordar problemáticas sociales de manera que se prevengan o se detengan esas situaciones que nos dañan a todos como sociedad.

Proyecto: Villa Sordo**Subcategoría:** Software para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Sebastián Castillo, José Carlos López y Diego Minutti

Villa Sordo es un videojuego de valores centrado en niños de 8 a 12 años de la comunidad sorda en Puebla, México. Para jugar se requiere de lentes de realidad virtual y un dispositivo Leap Motion, con el cual se detecta el movimiento de las manos sin necesidad de un control. El videojuego tiene como objetivo empoderar a las personas sordas para formarlos como nuevos líderes. El diseño del juego consta de 4 niveles, en los que el jugador demostrará si está listo para ser un digno líder de Villa Sordo. En cada nivel, uno de los habitantes de la villa le explicará al participante en Lengua de Señas Mexicana (LSM) alguno de los valores, como el respeto, la responsabilidad, la fraternidad y la perseverancia a través de ejemplos que aseguren su entendimiento; después, se realizará un minijuego para que el participante ponga en práctica lo aprendido. Con apoyo de la comunidad sorda de Ocotlán, Puebla, y de la fundación Casa del Sordo, el equipo de diseñadores utilizó diversos métodos de investigación como observación, entrevistas, Graffiti Wall y cuestionarios que guiaron el proceso de diseño para construir la narrativa, los escenarios y los personajes.

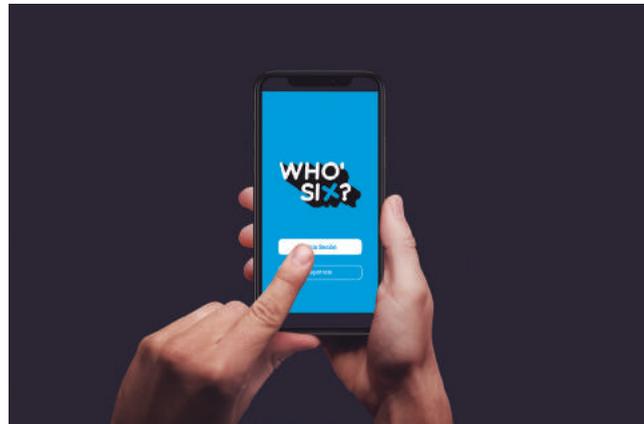
**Proyecto:** Yo te escucho**Subcategoría:** Software para dispositivos electrónicos**Área:** Estudiante**Diseño:** Andrea Gracia y Sarah Ibañez

El proyecto Yo te escucho es una novela visual diseñada con el propósito de enseñar a los jóvenes cómo deben acercarse y ayudar de manera adecuada a una persona que está experimentando una situación difícil, que afecta de manera negativa su salud mental, o que incluso lo conduce a una depresión. El equipo de diseñadoras de interacción y animación usaron la tecnología para crear una novela visual con el objetivo de fomentar la práctica de buenas acciones en la comunidad. Así, el proyecto se enfoca en la salud mental, ya que hay un gran desconocimiento en relación con el qué decir y el cómo actuar cuando una persona necesita apoyo y ayuda profesional, además de los prejuicios que existen todavía alrededor del tema. Con base en lo anterior, con la novela visual se enfatiza la importancia de escuchar y actuar para lograr un mejor acercamiento hacia quien lo necesita.



Proyecto: WHO'SIX**Subcategoría:** Aplicaciones móviles**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Abril Palacios

Este proyecto consiste en una herramienta interactiva para enseñar primeros auxilios a niños y adolescentes. De manera didáctica los usuarios aprenderán las técnicas correctas para realizarlos y, con ello, se inculca una cultura de prevención. El proyecto tiene el objetivo de brindar los conocimientos necesarios para ofrecer una ayuda eficaz en diferentes situaciones de emergencia y así afrontar los primeros minutos con seguridad. Para lograr lo anterior, el equipo de diseño se enfocó en desarrollar habilidades y destrezas con apoyo de herramientas tecnológicas, intuitivas y amigables.

**Proyecto: Experiencia Sentiva****Subcategoría:** Aplicaciones móviles**Área:** Estudiante**Diseño:** César García Ricaño y Angélica Morales Villegas

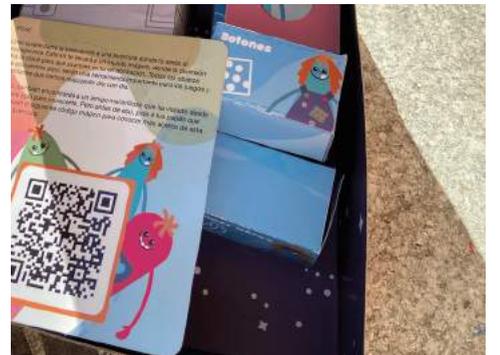
El proyecto Experiencia Sensitiva nace de una dolorosa necesidad por parte de personas con discapacidad visual de sentirse incluidas en el contexto social en el que se desenvuelven pues debido a la falta de entendimiento y empatía se perciben ignoradas.

**Proyecto: UNIHHELP****Subcategoría:** Aplicaciones móviles**Área:** Estudiante**Diseño:** Lizbeth Jiménez, Belén Cruz y Manuel Hernández

Unihelp consiste en una aplicación para telefonía móvil que surge con la finalidad de apoyar en la elección de una carrera profesional a los jóvenes de bachilleres, debido a que es una de las decisiones más importantes que deben tomar. En su contenido la aplicación brinda información relacionada con becas, intercambios, plan de estudios, entre otros; además, incluye un simulador de costos. Toda la información se encuentra organizada en apartados para facilitar la navegación.

**Proyecto: Unio****Subcategoría:** Aplicaciones móviles**Área:** Estudiante**Diseño:** Alexandra Race y Naomi Soto

Unio es un sistema interactivo que busca ayudar a niños que se encuentran en un proceso de rehabilitación motriz, con el fin de que, en conjunto con su terapeuta y padres de familia puedan tener un avance significativo en su terapia. Se pretende que más centros de rehabilitación puedan implementar una metodología donde el avance del paciente en casa sea visto desde un enfoque divertido.



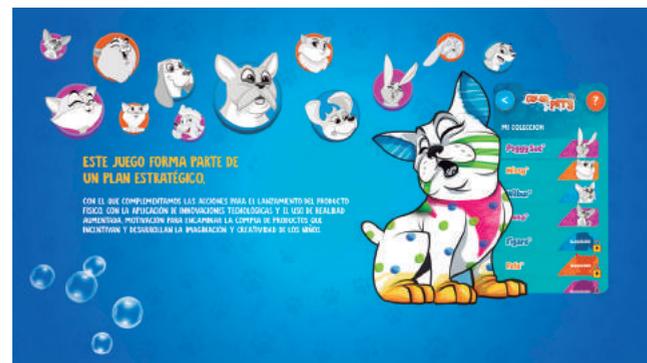
MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Proyecto: COLOR PETS

Subcategoría: Aplicaciones móviles

Área: Profesional

Diseño: Figment / Ricardo Ellstein, René Flores, Román Miramontes, Antonio Gaytán, Jorge Nolasco, Sheila Salomo, Ossiel Flores, Gerardo Sánchez y Rosa Ruiz



Color Pets es un juego desarrollado para la aplicación Crayola Juego Pack, el cual tiene como objetivo estimular la creatividad de los niños a través del diseño de mascotas virtuales, al igual que el juego original.

MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

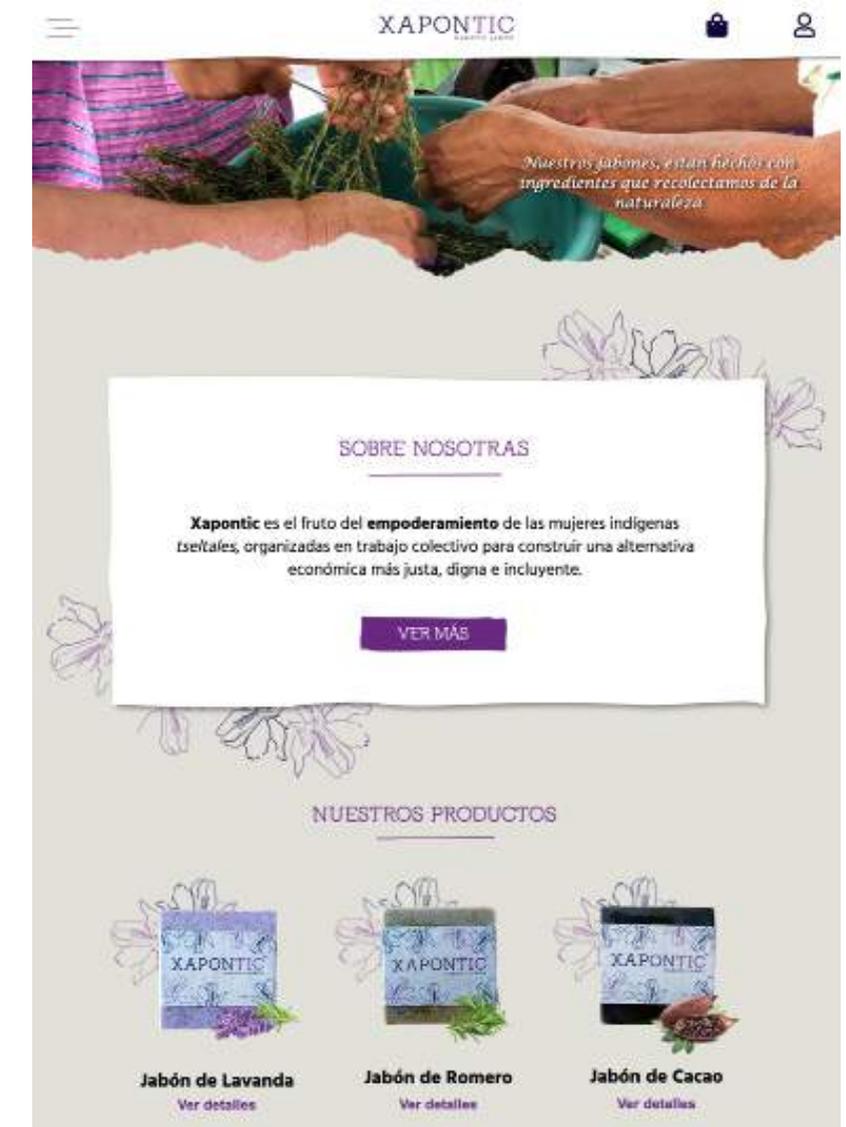
Proyecto: Xapontic, Nuestro Jabón

Subcategoría: Sitios web

Área: Estudiante

Diseño: Vanessa Juárez, Giovanni Lorenzo, Omar García-Rojas y Paulina Procel

Xapontic es una empresa solidaria compuesta por mujeres indígenas tzeltales del estado de Chiapas, México, que tiene como objetivo demostrar el valor artesanal de sus productos, lo que éstos representan para la comunidad y cómo son creados por las mujeres indígenas chiapanecas.



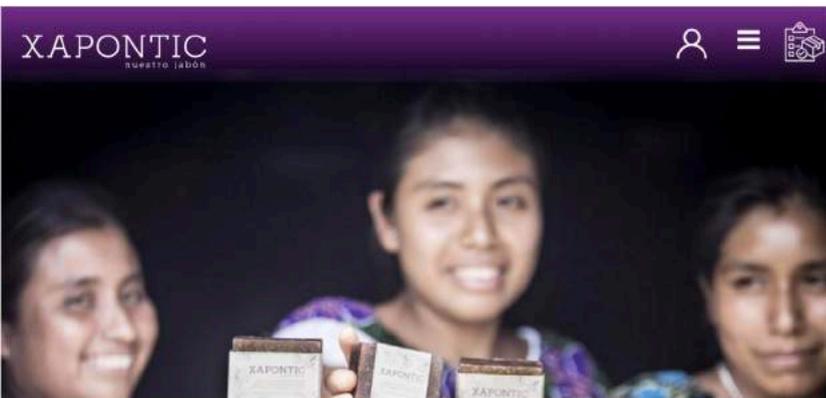
Proyecto: Xapontic

Subcategoría: Sitios web

Área: Estudiante

Diseño: Andrés Álvarez, Valentina Olhovich, Georgia Soto y Martin Beltrán

El proyecto Xapontic fue diseñado a partir de las necesidades del cliente y de los usuarios para crear un sitio web con un buen diseño que comunica la procedencia de los productos, así como el trabajo de las mujeres, la comunidad y su crecimiento. Durante el proceso de diseño, se evaluaron las propuestas y soluciones de la mano con Xapontic y con los usuarios. El sitio web es innovador y contribuye con la sociedad, porque refleja el empoderamiento de las mujeres indígenas tzeltales, su autonomía, el trabajo social digno, el proceso de elaboración de los productos y los pedidos en línea. El proyecto contribuye con la práctica del diseño, pues refleja la identidad de Xapontic a través de una solución gráfica y considera la manera en que los usuarios acceden a la información desde la interfaz del sitio web.



NOSOTRAS SOMOS...

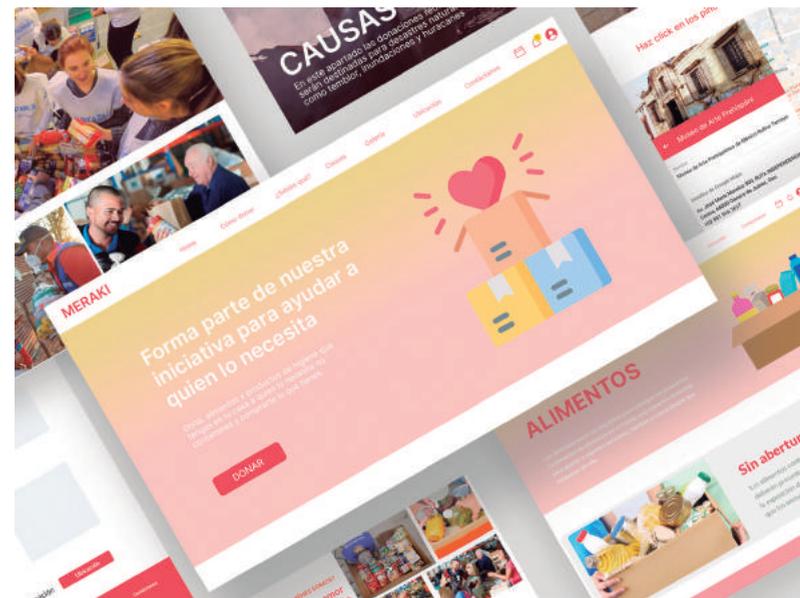
Proyecto: MERAKI

Subcategoría: Sitios web

Área: Estudiante

Diseño: Diana Lucas, Alina Alderete, Heidi Flores y Laura Luna

Meraki es una página web cuyo fin será ayudar a resolver la hambruna en Oaxaca, generando donaciones de canastas básicas para los diferentes sectores de la población que necesitan y tienen derecho a consumir alimentos de mejor calidad. El proyecto está dirigido a las personas que desean apoyar y contribuir a nuestro objetivo que es hambre cero de la agenda 2030 de la ONU, con la posibilidad y gran ventaja de poder donar desde su casa a las diferentes causas, si así lo desea, o a las familias oaxaqueñas de escasos recursos.



Proyecto: Revista Código

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Claudia de la Cerda, Patricio Gavito, Elba Valadez y Levi Castillo

Código es una revista enfocada en las industrias creativas: arte, arquitectura, cine y diseño, principalmente. Debido a la crisis generalizada en los medios impresos la edición física dejó de circular, por lo que se buscó fortalecer el sitio web con los lineamientos de la antigua revista impresa, además de integrar las plataformas Gallery Weekend México y Paper Works a fin de posicionar Editorial Código como marca. Así, el proyecto consistió en integrar las anteriores acciones en un diseño que posicionara a la editorial como una marca, sin que se perdieran sus identidades particulares.



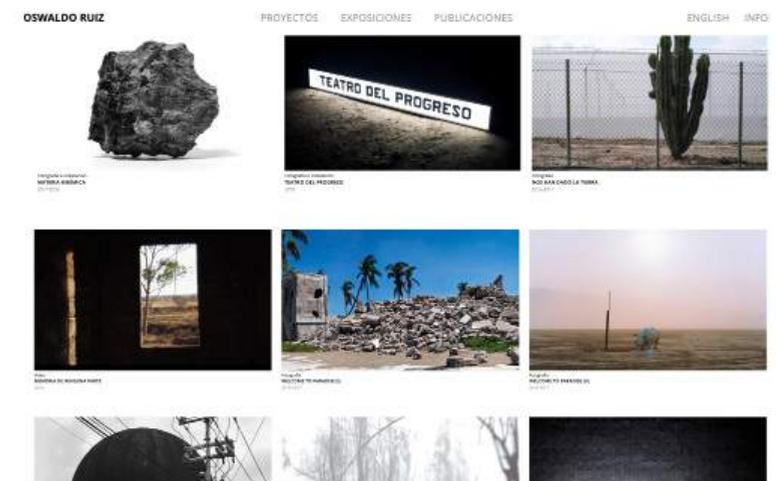
Proyecto: Oswaldo Ruiz

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Claudia de la Cerda, Patricio Gavito, Elba Valadez, Levi Castillo

El proyecto consistió en diseñar el sitio web del fotógrafo Oswaldo Ruiz, en el que se muestra su portafolio y currículo, así como las publicaciones y las exposiciones en las que participó. El diseño tuvo como desafío encontrar la manera en que tanto las fotografías de color como las de blanco y negro pudieran lucir con un fondo de color complementario. También, al desplegar las imágenes de cada proyecto y al hacer clic sobre una de ellas, se retiró cualquier elemento visual que no fuera la foto que el visitante quiere ver, como fue el caso de los botones “menú”, “contacto” y “redes”. Además, con la posición del cursor en la pantalla, el visitante puede cambiar el color del fondo para poder hacer contrastes sobre la foto. Así, se logró cambiar el ambiente de la imagen, como si se pintara la pared de un espacio en donde estuviera exhibida.



Proyecto: TallerTORNEL

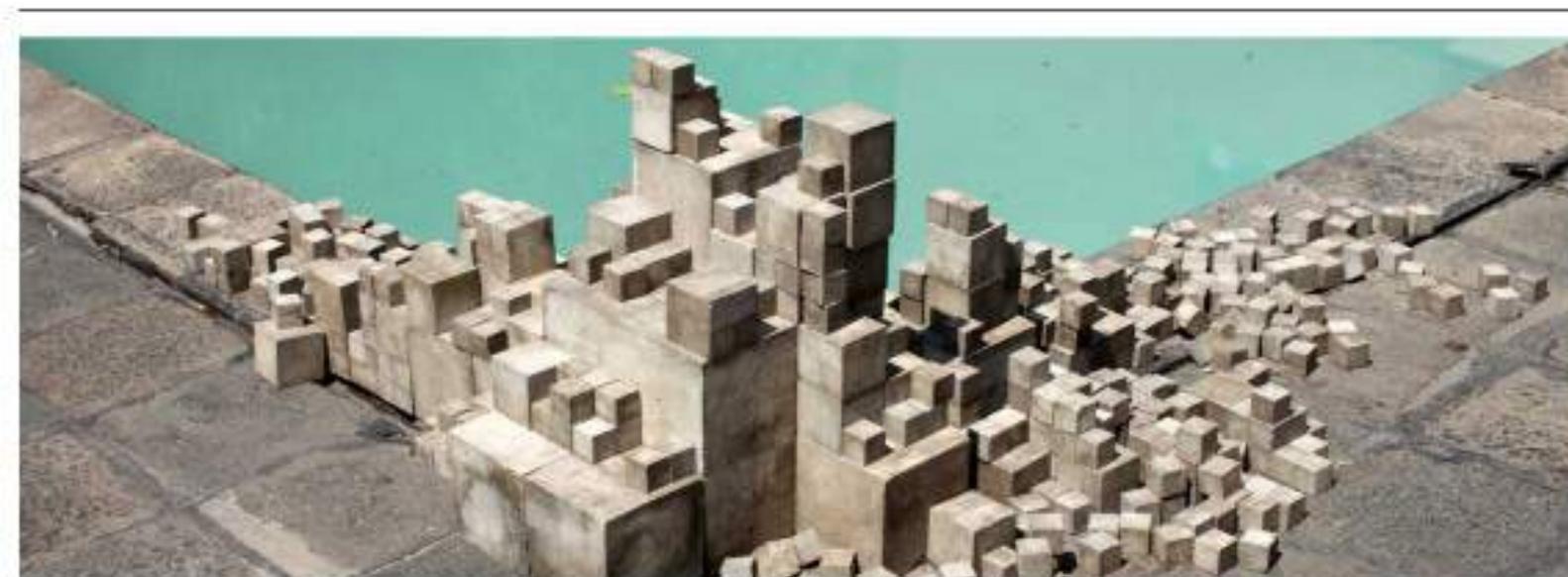
Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Claudia de la Cerda, Patricio Gavito, Elba Valadez y Levi Castillo

TallerTORNEL es un despacho de producción arquitectónica, producto y producción de arte. El objetivo del proyecto fue diseñar una página web en la que la imagen fuera protagonista como elemento compositivo, por lo que se buscó que las imágenes no se cortaran a pesar de su tamaño. Por consiguiente, se consiguió que el sitio tuviera la capacidad de leer las dimensiones de la ventana del visitante y, con ello, se pudiera ver la imagen en su totalidad.

tallerTORNEL arquetipos arquitectura producción de arte interiores muebles productos años 🔍 ☰



Proyecto: ViajERosa – Estrella Roja Puebla

Subcategoría: Social media

Área: Profesional

Diseño: Mensaje Clave / Guillermo Tadeo, Margie Martínez, Enrique Hernández y Jazany Martínez

El proyecto consiste en una campaña digital con un enfoque social, la cual invitó a los usuarios a realizar un #ViajERosa a través de transformar la experiencia de compra en internet, convirtiéndola en un viaje de concientización y prevención del cáncer de mama.



Proyecto: #irresponsableunicornio

Subcategoría: Social media

Área: Profesional

Diseño: Nessie's Loch / Mauricio Bladinieres y Fernanda Guerrero



Este proyecto surge de la necesidad de crear consciencia en los conductores de autos. Aprovechando la mágica irreverencia mexicana, un par de unicornios aparecen como protagonistas de tristes desenlaces y de otras situaciones que son el resultado de la carencia de una buena educación vial. De este modo, la audiencia se siente identificada con las malas actitudes, los descuidos y las decisiones egoístas tras el volante. Bajo la premisa de que el lector conoce a alguien que tuvo situaciones vergonzosas o dramáticas de este tipo, los diseñadores recurren al humor para exaltar y exagerar la situación, suficientemente como para que sea aplicada en esta problemática cotidiana y nacional. En esta campaña no se vende un seguro de vida, ni frenos o algún tipo de seguridad para vehículos, se difunde la idea de ser un conductor responsable y confiable, en vez de un #irresponsableunicornio.

Proyecto: Muerte al Planeta

Subcategoría: Social media

Área: Estudiante

Diseño: Cecilia, Cárdenas, Germán Gracián y Moises Cameo

El propósito de Muerte al Planeta es impulsar prácticas de consumo, desecho y separación de residuos entre la comunidad universitaria, a través de propuestas de diseño multimedia, didácticas e interactivas, vertidas en campañas en redes sociales que recurren al uso de lenguaje ácido y a ilustraciones de mascotas de aspecto infantil. El proyecto está dirigido a adultos jóvenes que

están familiarizados con las nuevas tecnologías, por lo que se recurrió a beacons, aparato que envía información a dispositivos móviles por medio de bluetooth, para brindar una experiencia en tiempo real. Estos mensajes pueden ser imágenes, videos o enlaces que se adaptan a cualquier lenguaje y lugar debido a los temas que se abordan en el proyecto.



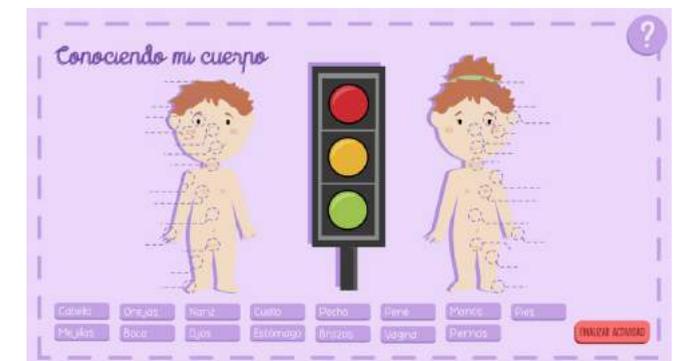
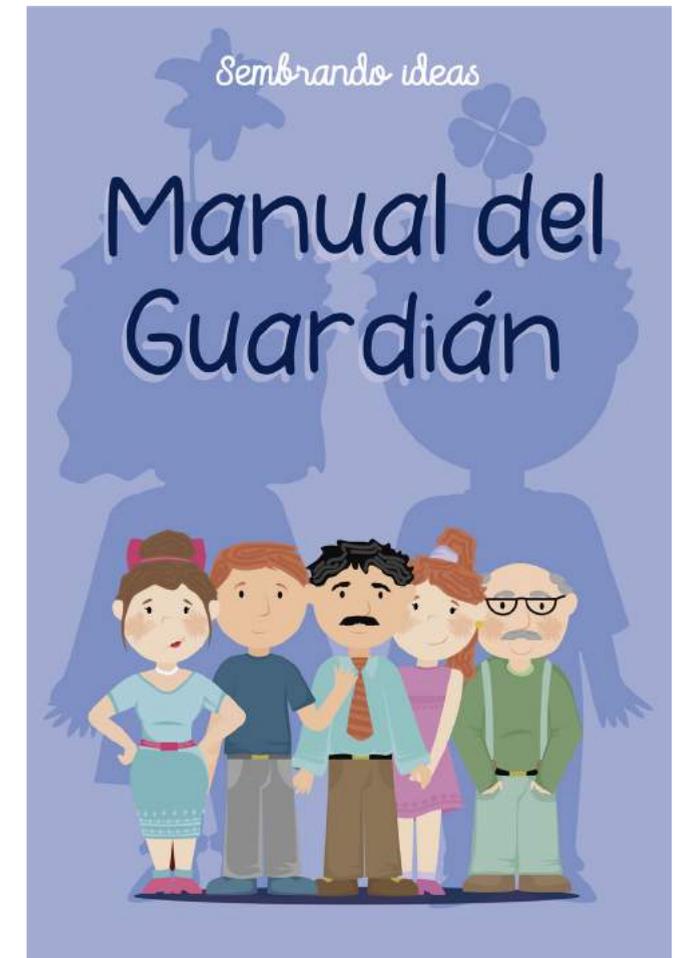
Proyecto: Sembrando Ideas

Subcategoría: Social media

Área: Estudiante

Diseño: Ana Gallardo y Fernanda Álvarez

Es un proyecto que consta de un cuento animado, un cuaderno digital y un manual para el guardián. Estos elementos son un material de apoyo para poder enseñar a los niños acerca del conocimiento de su cuerpo, para protegerlo y para saber cómo reaccionar ante una situación de riesgo como podría ser un abuso sexual. El proyecto tiene como misión principal estimular la consciencia de los niños sobre los peligros a los que están expuestos, así como brindarles las herramientas primordiales para poder reaccionar adecuadamente ante esas situaciones. El diseño del proyecto tiene el propósito de generar un vínculo entre el menor y el guardián; de esta forma, ambos se informan del tema, al mismo tiempo que comparten momentos significativos. Este proyecto busca que tanto guardianes como pequeños estén preparados para cualquier situación de este tipo y, así, el índice de abuso sexual infantil disminuya al tener pequeños capaces de defenderse, conscientes sobre la apropiación y cuidado de su cuerpo.



Proyecto: DINA - Autobuses con historia

Subcategoría: Campañas online

Área: Profesional

Diseño: Mensaje Clave / Guillermo Tadeo, Margie Martínez, Enrique Hernández y Jazany Martínez

Campaña off y online (interactiva) para dar a conocer la historia de DINA en México. Con el propósito de dirigir a los usuarios al Facebook Oficial de DINA y, posteriormente, al sitio web, el print incluye códigos QR que, al escanearse, envían a carruseles interactivos que cuentan la historia de cada modelo.



Proyecto: Tan Solo Un Día

Subcategoría: Motion graphics

Área: Estudiante

Diseño: Alberto Espínola y Enrique Rafael

Este proyecto consiste en un video que busca concientizar a la gente sobre el daño causado al medioambiente por los mega proyectos como la minería. El video dura 3 minutos con 6 segundos y fue realizado con animación y modelado 3D. Este video es un buen diseño porque se escogió un tipo de modelado estilizado que sigue los fundamentos básicos del diseño, considerando el color, la forma y la dimensión, entre otros, con la finalidad de hacer comprensible la narrativa. Además, el proyecto busca descubrir nuevas herramientas para expresar los mensajes alejándose de las técnicas convencionales.



Proyecto: Diagon Alley

Subcategoría: Motion graphics

Área: Estudiante

Diseñadora: Mariana Montes

Se trata de una animación que retoma los elementos clave de un fragmento de una película para construir la escena. El proceso de diseño consistió en una investigación previa y continuó con el vectorizado de personajes y el escenario, para finalizar con la musicalización de la animación. La integración de los anteriores elementos y el dinamismo fue muy importante para atrapar la atención del usuario.



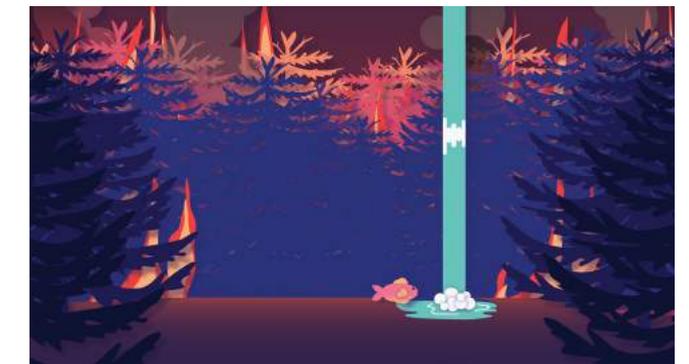
Proyecto: No pasa nada**Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante**Diseño:** Abril Palacios, Jonathan Garzón, Margarita Ríos, Fernanda Velasco

La depresión es un problema que la sociedad ha evitado prestarle atención, alrededor de ella aún existen tabúes y mitos, pero, sobre todo, se ha dejado de lado a la hora de resolver problemas sociales. Sin embargo, esta situación continúa incrementando a nivel mundial, arriesgando la calidad de vida de muchas personas. La realización de esta animación es un elemento importante de colaboración teniendo como objetivo informar al público sobre la depresión, saber cómo podemos detectarla y tratarla, a través de una narrativa que destaque este problema de salud pública. Una vez planteada la narración de nuestro video se definió el tipo de técnica a utilizar, se optó por un video animado en 2D, ya que nos brindaba la posibilidad de reflejar con mayores opciones la realidad de esta enfermedad, sus síntomas, consecuencias y soluciones de una forma que cause interés, esperando que los recursos gráficos propuestos atraerán al público y se lograra difundir de mejor manera la información obtenida en la investigación.

**Proyecto: Citlalaxotl****Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante**Diseño:** Irma Arellano, Ricardo González y Fernanda Quintanar

Citlalaxotl se trata de una animación creada con el apoyo del Colectivo Equeveria y de la comunidad de San Miguel Canoa, en Puebla, México. El proyecto tiene como objetivo el rescate y la difusión de los elementos culturales y míticos del pasado de la comunidad, así como la gran conexión que tienen con su legado natural al estar ubicados en las faldas del volcán La Malinche. De acuerdo con lo anterior, se busca fomentar el sentido de pertenencia y el amor por sus raíces entre los jóvenes de la comunidad, así

como resaltar la importancia de proteger el patrimonio natural que heredaron, en especial, el ambystoma velasci, una especie de ajolote que habita en la región y cuyo nombre en náhuatl es citlalaxotl, “ajolote pintado por las estrellas”. La animación está basada en el cuento “Citlalaxotl”, publicado por el Colectivo Equeveria; los gráficos fueron adaptados a partir de descripciones y dibujos hechos por los jóvenes de la comunidad, y la voz que narra la historia pertenece al poeta canoero Don Maurilio.



Design of Experiences and Interior Spaces

Two types of projects participate in this category: those carried out by graphic, industrial and interior designers, and those carried out by architects in interior design projects, particularly in closed spaces, such as restaurants, offices, schools, or medical offices, among others. Due to the above, evaluating the participating projects in this category is not easy, however, the criteria allow determining which are the best designs.

In this edition, the absolute winner of the category at the professional level was the Santa Catarina Yecahuitzotl project, from the Recreational Spaces subcategory. It is a landscape architecture project for the comprehensive and contemporary rehabilitation of the Protected Natural Area (ANP) of Yecahuitzotl, whose objective is the interaction of the social fabric (community), promoting the security of the ANP, while stimulating the social appropriation of public spaces.

At the student level, the absolute winner in the category is the Centro Integral Entomofágico Mexicano project, the reason that led Gerardo Corres to design this space is that our country suffers from two major global problems, the obesity pandemic and food insecurity. Therefore, he considered entomophagy as an alternative to counteract them, and chose Oaxaca, for its culture, biodiversity and collective memory, as the place to carry out this center.

Another relevant project within this category is the articulated Forum, developed by the architects Román Cordero and Ángel Sánchez, who designed this pavilion as a meeting space to converse and discuss art and its social impact.

Diseño de Experiencias y Espacios Interiores

En esta categoría participan dos tipos de proyectos: los realizados por diseñadores gráficos, industriales y de interiores, y los llevados a cabo por arquitectos en proyectos de interiorismo, particularmente en espacios cerrados, como restaurantes, oficinas, escuelas, o consultorios médicos, entre otros. Debido a lo anterior, evaluar los proyectos participantes en esta categoría no es fácil, sin embargo, los criterios permiten determinar cuáles son los mejores diseños.

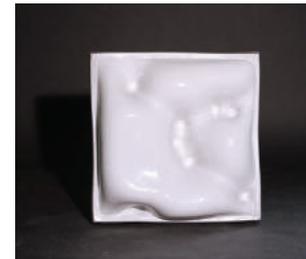
En esta edición, el ganador absoluto de la categoría en nivel profesional fue el proyecto Santa Catarina Yecahuitzotl, de la subcategoría de Espacios recreativos. Se trata de un proyecto de arquitectura del paisaje para la rehabilitación integral y contemporánea del Área Natural Protegida (ANP) de Yecahuitzotl, cuyo objetivo es la interacción del tejido social (comunidad), fomentando la seguridad de la ANP, al mismo tiempo que se estimula la apropiación social de los espacios públicos.

En el nivel estudiantil, el ganador absoluto de la categoría es el proyecto Centro Integral Entomofágico Mexicano, el motivo que llevó a Gerardo Corres a diseñar este espacio es que nuestro país sufre de grandes problemas mundiales, la pandemia de la obesidad y la inseguridad alimentaria, por lo que consideró a la entomofagia como una alternativa para contrarrestarlos, y eligió a Oaxaca, por su cultura, biodiversidad y memoria colectiva, como el lugar para realizar este centro.

Otro proyecto relevante dentro de esta categoría es el Foro articulado, desarrollado por los arquitectos Román Cordero y Ángel Sánchez, quienes diseñaron este pabellón como un espacio de encuentro para conversar y discutir sobre el arte y su incidencia social.

Proyecto: Eirloom**Subcategoría:** Espacios recreativos**Área:** Estudiante**Diseño:** Fabrizio Hernández, Giovanna Uriostegui, Víctor Ríos, Mariana Marcos y Mónica Gutiérrez

El proyecto gira alrededor de una colaboración entre artesanos de la cerámica y la exploración de un método análogo para la obtención de geometrías complejas parametrizadas tridimensionalmente. Las piezas finales crean su propio significado al ser individualmente diferentes por medio de sus composiciones físicas y elaboración única. Su valor crece al crear un dispositivo para uso en paramentos verticales, lo cual permite el aislamiento térmico y acústico. El equipo de diseño creó una apertura en el pensamiento que existe sobre el diseño computarizado y digital, lo que permitió la creación de métodos y técnicas que obtienen de resultados reales y funcionales.

**Proyecto: Departamento Ló****Subcategoría:** Espacios recreativos**Área:** Estudiante**Diseño:** Luis Meza y Rebeca López

El Departamento Ló está diseñado para jóvenes de 20 a 35 años que adquieren por primera vez una vivienda habitacional. Los diseñadores se enfocaron en el área recreativa por lo que diseñaron muebles modulares que se adaptan a las necesidades de la persona y espacio; la ambientación presenta una iluminación que invita a disfrutar el lugar. Los muebles fueron planeados para que tuvieran un costo bajo, fueran durables, fáciles de empacar, embalar y ensamblar; además, cuentan con múltiples funciones para adaptarse a los diferentes espacios y usos, ya sea en el mismo hogar o en sitios diferentes. La iluminación planteada juega un papel relevante ya que da la ilusión de mayor amplitud, asimismo resalta los atributos de los muebles mientras crea un ambiente acogedor y funcional.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Proyecto: Santa Catarina - Yecahuitzotl

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Marina Robles, Rafael Obregón, Maritza Hernández, Manuel Montiel, Bruno Jarhani, Álvaro Ordaz, Ricardo Medrano, Jesús Medrano, Jorge Núñez, Citlali Solares, Luis Aguilar, Ricardo Valdés, Eric Valdés, Cecilia Castañeda, Tania Juárez, Fabricio Suaste, Uriel Carreto, Rafael Delgadillo, Perla Casablanca, Eduardo Mendieta, Javier Mejía, Hugo Mixteco, Jesús Carriedo y Freddy López

Institución: Secretaría del Medio Ambiente, TECNÓSFERA - BRUNO JARHANI, TALLERES ORDAZ, ANKARA



Este es un proyecto de arquitectura del paisaje para la rehabilitación integral y contemporánea del Área Natural Protegida (ANP) de Yecahuitzotl, en el que se diseñaron estrategias que incorporan elementos detonantes, los cuales reactivan los espacios existentes, a fin de aumentar los servicios ambientales prestados. Además, promueve la reunión y la interacción del tejido social (comunidad), fomentando la seguridad de la ANP, estimulando la apropiación social de los espacios públicos.



Proyecto: InVisible. Diseño en vidrio

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Tuux

El proyecto InVisible. Diseño en Vidrio traza la producción de objetos de vidrio en México mientras recupera varios centenares de objetos de sorprendente diversidad de las colecciones de Nouvel, Grupo Pavisa y Vissio. El diseño museográfico de Tuux, para la exposición curada por Emiliano Godoy, nos adentra en un mundo de vidrio, invitando a repensar el valor y expresividad de los objetos que nos rodean hoy, así como a ver la simbiótica relación que el diseño puede, con un poco de sistemática creatividad y rigurosa experimentación, lograr con la industria nacional.



Proyecto: Metropol restaurante efímero

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Juskani Alonso, Miguel Vega, Caudia Luna, Raquel Miserachi, Carolina Sánchez y Karla Gutiérrez

Inspirado en la película Metrópolis de Fritz Lang (1927), Metropol es un restaurante efímero que invita a sus asistentes a romper la idea preconcebida de un restaurante para abrir los sentidos, el corazón y la razón a la experiencia culinaria que se develó sobre las mesas. El proyecto tiene el objetivo de tender puentes entre el arte visual, la historia de la obra cinematográfica y el estilo propio. Mediante luces y penumbras, cortes claros y reminiscencias al movimiento Decó, el diseño buscó representar la materialidad de la ciudad de Metrópolis.



Proyecto: Centro Integral Entomofágico Mexicano

Subcategoría: Espacios turísticos

Área: Estudiante

Diseñador: Gerardo Corres

México sufre dos grandes problemas mundiales: la obesidad y la inseguridad alimentaria. De acuerdo con la ONU, la entomofagia es una alternativa para contrarrestarlos. La ingesta de insectos forma parte de nuestra herencia gastronómica, patrimonio inmaterial de México, el cual es necesario identificar, reconocer, proteger, recuperar, interpretar y disfrutar por el valor que representa. Oaxaca es protagonista en practicarla gracias a su cultura, biodiversidad y memoria colectiva. Desafortunadamente no existen espacios para valorizarla, fomentarla y crear innovación en esta área.



MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

Conforme al planteamiento anterior, el diseño evoca y difunde este legado relacionándose con su entorno. La morfología, la textura, la permeabilidad y la proporción, reinterpretan la plástica mexicana y habitabilidad vernácula, creando atmósferas, sensaciones y experiencias. Desde esta reflexión, la propuesta alberga: usos gastronómicos, museografía y un centro de investigación, que reivindican a los involucrados generando vínculos. Adicionalmente a lo ya mencionado este proyecto reduce las desigualdades, brinda espacios dignos, genera acciones por el clima y crea patrimonio.



Proyecto: Andares del Arte popular. Diseño estratégico

Subcategoría: Espacios turísticos

Área: Estudiante

Diseño: Inés Díaz de Sandi, Carmen Domínguez, Paulina Valecia y José Pablo Sedas

Este proyecto es una experiencia digital interactiva en tienda, que consta de la promoción y divulgación de lo que es Andares sin necesidad de visitar Oaxaca. Esto es posible a través del contenido creado en el manual y que tiene el objetivo de presentar el proceso creativo empleado entre el artesano y el diseñador. Al visitar la tienda, el cliente puede recibir una atención personalizada a través del escaneo de códigos QR, lo cual permite al cliente elegir las categorías de los productos que desea ver y sus características. "Andares del Arte popular" puede ser implementado para ventas en línea y fomenta el trabajo artesanal, ayuda a generar ingresos para los artesanos y da a conocer la riqueza de la artesanía Oaxaqueña.

Proyecto: XIBALBÁ

Subcategoría: Espacios turísticos

Área: Estudiante

Diseño: Natalia Guerrero, Leonardo Ramos-Méndez, Ximena Barboglio y Mariana López

Xibalbá surge para crecer la presencia de "Andares del Arte Popular", tienda de artesanías en Oaxaca. El equipo de diseño propuso crear una experiencia multisensorial en la que se viva Oaxaca, su cultura, sus sabores, y su esencia. Esta experiencia se basa en una serie talleres impartidos por artesanos de la región, especializados en temas culinarios, textiles y técnicas artesanales, en los que los participantes, además de conocer el proceso de realización de las artesanías oaxaqueñas, interactúan con ellas y comprenden mejor el sentido de su creación. De manera paralela, se busca que en la tienda de Andares se genere una mayor interacción con los clientes, para que sean capaces de visualizar las artesanías en su vida y sus hogares. Lo anterior revaloriza la importancia y el rol de las artesanías como parte de un estilo de vida.



Proyecto: SOMOS ARTE

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseñador: Enrique Asgard Garduño Ramírez

El diseño gráfico tiene la capacidad de amplificar las voces de poblaciones excluidas y de generar una variedad de perspectivas enriquecedoras para los debates sobre problemáticas sociales. La intervención del diseño en el orden social, con una intención prepositiva y disyuntiva, es indispensable para posicionar la disciplina como un instrumento cultural crítico y regulador, más allá de sus capacidades mercantiles. Este proyecto desmitifica

la noción del arte contemplativo, convirtiéndolo en un arma de los menos favorecidos, para que ellos lo disfruten y lo usen en beneficio de la comunidad. Con ayuda del diseño se abrieron puertas de diálogo, para fomentar la empatía, la colaboración y el entendimiento dentro de la comunidad escolar. El arte se convirtió en una herramienta emocional para que los alumnos se reconocieran como constructores de su vida a través de sus obras.



Proyecto: Escuela Taller de Restauración y Biblioteca en Centro Histórico de Veracruz

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseñador: Alfredo Yela

El proyecto tuvo como principal motivo sumarse a los esfuerzos de reactivar uno de los espacios más importantes en la historia de nuestro país y reintegrar la zona como una centralidad viva y productiva para todos. Una de las principales metas fue buscar una aportación que trascendiera a una época, evocara principios básicos de la arquitectura patrimonial y adoptarlos para crear una

arquitectura contemporánea con innovaciones tecnológicas, buscando sinergia entre ambas épocas. El programa persigue ser semillero de nuevos proyectos para el rescate de inmuebles antiguos, guiar proyectos de intervenciones urbanas, preparar laboralmente sectores vulnerables de la sociedad y ser un espacio de integración humana.



Proyecto: Museo Interactivo de la Sexualidad

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseño: Viridiana Márquez, Israel Sánchez, María de Lourdes Aguilar, José Chavarín y Léster Pineda

El Museo Interactivo de la Sexualidad es un espacio que estimula el aprendizaje sobre la salud sexual, reproductiva y la diversidad de género. Forma parte de una estrategia hacia nuevas perspectivas con respecto a la sexualidad. Se accede a la información dentro de un espacio lúdico, con estructuras, escenarios y juegos. Las secciones exponen contenido útil y apropiado para cada etapa, con referencias adecuadas y comprensibles. Los temas se abordan de una manera vanguardista. Se espera concientizar acerca de la violencia de género, los embarazos no deseados, las ETS, entre otros. Puede desarrollarse con patrocinios, fundaciones y en conjunto con instancias públicas de salud y educación. El proyecto es una buena oportunidad para el diseño y el trabajo multidisciplinario.



Proyecto: Nuevos espacios de aprendizaje (Aula 2030)

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Estudiante

Diseño: Alejandra Enríquez y Flor García

Aula 2030 es una propuesta de un espacio educativo con una visión prospectiva para el aprendizaje de nuevas generaciones. Cuenta con características que promueven el aprendizaje activo, potencializando la creatividad y el trabajo colaborativo. Está diseñado con base en las necesidades observadas mediante la metodología de diseño centrado en el usuario y en los principios de diseño de nuevos espacios de aprendizaje. Este proyecto está dividido en tres partes: principios de diseño de nuevos espacios de aprendizaje, resultado de la investigación teórica sobre el impacto de los espacios en los procesos educativos; prototipo prospectivo del Aula 2030 y adaptabilidad post COVID-19, en donde se adecua este espacio a las nuevas condiciones sanitarias. El propósito de plantear nuevos espacios educativos es mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje partiendo del supuesto que, modificando la configuración de los espacios para aprender, se pueden impulsar cambios en la educación.



Proyecto: Santa Catarina - Yecahuitzotl

Carpa Geodésica

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Profesional

Diseño: Marina Robles, Rafael Obregón, Maritza Hernández, Manuel Montiel, Bruno Jarhani, Álvaro Ordaz, Ricardo Medrano, Jesús Medrano, Jorge Núñez, Citlali Solares, Luis Aguilar, Ricardo Valdés, Eric Valdés, Cecilia Castañeda, Tania Juárez, Fabricio Suaste, Uriel Carreto, Freddy López, Perla Casablanca, Eduardo Mendieta, Javier Mejía, Hugo Mixteco, Jesús Carriedo y Ulises Escobar

Institución: Secretaría del Medio Ambiente, TECNÓSFERA-BRUNO JARHANI, TALLERES ORDAZ, ANKARA

La carpa Geodésica es un elemento arquitectónico destinado a actividades educativas, a través de la proyección de videos, ilustraciones, ponencias; además, es un espacio para la observación astronómica. Para ello, se desarrollará una estructura de barras de acero que darán forma a triángulos que compondrán la geodésica. Asimismo, el proyecto promueve la reunión y la interacción del tejido social, fomentando la seguridad del área natural protegida, estimulando la apropiación social de los espacios públicos.



Proyecto: Taller interuniversitario de Diseño TIUD

Subcategoría: Espacios educativos

Área: Profesional

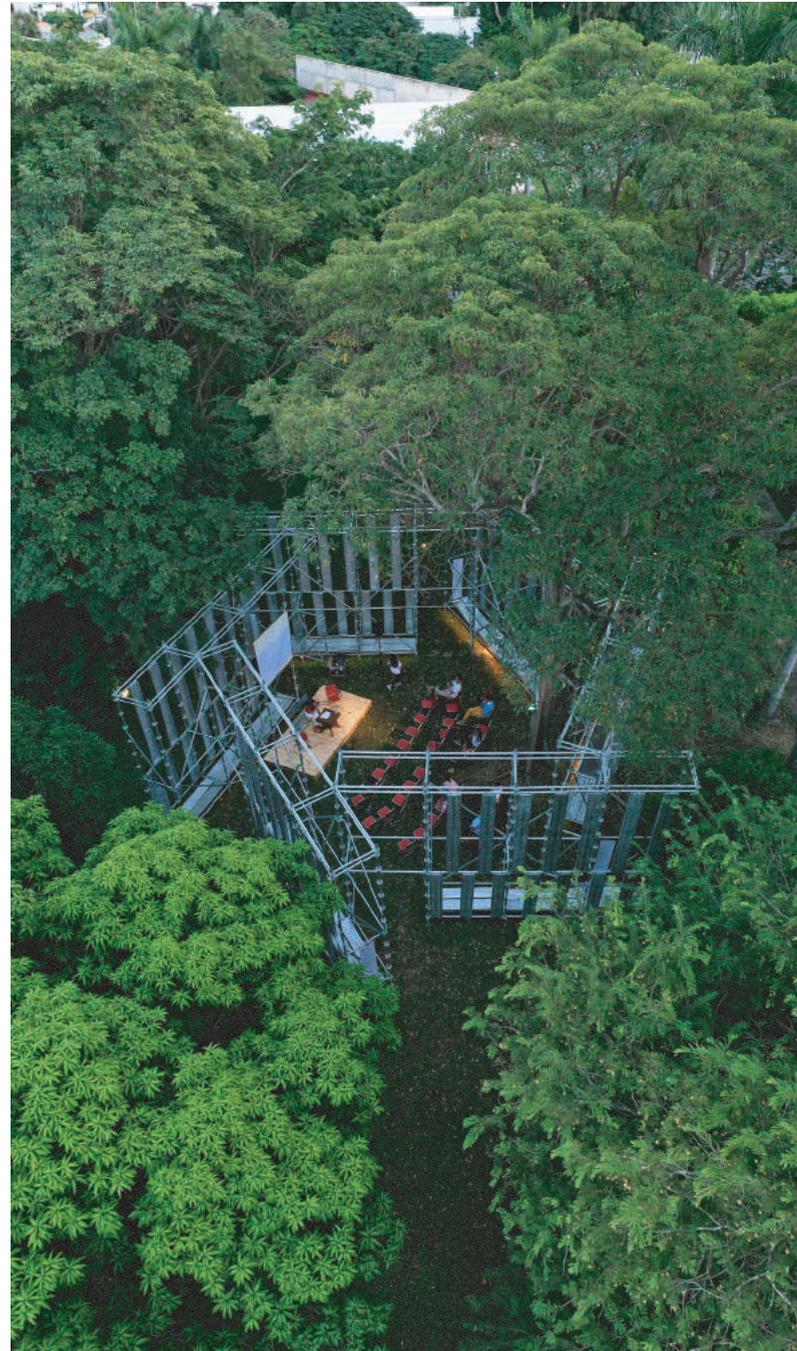
Diseño: Diego Alatorre, Claudia Garduño, Sandra Molina, Omar Mendoza, Sergio Dávila, Ana Elena Hernández, René Harari, Andrea Soler, Inés Álvarez-Icaza y Mauricio Quiroga

El proyecto es una iniciativa académica que busca reconocer el diseño como una herramienta de transformación profunda. Desde el 2017, este taller ha integrado a estudiantes y profesores de las universidades más importantes de la CDMX en tres experiencias semestrales, durante las cuales se exploran problemáticas relacionadas con educación, salud, violencia, alimentación, agua y migración. Partiendo del análisis del contexto y de la reflexión colaborativa, equipos interuniversitarios trabajan para transformar la realidad en las comunidades que cohabitan un territorio. La mayor contribución del taller consiste en extender el potencial del diseño hacia nichos todavía inexplorados, y el diseño es un medio a través del cual potenciar el bienestar común.



Proyecto: Foro articulado**Subcategoría:** Espacios educativos**Área:** Profesional**Diseño:** Arq. Román Cordero (Plug Architecture) y Arq. Ángel Sánchez (Más que Arquitectura)

El equipo de diseño proyectó el pabellón como un rueda para el encuentro, la charla y la discusión en torno al arte. Su efímera presencia obliga a relacionarlo tanto a un esqueleto como a una piel, que podrían usarse posteriormente sin generar desechos hacia nuestra ciudad. El explotar las posibilidades que ofrece el andamiaje multidireccional permitió realizar un armado no convencional para este tipo de estructuras ligeras. Como resultado, la posición de esta estructura, armada dentro de la parcela en donde se lleva a cabo esta feria de arte, filtra y configura un recinto colectivo cuya lógica recuerda y hace tributo a los tradicionales tableros festivos de nuestra región.

**Proyecto: Ambulancia Autónoma****Subcategoría:** Espacios hospitalarios**Área:** Profesional**Diseño:** Denia Archundia, Monika Alarcón, Anahí Cantú y Fernando Sifuentes

La Ambulancia Autónoma es una propuesta de diseño prospectivo que se desarrolla el interior de una ambulancia con el fin de complementar y apoyar al paramédico para atender al paciente en su trayecto hacia el hospital. Debido a las tendencias identificadas y gracias a las tecnologías emergentes que utiliza la ambulancia, más que ser un sistema de transporte, es también un elemento crucial en el tratamiento y bienestar del paciente. Para complementar la propuesta, se tomó como referencia las colonias de abejas, que con gran eficiencia y con un sistema de jerarquía establecido, logran mantener con vida a la abeja reina. De la misma manera, los paramédicos proveen lo necesario para la supervivencia.

**Proyecto: Desinfectante Vaporizador****Subcategoría:** Espacios hospitalarios**Área:** Profesional**Diseño:** Christian Hernández, Luis Guel, Jessica Estrada y Armando García

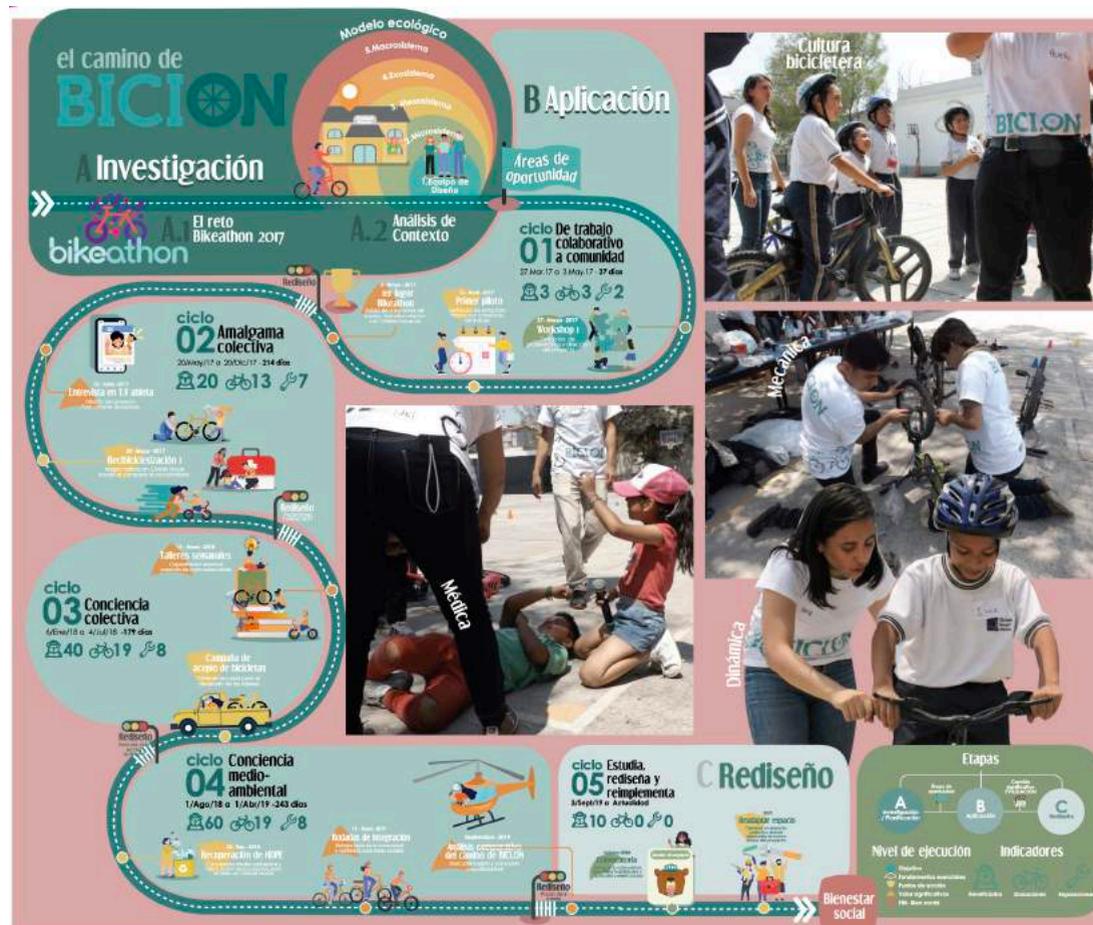
Ante el incremento masivo de contaminación generada por cubrebocas, se propone un reciclador desinfectante para tapabocas. Este producto resuelve una problemática ambiental, pues está diseñado para hospitales, sitios donde más se desechan los tapabocas, que son los principales contaminantes debido a la pandemia. El desinfectante vaporizador es un diseño compacto y atractivo, pues mantiene sus elementos al mínimo, sin descuidar su eficiencia como producto.



Proyecto: BICI.ON**Subcategoría:** Espacios sociales**Área:** Estudiante

Diseño: Aline Morales, Diego Alatorre, Joaquin Pineda, Humberto Cuapio, Alam Martínez, Jonás Mercado, Emmanuel Aragón, Paula Godoy, Elcicahui Legaria, Kaori Becerril, Georgina Reyes, Luis Serrano, Guadalupe Núñez, Efraín Del Toro y Aurelio Martínez

Se trata de una iniciativa que impulsa la responsabilidad social y ambiental en jóvenes y niños en situación de pobreza, a partir de la difusión del uso de la bicicleta y el trabajo colaborativo. El público objetivo trabaja con lo que ya tiene, acopian bicicletas en mal estado, las examinan y las reparan en un taller de mecánica, por lo que el servicio tiene un bajo costo y a su vez, se genera responsabilidad socioambiental. Una vez que se ha recuperado el equipo, imparten un taller de dinámica, donde chicos y grandes aprenden a andar en bici, creando lazos entre ellos y, finalmente, complementan este acercamiento impartiendo talleres de cultura ciclista y primeros auxilios para ciclistas, con lo que mejoran su calidad de vida y crean oportunidades para su futuro y el de su comunidad.

**Proyecto: ECO-TECHO****Subcategoría:** Espacios sociales**Área:** Estudiante

Diseño: Ana García-Mingo, Karla Askenazi y Nora Ávila

El proyecto Eco-Techo es una propuesta de diseño que fusiona sostenibilidad, ecología, innovación, tecnología y diseño. Consiste en un sistema sustentable de recolección de agua pluvial para el riego de un huerto vertical, a través de un techo corredizo geotextil, el cual es un tejido inteligente, por sus propiedades repelentes al agua, además de un tejido transparente que permite el paso de la luz, cabe mencionar también su resistencia y durabilidad ante la intemperie. Adicionalmente a que el agua recolectada en un tinaco subterráneo permite el riego del huerto, también se puede reutilizar para distintos fines por medio de una llave de manguera. El propósito de ECO-TECHO es promover la autonomía alimentaria y la cultura del cuidado y de la reutilización del agua.

**Proyecto: México en unos pasos****Subcategoría:** Espacios sociales**Área:** Estudiante

Diseño: Andrea Flores, Karen Castro, Laura Castro, Nancy Arellano y Cesar García



Se trata de un proyecto interdisciplinario, liderado por un grupo de jóvenes creadores y emprendedores, que busca soluciones sustentables en los ámbitos de la arquitectura, la cultura y el turismo. A partir de la innovación y el talento se ofrecen alternativas asequibles, óptimas y viables, que emplean tecnología emergente como la realidad aumentada, con lo que se crean experiencias sensoriales en espacios públicos de gran afluencia. El proyecto ofrece una solución de valor ya que emplea un dispositivo electrónico en las secciones más transitadas por los usuarios. Para disfrutar de este recorrido, los usuarios deben descargar la aplicación "México en unos pasos" e interactuar a través del escaneo de los códigos QR que cada imagen contiene, para lograr así una experiencia sensorial.

Proyecto: SOSCIEGO

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiante

Diseño: Omar Pacheco, Arbeth Cortés, Brandon Méndez y Ricardo Martínez

El proyecto SOSCIEGO es una propuesta integral de diseño que busca mitigar el riesgo que corren las personas con discapacidad visual antes, durante y después de una situación de emergencia dentro de las instalaciones del Metro de la Ciudad de México. El proyecto surge a raíz del acercamiento y de las observaciones de los problemas que enfrentan estas personas, por lo que el proyecto fue co-creado con ellas. El sistema consta de tres partes que interactúan entre sí: la primera es un sistema de información sobre la manera de prevención a través de afiches, mapa háptico y una guía en caso de evacuación; el segundo es denominado sistema objeto y recibe información auditiva sobre indicaciones de evacuación en caso de emergencia, además de emitir también una señal de auxilio; y finalmente la tercera sección es un vagón que posee herramientas (prenda auxiliar) y adaptaciones necesarias a los vagones para mitigar el riesgo para los usuarios.



Proyecto: Bello Puerto Polanco

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesionales

Diseñador: Ricardo Casas, RCD DESIGN

Bello Puerto Polanco es un espacio icónico en el corazón de la zona de Polanco en la Ciudad de México, donde la gastronomía de la costa atrae a los clientes que gustan de vivir una experiencia culinaria mientras disfrutan de la agradable terraza del lugar. El equipo de diseño realizó una intervención conservando los elementos clave y fresca del proyecto original bajo una paleta mucho más cálida y acogedora que invita a estancias prolongadas de los comensales. El diseño plantea un escenario completamente marino a partir de la vegetación suspendida y de una gama de colores, rodeado de elementos que avocan a la naturaleza marina como el coral y las algas. Las columnas y los elementos esenciales del proyecto se cubrieron de cobre, con un tratamiento de patina especial que les hizo tomar un tono turquesa. Como detalles finales, los elementos decorativos fueron recolectados de lugares como casas, restaurantes y mercados de Acapulco.



Proyecto: Restaurante Culichoso

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesionales

Diseño: Rosemary Martínez, Jorge García, Alejandro Castillo, Nadia Rodríguez, Francisco Tapia y Luce Hernández

El proyecto Restaurante Culichoso está inspirado en la esencia "Culichi" y el hermoso pueblo de San Ignacio en Sinaloa. La propuesta buscó transmitir a los comensales el sentimiento de disfrutar el estar con la familia y convivir con abuelos, padres, e hijos. Se trató de reflejar todo lo anterior en cada detalle de diseño, la identidad, el mobiliario y los interiores. A diferencia de otros restaurantes, Culichoso destaca por la integración de nuevas texturas al concepto. Los gráficos de los muros se convierten en grandiosas celosías tridimensionales que entrelazan los colores cálidos de los pisos con la limpieza de los plafones, lo que genera un entorno acogedor y elegante que nos hace recordar esa experiencia de añoranza.



Proyecto: Cienfuegos**Subcategoría:** Espacios sociales**Área:** Profesionales**Diseño:** Benjamín Peniche, Jorge Duarte, Marco Ferrari, Gabriela Jagodnik y Ramiro Veiga

Cienfuegos, el fuego perfecto, fuego protagonista, fuego creador, fuego transformador. Este elemento primario se encuentra presente en la elección de todos los materiales: barro que se transformó en teja, arena que se transformó en botella, madera que se transformó en carbón. Este elemento primordial que transforma

cortes de carne en platillos, y éstos en experiencias gastronómicas que cuentan la historia de un Yucatán moderno, contemporáneo y atemporal. El regreso a los orígenes de la cocina resultó en la exploración de nuestras raíces yucatecas, representadas en el local de diferentes formas y texturas.

**Proyecto:** PuntOlivo**Subcategoría:** Espacios sociales**Área:** Profesionales**Diseño:** Joram Patiño, Marlene García y Luis de la Cruz

Este proyecto es pionero en la implementación de una plataforma desarrollada en Jaxon Media Group: Global. En él se muestran las áreas y alcances de un nuevo concepto de desarrollos en las inmediaciones de Querétaro. La conceptualización y realización se enfoca en mostrar por medio de renders 360°, montados en tomas reales del terreno, las diferentes etapas de construcción del mismo, así como las áreas comunes. El diseño se centra en el estudio de la marca, las fotografías aéreas, y el diseño de interfaz, como recursos comunicativos del proceso de construcción. Los colores, las texturas de las superficies y la iluminación, permiten al usuario visualizar el espacio tal y como se verá al terminar el desarrollo, haciendo de la experiencia de compra de un bien inmueble algo memorable y completo.

Proyecto: Lactando**Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Estudiante**Diseño:** Andrea Castillo, Sebastián García, Claudia Márquez y Karla Martínez

Lactando es una solución integral para las dificultades del proceso de lactancia en el espacio laboral. El proyecto está conformado por una cabina armable y transportable que busca eficientar la extracción de leche al recordarles tanto a las madres como a sus bebés el proceso de gestación; por lo que, a través de un ambiente cálido con olores y texturas, se logran estimular los sentidos de ambos. La cabina se acompaña de una certificación "Mommy Friendly" que tiene el objetivo de ofrecer talleres de concientización y asesorar a las empresas sobre el correcto uso y posicionamiento de la cabina de lactancia. Lactando significa un primer paso para la reducción de la brecha laboral por género y la normalización de la lactancia.



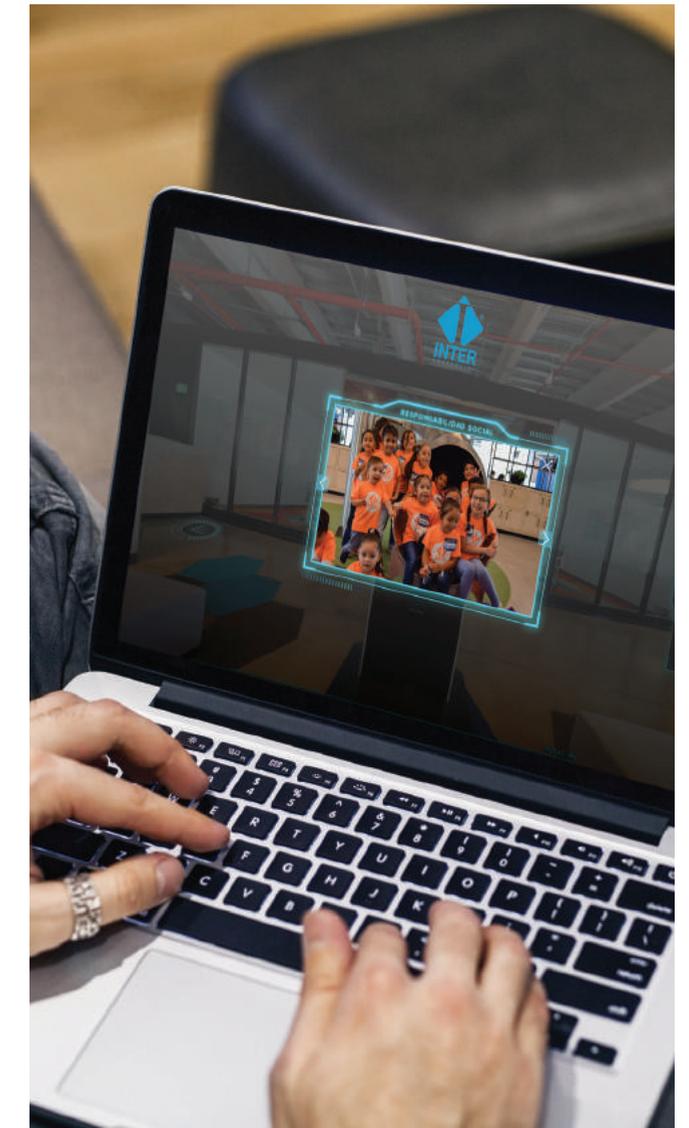
Proyecto: Los Rescatadores Callejón Condesa**Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Profesional**Diseño:** Icela Rodríguez, Norma Licona, Daniel Campos, Valentina Ochoa, Bruno Jarhani, José de Villar y Álvaro Ordáz

En el Callejón Condesa del Centro Histórico de la Ciudad de México, se instalaron 68 carritos de trabajo para los libreros que exhiben sus productos al aire libre. La solución ofrece colores neutros que concilian con el entorno y logran poner el foco en los libros. La planeación del espacio contempla un pasillo central que invita al paso, lo cual permite que los compradores de libros antiguos

puedan hojearlos a la sombra de las cubiertas alineadas que se traslapan unas con otras, para ofrecer un techo corrido de apariencia flotante. Por su parte, los turistas que circulan por el pasillo superior pueden observar en las cubiertas de los carritos, las cuales funcionan como espejos, el reflejo de las fachadas laterales del Palacio de Minería y el edificio antiguo de correos.

**Proyecto: Interprotección****Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Profesional**Diseño:** Joram Patiño y Marlene García

Global es una plataforma virtual que se implementó en uno de los brokers de seguros más importantes de México, Interprotección. El uso específico para este broker mexicano fue como apoyo para la inducción de las nuevas contrataciones de la compañía. En el mismo se incluyó la historia de Interprotección, algunos videos de cultura laboral, infografías con la información más relevante de la compañía, así como galerías con la integración de dicho contenido. Así, los nuevos recursos humanos de Interprotección conocen esta información y dan un paseo virtual por las áreas de lo que será su nuevo espacio de trabajo.



Visual Communications Design

Visual Communications Design is after the Product Design category, the category with the highest number of entries. In this edition, the projects of typographic fonts and visual identities were the most attended. The absolute winners were, on a professional level, the Deco Theater project, carried out by Francisco Pérez; It is a typographic font that emerged in a typographic safari in the center of Guadalajara, Jalisco, where a set of raised letters were identified on metal plates located in buildings and historical monuments, for which Francisco rescued these letters to make the design of this alphabet. At the student level, the overall winning project was Animation Level 2; the creator of this campaign was the student Rebeca Treviño from © CEDIM, in Monterrey, Nuevo León.

Other outstanding projects within this category are the identity made to commemorate the 500 years of the founding of the Veracruz council, as well as

the identities for the Lule by Marc gastronomic sites, designed by Miguel Agredano Pantoja, and El Sartencito, designed by Base 10, office made up of Fernanda González and Rodrigo Monsreal.

The designs developed by Raúl Plancarte deserve a separate mention. This outstanding illustrator, typographer and communicator presented several projects, which strongly attracted the attention of the UN Prize jury, for his poster proposal entitled: Outside the box, which represents one of the most urgent challenges that we all must attend to, eradicate gender violence. This poster shows an alarming fact that we must eliminate as a society. On the other hand, Plancarte himself presented one of the most interesting illustrations of this edition and it is applaudable that, for the first time in our country, a bank card decides together with a department store to make use of an illustration to differentiate its product by doing it the most pleasant and user-friendly.

Diseño de Comunicaciones Visuales

Después de la categoría de Diseño de Producto, esta es la categoría con el mayor número de participaciones. En esta edición, los proyectos de fuentes tipográficas e identidades visuales fueron las más concurridas. Los ganadores absolutos fueron, a nivel profesional, el proyecto Teatro Deco, realizado por Francisco Pérez; se trata de una fuente tipográfica surgida en un safari tipográfico en el centro de Guadalajara, Jalisco, donde se identificaron un conjunto de letras sobre relieve en placas metálicas ubicadas en edificios y monumentos históricos, por lo que Francisco rescató estas letras para realizar el diseño de este alfabeto. En el nivel estudiantil, el proyecto ganador absoluto fue Animation Level 2; el creador de esta campaña fue la estudiante Rebeca Treviño del ©CEDIM, en Monterrey, Nuevo León.

Otros proyectos destacados dentro de esta categoría son la identidad realizada para conmemorar los 500 años de la fundación del cabildo de Veracruz, así como las identidades para los sitios gastronómicos

Lule by Marc, diseñado por Miguel Agredano Pantoja, y El Sartencito, diseñado por Base 10, despacho compuesto por Fernanda González y Rodrigo Monsreal.

Los diseños desarrollados por Raúl Plancarte merecen una mención aparte. Este destacado ilustrador, tipógrafo y comunicador presentó varios proyectos, con lo que llamó fuertemente la atención del jurado del Premio de la ONU, por su propuesta de cartel titulado: Fuera de la caja, el cual representa uno de los desafíos más urgentes que todos debemos atender, erradicar la violencia de género. Este cartel viene a evidenciar un hecho alarmante que debemos eliminar como sociedad. Por otro lado, el mismo Plancarte presentó una de las ilustraciones más interesantes de esta edición y resulta aplaudible que, por primera vez en nuestro país, una tarjeta bancaria decida junto con una tienda departamental hacer uso de una ilustración para diferenciar su producto haciéndolo lo más ameno y amigable al usuario.

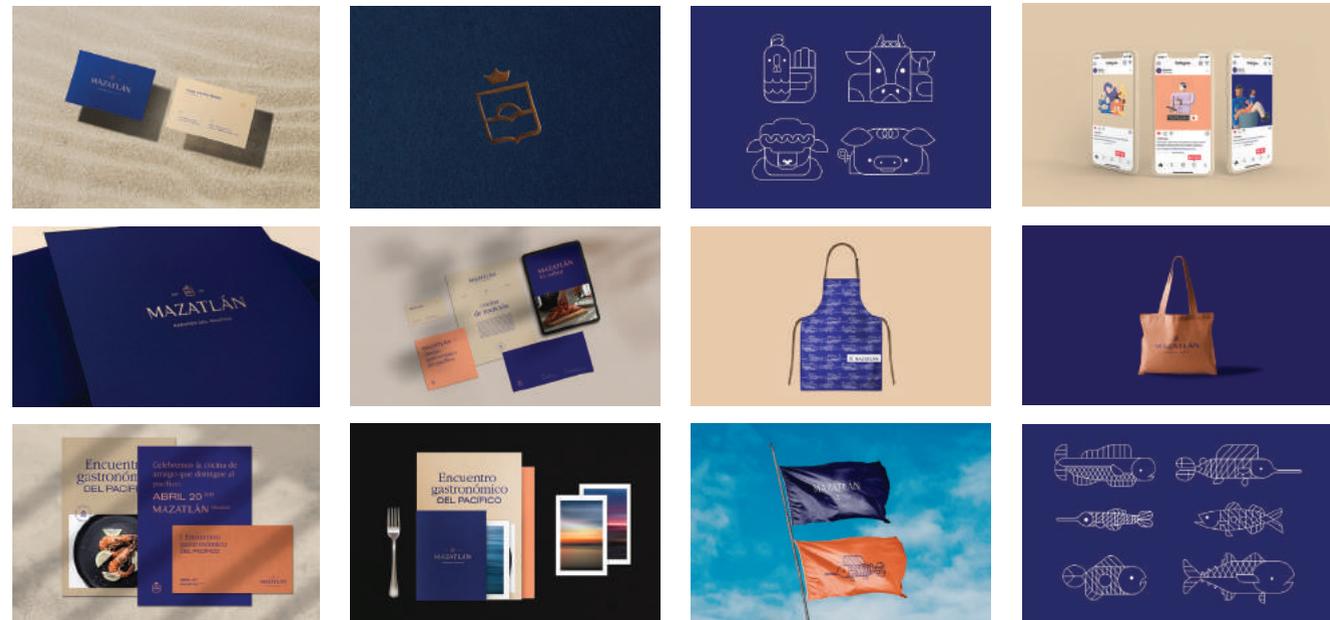
Proyecto: Mazatlán: Ciudad Creativa

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Alberto Salinas, Esteban Fuentes, Samuel Morales y Sebastián Fuentes

Una ciudad creativa es aquella que apuesta por la creatividad como un elemento importante, primero, de planeación urbana y, segundo, para impulsar el desarrollo económico, social y medio ambiental. El branding estratégico de este proyecto busca comunicar de manera efectiva los valores y tono de la ciudad de Mazatlán. La identidad de Mazatlán nace de la inspiración del estilo arquitectónico neoclásico tropical existente en la ciudad, así como uno de los fenómenos que más aprecian y disfrutan los Mazatlecos: sus atardeceres. La tipografía es de carácter clásico y, a la vez, moderno, la cual fue diseñada especialmente para la marca con elementos que apelan al movimiento de la marea, lo cual proporciona dinamismo al logotipo.



Proyecto: Sistema de Identidad y Señalética La Mexicana

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Melissa Mendivil, Daniela Chávez y Miranda Mora

El objetivo del proyecto es el diseño de un sistema de wayfinding para el Parque La Mexicana. La propuesta promueve una experiencia social incluyente, recreativa y saludable dentro del espacio. El sistema de wayshowing resuelve problemas de navegación individual y grupal, a la vez que funciona como una fuente informativa sobre el alcance de las actividades dentro del parque. La innovación desde el área de diseño es el desarrollo de un sistema de separación e identificación de espacios a partir de su característica geográfica aérea. El concepto de islas de actividades, de acuerdo con el alcance y los puntos de interés dentro de cada sección, permite dirigir al usuario sin importar su edad, estrato social o económico, alcance tecnológico o limitante física.

LA MEXICANA



Proyecto: PARQUE LA MEXICANA

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Estudiante

Diseño: Regina Guerrero, Hayet Hage y Nerea Odriozola



El objetivo del proyecto es generar una experiencia más satisfactoria al usuario y facilitar el proceso de wayfinding de los lugares en el parque. Se propone rediseñar el sistema de señalización actual, en el que solucionamos el problema de desplazamientos dentro del parque. El diseño del logotipo se forma a partir de letras y de una abstracción de un árbol. Las áreas verdes y las naturales al aire libre son el elemento que más resalta del lugar. Por eso, el equipo de diseño trabajó con la abstracción de un árbol. La imagen visual es orgánica, directa y simple; la relación entre el parque y la naturaleza dentro del contexto urbano se reconoce fácilmente.

MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Proyecto: Veracruz 500
Subcategoría: Identidad gráfica
Área: Profesional
Diseñador: Mauricio Tello

Este proyecto fue desarrollado para la conmemoración de los 500 años de la fundación del cabildo de Veracruz y muestra la unión entre lo local y lo externo, entre lo antiguo y lo moderno. El logotipo está elaborado con el uso de una doble línea que remite a patrones gráficos mesoamericanos, mientras que el número 500 forma un bucle continuo, coronado por una cruz. La historia y entorno de la ciudad es muy rica y variada por lo que se desarrolló un sistema de íconos que hablan de la cultura, la flora, la fauna y la arquitectura; éstos fueron elaborados con un mismo grosor, por lo que funcionan como mosaicos que tienen la capacidad de pegarse unos con otros. El concepto “La línea que nos une” habla de la unión de sus habitantes por medio de la memoria, que ve a la cultura como un tejido social lleno de significados y contribuye a la difusión sobre la relevancia cultural, histórica y política de Veracruz.



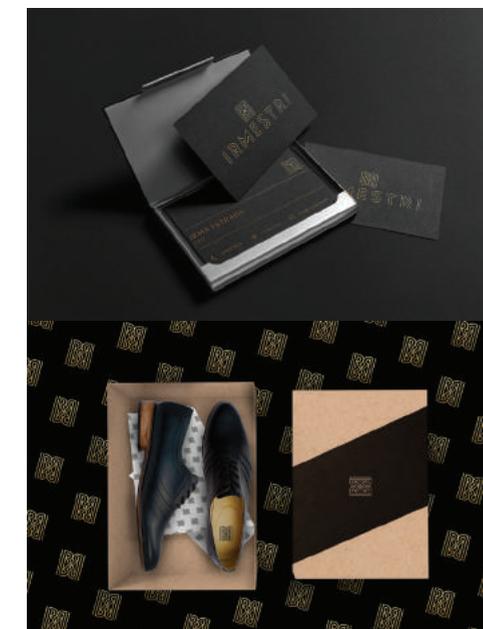
Proyecto: Umbra: Café de sombra/UNESCO
Subcategoría: Identidad gráfica
Área: Estudiante
Diseño: Sara de León y Salma Alvarado

Umbra es parte de una tesis multidisciplinaria integral, desarrollada en asociación con la UNESCO México. Se trata de una propuesta de identidad de marca para un café de sombra endémico de los altos de Chiapas y lagunas de Montebello en México. Tiene como concepto capitalizar el imaginario y la naturaleza de este café para el mundo, mostrando que este producto ayuda al cuidado del medio ambiente, la cultura y la sociedad. Debido a su acento artesanal, se busca introducir este café en el mercado nacional e internacional.



Proyecto: IRMESTRI
Subcategoría: Identidad gráfica
Área: Profesional
Diseño: Nessie's Loch/
 Fernanda Guerrero y Mauricio Bladinieres

Surgido de la fuerza y decisión de una emprendedora mexicana, quien busca entregar a su país una marca de calzado que refleje su talento y experiencia en la elaboración de zapatos desarrollados por artesanos mexicanos de San Mateo Atenco, Toluca, así, nace la identidad de IRMESTRI. La propuesta gráfica busca esas virtudes de esfuerzo y dedicación, para verterlas en una identidad sólida y fuerte, como su emprendedora. La esencia proporciona una personalidad contrastante y sofisticada, volcada en una marca que demuestra la capacidad de retar el convencionalismo tradicional. Asimismo, la marca, con esta identidad, proyecta el carácter internacional de un México latente y evolutivo, a la vez que busca fortalecer con su personalidad a la mujer empoderada que necesita un calzado confiable, estético y práctico.



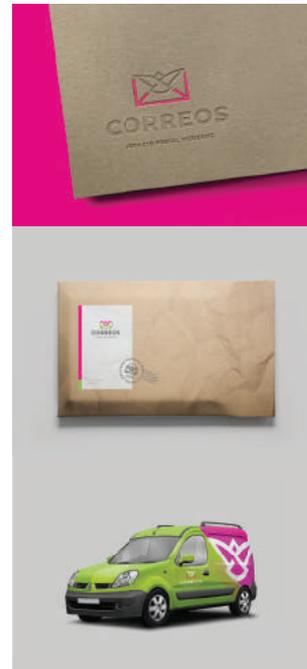
Proyecto: Correos de México

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Paulina Romero, Juan Pablo Forssell, Alfonso Forssell, Eric Salgado y Carl Forssell

El rediseño de Correos de México puede verse como un relanzamiento de la icónica identidad de Gonzalo Tassier, pero preserva su esencia e involucra la renovación estratégica de ciertos puntos de la marca. Siguiendo la filosofía del servicio postal, se apostó por la economía y la síntesis de los recursos. La propuesta retoma los elementos que la posicionaron –la paloma y el sobre– para crear una composición que fusiona y concreta sus formas, mientras que los colores emblemáticos –rosa mexicano y verde limón– toman un lugar primario en cada aplicación. La renovación de la imagen de Correos de México representa un tributo al servicio postal que ha impulsado el desarrollo de las sociedades, la conexión entre las personas y las comunidades alrededor del mundo y, en palabras de Carlos Monsiváis, “inspira y mantiene viva la esperanza del cambio”.



Proyecto: Identidad Facultad de Diseño

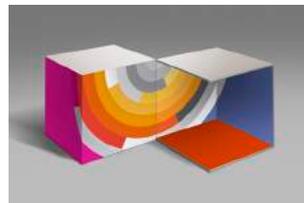
Homenaje a 100 años de la Bauhaus

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseñador: Arturo Ponce de León Flores

En la identidad de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac no hay un símbolo único, sino la creación de elementos visuales que identifican los diversos mensajes emitidos por la facultad para los eventos del año, como congresos, exposiciones y conferencias, entre otros. En el 2019, la identidad hace un homenaje a los 100 años de la mítica escuela alemana, la Bauhaus, en donde se aplican composiciones y elementos gráficos característicos, interpretados desde una perspectiva contemporánea.



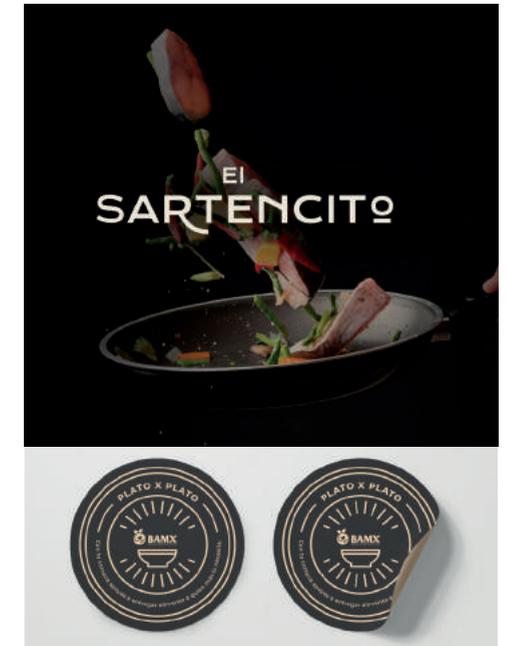
Proyecto: El Sartencito

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseño: Base 10: Fernanda González y Rodrigo Monsreal

El Sartencito es un cloud kitchen de platillos mexicanos. Para la construcción del logotipo, el equipo de diseño se inspiró en el castellano antiguo, por lo que sus letras voladas fueron adaptadas como elementos distintivos. En su configuración se empleó una tipografía san serif o sin patines, que aporta modernidad y minimalismo a la composición. Los elementos que acompañan a la marca toman como referencia los azulejos en las cocinas de antaño, así como bordados y textiles mexicanos. Para resaltar el impacto social y ecológico, se diseñaron distintivos específicos para indicar a los consumidores que están donando alimentos mientras consumen productos con empaques ecoamigables y 100% compostables.



Proyecto: LULE by Marc

Subcategoría: Identidad gráfica

Área: Profesional

Diseñador: Miguel Agredano Pantoja

Cuando el Chef Marc Aceves, quien reside en Monterrey desde hace varios años, llegó a esa ciudad, se percató de que en esa zona no había una oferta gastronómica suficiente para desayunos; así nace la idea de crear LULE by Marc Aceves. Desde entonces LULE se especializa en ofrecer desayunos y brunch con base en platillos allergy friendly. La propuesta gastronómica de Marc es muy auténtica, respeta la esencia de los platillos tradicionales, pero interpretándolos a su estilo. La identidad gráfica se desarrolló para aplicarse sobre materiales reciclables que ayuden disminuir el impacto ambiental en su producción.



Proyecto: [GRANEL]**Subcategoría:** Etiqueta, empaque gráfico**Área:** Estudiante**Diseño:** Paola Hernández, Lendy Araujo y Marcos Vera

El proyecto es un empaque para semillas que busca ser una alternativa al uso de empaques plásticos, por lo que tiene una segunda vida útil, llena de arte y color para las cocinas de sus clientes, logrando así que sus cocinas sirvan también como un vehículo de expresión artística. [GRANEL] es un producto responsable socialmente, ya que además de sustituir al plástico, impulsa a artistas locales al asociarse con ellos para usar sus obras. Dicho empaque tiene costuras colocadas estratégicamente para que, una vez que termine su primer uso, pueda ser usado como mantel, servilleta o paño, según los kilogramos comprados y el tamaño del empaque. Como una estrategia de reforzamiento de marca, cada cierta temporada se invitará a un artista para crear una nueva colección. En las etiquetas, además de la información nutrimental, se anexará una breve introducción sobre el artista.

**Proyecto:** Carajillo Cold Brew**Subcategoría:** Etiqueta, empaque gráfico**Área:** Estudiante**Diseñador:** Ernesto Lobo

La propuesta gráfica del empaque es consecuencia del uso correcto de múltiples técnicas cuantitativas que ayudó a conocer la percepción subjetiva y objetiva de los usuarios. Los elementos gráficos presentados son el resultado de varios procesos iterativos justificados con el uso de datos estadísticos para validar la relevancia y el impacto visual de la propuesta. Como valor añadido, la creación de la propuesta gráfica se desarrolló conjuntando procesos creativos y procesos de carácter científico, siempre con la consideración de elementos culturales y de procesos sistemáticos que llevaron a desarrollar Carajillo Cold Brew.

**Proyecto:** “El Conocimiento es Poder”**Subcategoría:** Etiqueta, empaque gráfico**Área:** Estudiante**Diseño:** Paola Hernández y Vanessa Jiménez

A través del proyecto “El Conocimiento es Poder” el equipo de diseño se propuso romper la barrera de la ignorancia que se ha creado en relación con la sexualidad femenina, debido a que la sociedad la ha vuelto un tabú, lo cual provoca que muchas mujeres se sientan incómodas en cuanto a su sexualidad. El objetivo es normalizar estos temas y generar conversatorios sin ningún tipo de vergüenza. Así, se busca que la mujer sea más consciente de su cuerpo, su salud y su sexualidad, facilitando la recepción de dicha información a través de una línea de productos que las diseñadoras desarrollaron conceptualmente. La propuesta consiste en que el empaque tenga una breve información con datos y tips muy interesantes, acompañados de un código QR que, al escanearlo, lleve a las y los interesados a la plataforma de Pussypedia.net, donde estará la información completa, además de que podrán suscribirse para recibir los productos cuando lo requieran.



Proyecto: Mezcal Rompecorazón

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseñador: Juan Carlos Morales

Rompecorazón es el mezcal que refleja lo moderno y lo tradicional: lo premium y lo sofisticado de un producto de alta calidad, con un arraigo local y un orgullo relatado a través de sus formas y elementos contenidos en la etiqueta. El objetivo es lograr una imagen elegante, única y distintiva; los resultados

son una historia de amor, un ingrediente fantástico y elementos de diseño que construyen algo diferente en el mercado de mezcales. Los elementos, la tipografía y las ilustraciones buscan ser evocativas y nostálgicas, para dar pie a una premisa clara: ¡es tan bueno que te romperá el corazón!



Proyecto: Café Olé Sabor Churro

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseñador: Omar López

El reto de diseño fue construir un universo con el sabor churro, uno de los postres más tradicionales de la cultura y el mercado mexicano. Se buscó explorar gráficamente su dulce sabor con elementos que remitieran a gráficas de la cultura mexicana de una manera moderna y divertida que se ajuste a los intereses del mercado.



Proyecto: Amarany Miel de Abeja

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseño: Raúl Terashima, Luis Alfonso Rodela, Stephanie Islas

Amarany es el resultado de la yuxtaposición de las palabras amor y arany, del húngaro oro. De esta forma, amor de oro es el contenido de cada frasco. El reto principal fue el crear una marca cálida, lo cual inspiró a los artistas a crear un imago tipo basado en el art nouveau. La comunicación del concepto se produce a través de un delineado fino el cual ilustra a un tierno oso que abraza amorosamente un panal; dentro del panal, está el “amor de oro”.



Proyecto: Pinturas Korama

Subcategoría: Etiqueta, empaque gráfico

Área: Profesional

Diseño: Perla Castelán, Akza García

Para este proyecto el equipo de diseño se encargó de crear, desde la fonética comercial, la identidad y el branding en productos. La marca KORAMA cumple con el objetivo de darle identidad a una empresa poblana de nueva creación, que busca consolidarse en el mercado de la industria de pinturas, acabados y mantenimiento a través de sus diferentes productos y presentaciones.



Proyecto: Descubriendo la Bauhaus
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseñadora: Carla Mejía

Con motivo del centenario de la Bauhaus, se diseñó un libro ilustrado e interactivo para niños de 6 a 10 años. El concepto de la publicación es aprender qué fue la Bauhaus; para este fin, los niños acceden a las secciones interactivas, así como al juego de tamaños, formas y colores. El libro incluye crayones, tarjetas con ilustraciones del libro y páginas en blanco, para que los niños diseñen sus propias obras Bauhaus. Con este libro, los niños tendrán una alternativa que los ayudará a desarrollar su creatividad y aprender, por medio del tacto, sobre una de las escuelas más importantes de arte y diseño de una manera divertida. Durante el proceso de diseño se tuvo presente las necesidades del usuario final, por lo que se cuidó la selección tipográfica, las ilustraciones y la redacción de los textos, sin dejar de lado la parte estética.



Proyecto: Ágora
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseñadora: Alejandra Tovar

Ágora pretende incluir y hacer partícipes a jóvenes mexicanos en temas sociales actuales que se encuentran dentro del sistema político nacional como la seguridad, la violencia, la economía, el empleo, la migración, la sobrepoblación, la educación y la inmobiliaria, esto permite anexar más contenidos de acuerdo con la agenda nacional.



Proyecto: Essentia
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseñadora: Paulina Herrera

Essentia explica en 5 libros el mecanismo de la danza de una manera innovadora, organiza sus momentos, etapas y sensaciones en una escala de 5 niveles esenciales para esta disciplina; además, promueve la danza como arte y como una forma de expresión relevante que integra lo físico, lo mental y lo emocional.



Proyecto: TOKEN. Recordando el pasado
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseñadora: Alejandra Porcayo

TOKEN hace referencia a un elemento visible y tangible, que representa un hecho, una cualidad o un sentimiento. Este proyecto surge para provocar un cambio en esta percepción de la historia, respetando su importancia y trascendencia, dotándola de una estética fresca, dinámica y clara.



Proyecto: Leonel Maciel. El buscador impenitente.

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseñador: Jesús Francisco Rendón Rodríguez

El desarrollo de la publicación “Leonel Maciel, el buscador impenitente” fue concebido para honrar y generar un discurso visual de la trayectoria artística del talentoso pintor guerrerense. La maquetación y la distribución de los textos e imágenes se ordenó cronológicamente para observar el crecimiento y la experimentación que el artista ha trabajado a lo largo de más de seis décadas. Se diseñó una publicación apta para mostrar de una forma clara los matices que el artista adoptó a lo largo de los años; para ese objetivo, se emplearon retículas áureas y maquetación con base en módulos que brindaron jerarquía y funcionalidad dentro de los textos cuidadosamente seleccionados, que enaltecen la curaduría de imágenes y los proyectos en los que el maestro Maciel se ha adentrado. La parte contemporánea dentro del diseño se expresa mediante la selección tipográfica y la cromática utilizada en las páginas del catálogo para hacer una conexión con la personalidad tan jacarandosa del pintor. Como medio alterno, se cuenta con todos los textos en inglés para abrir internacionalmente el mercado del arte mexicano.



Proyecto: Carteles tridimensionales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseñador: Arturo Ponce de León Flores

Este sistema de 14 carteles tridimensionales de exhibición forma parte de la identidad gráfica de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac. El proyecto es una propuesta contemporánea, inspirada en la conmemoración de los 100 años de la escuela de Bauhaus, en la que se aplican los principios de arquitectura en papel, que fue uno de los recursos de experimentación utilizados por Josef Albers en esta escuela alemana. El objetivo de este proyecto es proponer una interacción y experiencia espacial con el usuario, mediante un sistema desplegable que funciona en versión bi y tridimensional.



Proyecto: Polípticos para la Facultad de Diseño

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

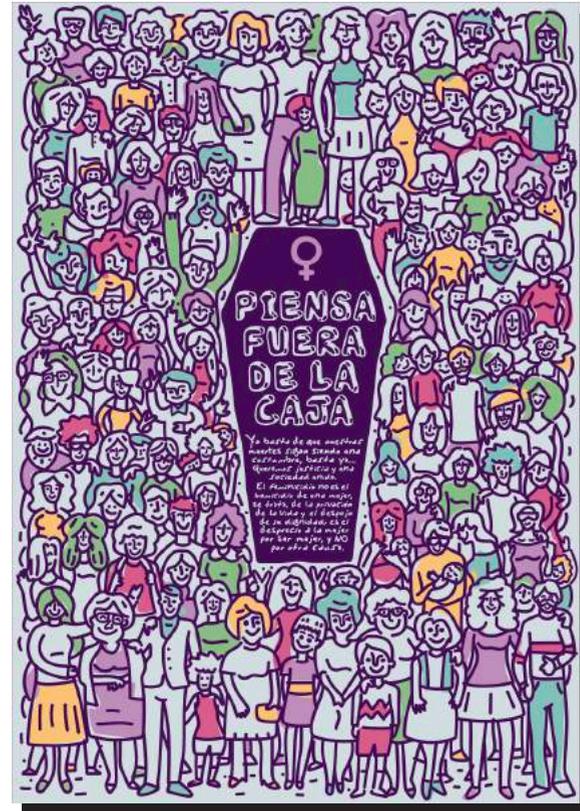
Diseñadora: Blanche Toffel Quiñones

Los Polípticos promocionales para la Escuela de Diseño, ahora Facultad, muestran trabajos de los alumnos, algunas instalaciones, una breve descripción de la Escuela, así como el perfil de ingreso y de egreso de cada una de las licenciaturas; asimismo, incluye el plan curricular de cada una. El propósito es mostrar al posible alumno lo que encontrará al decidir estudiar en la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México.



Proyecto: FUERA DE LA CAJA
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Profesional
Diseñador: Raúl Plancarte

Este cartel representa la lucha que actualmente enfrenta México, donde hay una alta tasa de feminicidios, en la mayoría de los cuales no se hace justicia. “Pensar fuera de la caja” es el lema que alude a que las personas deben de empezar a hacer un cambio erradicando las costumbres machistas que existen en nuestro país, tomando conciencia de que la muerte de una mujer afecta a muchos seres humanos, no sólo a ella, y que detrás hay un mundo completo que se dañará con su ausencia. La estética del diseño es proactiva y colorida, además aporta una postura de protesta, en donde mujeres, hombres, madres, padres, hermanas, hermanos y familias luchan juntos en armonía fomentando un estado de paz y justicia social.



Proyecto: El guardián del fuego: la obra de Ismael Guardado en la UAZ
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Profesional
Diseñadora: Jael Cristina Alvarado Jáquez

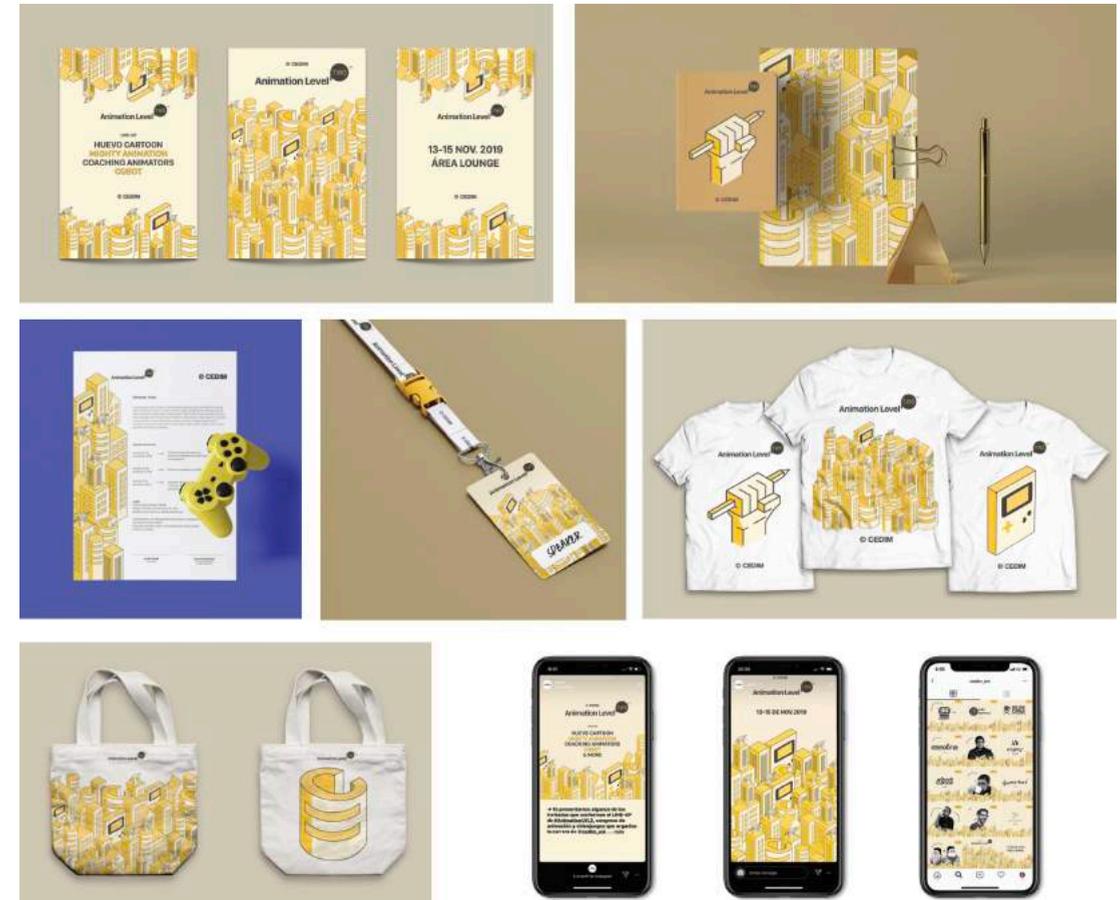
Este proyecto es un recuento visual e histórico de las piezas de arte público, la mayoría de ellas monumentales, que el artista Ismael Guardado (Ojocaliente, Zac., 1942) ha realizado para los espacios de la Universidad Autónoma de Zacatecas. Se propone una reflexión sobre la conexión entre la historia personal de Guardado y el devenir histórico de una institución.

Proyecto: Animation Level 2
Subcategoría: Campaña
Área: Estudiante
Diseñadora: Rebeca Treviño

El proyecto es una campaña de comunicación y sistema de identidad gráfica para la Segunda Edición del Congreso Anual de Animación y Videojuegos, Animation Level 2, organizado por la carrera de animación de ©CEDIM, campus Santa Catarina. Para la campaña, se desarrollaron varias estrategias de comunicación,

MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

considerando elementos análogos para la identidad del evento y el uso de medios digitales para su promoción y seguimiento. El congreso se llevó a cabo del 13 al 15 de noviembre del 2019 y participaron estudios de animación reconocidos a nivel nacional como Huevo Cartoon, CGBot, The Awesombrosos Art y Pixel Perfect.



Proyecto: DeFacto

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Ana Lucía Merla, Jerónimo Toledo, Olin Ibarra y David Martínez

DeFacto es un sistema holístico de diseño con el objetivo de reducir las desigualdades impuestas por el sistema jurídico mexicano a las personas con discapacidad. DeFacto puede mediar, posibilitar y favorecer la interacción entre la estructura judicial poco accesible de nuestro país y las personas con discapacidad, mediante diversos elementos como: cómics informativos diseñados a partir de la Lengua de Señas Mexicana; una identidad haptográfica desarrollada con personas con discapacidad visual y una

plataforma web pensada para facilitar la redacción de complejos instrumentos legales. DeFacto surge mediante una investigación participativa, que resulta en diversos elementos basados en el codiseño y en los lineamientos del diseño universal. Lo anterior convierte a DeFacto en una herramienta valiosa, no sólo para las personas con discapacidad visual y auditiva, sino también para la sociedad en general que desee conocer, entender y hacer cumplir sus derechos.



Proyecto: Ecomunidad CEMEX-COMUNITA.ORG

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Esteban Fuentes, César Estrada, Andrea Flores, Bárbara Jaubert, Victoria Martínez, Mayela Martínez y Cristina Ortega

Communita es un proyecto desarrollado en conjunto con Ecomunidad CEMEX. Se trata de un movimiento enfocado en apoyar a diferentes comunidades a través de la enseñanza sobre el tratamiento de los residuos y sobre cómo pueden estas acciones tener un impacto más relevante en la sociedad. Se creó una marca dinámica por medio de iconos que buscan transmitir los temas, los sentimientos y los tres valores de la empresa: unión, cambio y movimiento. Para la campaña se propuso una nueva tipografía que consta de 263 glifos o caracteres, con la intención que la marca tenga una sola cara y voz en todas sus aplicaciones.



Proyecto: Campaña Nacional de Sensibilización para cuidadores de pacientes con Alzheimer

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseñadora: Karol Padró

Esta campaña tiene el objetivo de promover la empatía de los cuidadores hacia los pacientes con Alzheimer. La campaña favorece su comprensión para lograr un mejor trato hacia los enfermos y un mayor conocimiento de la enfermedad para miles de familias que lo viven actualmente. El diseño consiste en la desaparición de palabras, simulando la pérdida de memoria, así se hace alusión al problema que enfrentan los pacientes. Para el proyecto se simuló que el Instituto Nacional de la Memoria, era quien respaldaba la campaña.



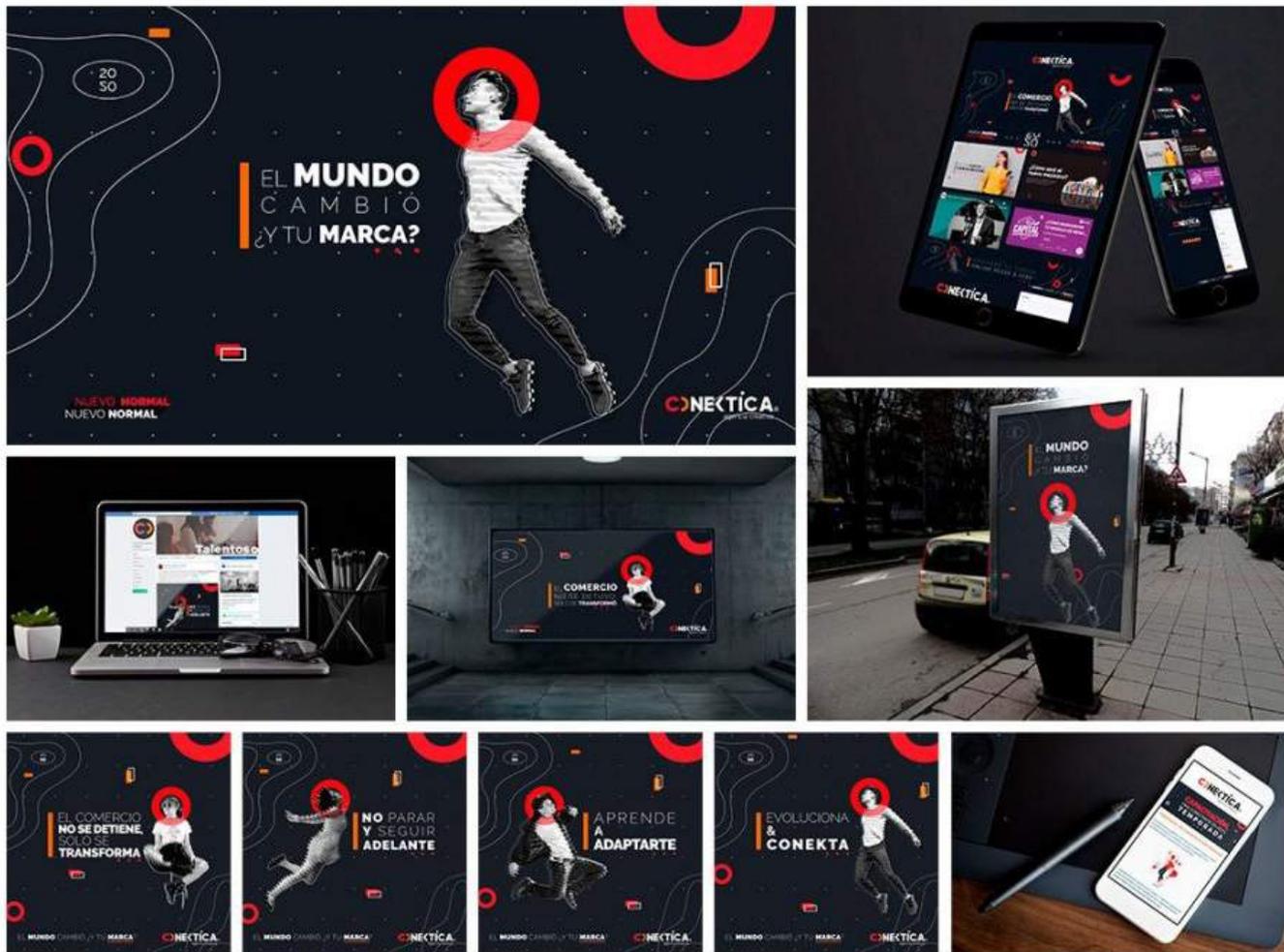
Proyecto: El mundo cambió ¿y tu marca?

Subcategoría: Campaña

Área: Profesional

Diseño: Perla Castelán, Akza García y Johana Martínez

Durante el inicio de la contingencia, el equipo de diseño de Conektica presentó su campaña “El mundo cambió ¿y tu marca?”, pues comprendió que micro, pequeñas, medianas y grandes empresas, MIPYMES, veían cómo el panorama económico se estaba modificando. El objetivo fue proveer información de acciones a realizar, material que pudiera ser útil y brindar opciones para ayudar a esas MIPYMES a complementar sus estrategias de la mano de Conektica.



Proyecto: MX Design Conference 2019

Subcategoría: Campaña

Área: Profesional

Diseño: María del Mar Sanz, Yareli Guzmán y Viviana Sanguino

El diseño de la identidad visual del congreso Design Conference 2019, “Identidades en Transición” (Ibero CDMX), se compone por una seriación de gráficas que busca reforzar el nombre del evento de forma dinámica y versátil, a través de la selección de colores primarios y tipografías de palo seco, presentados de manera escalonada y segmentada. La composición juega con dichos elementos y comunica el eje rector de la transición del diseño en los procesos de construcción y transformación de las identidades en diferentes espacios y escenarios, más allá de su zona habitual. La propuesta resulta innovadora, audaz, memorable y fácil de identificar; rompe con la estética tradicional, pero construye una familia visual con el uso de elementos comunes que se repiten en todas las aplicaciones.



Proyecto: DINA - Autobuses con historia

Subcategoría: Campaña

Área: Profesional

Diseño: Guillermo Tadeo Villegas, Margie Vianey Martínez Pineda y Eduardo Ramírez Sumano

Campaña off y online (interactiva) para dar a conocer la historia de DINA en México.

Proyecto: Anima Porta
Subcategoría: Ilustración
Área: Estudiante
Diseñador: Alberto Salinas

Anima Porta es una ilustración digital elaborada para la 4a Edición de Evento Día de Muertos ©CEDIM, expuesta en el Museo MARCO y en el Museo El Centenario, en San Pedro Garza García, N.L. Se trata de una representación original inspirada en los escritos budistas que narran una práctica antigua: cuando un familiar fallecía, se le enterraba en una cripta junto a un gato vivo; la cripta tenía un agujero por donde el animal podría salir, y, cuando lo hiciera, daban por sentado que el alma del ser amado ya estaba en el interior de aquel noble gato. De este modo, alcanzaba la libertad y ese sendero de calma y espiritualidad capaz de preparar a esa alma, para el camino posterior hacia la ascensión.



Proyecto: Catálogo de especies
Subcategoría: Ilustración
Área: Estudiante
Diseñador: José Salinas

El proyecto es un libro ilustrado para niños. Contiene datos curiosos y divertidos de diferentes animales a lo largo de todo el mundo. La información fue obtenida de la serie de Nat Geo Kids "Weird But True". El diseño final es simple pero altamente atractivo, conciso y dinámico. Se trata de un acercamiento para enseñarle a los niños a cuidar y respetar a la naturaleza.



Proyecto: El Pequeño Intruso
Subcategoría: Ilustración
Área: Estudiante

Diseño: Cristina Hirmas, Alejandra Cassab y Carolina Domínguez

El proyecto "El Pequeño Intruso" consiste en un rediseño de un libro para niños de 7 a 12 años con el objetivo de que puedan comprender qué es el coronavirus y cómo pueden prevenir ser contagiados. Para su elaboración, se hizo una investigación del usuario, del contexto y de la competencia, que permitió crear personajes y actividades que lograran el objetivo cabalmente. La historia toma lugar en un mundo fantástico, un tema famoso entre los niños de estas edades, como gnomos y hadas. La situación en la que nos encontramos actualmente no es fácil y por eso es importante que los niños se vuelvan miembros activos de la pandemia, que entiendan el por qué de las medidas de prevención. Ellos están desbordados por la curiosidad y debemos de aprovechar esto para enseñarles una manera amigable y divertida a entender las cosas, especialmente cuando estas nos pueden hacer daño y nos han obligado a llevar un nuevo estilo de vida.



Proyecto: Tosenti
Subcategoría: Ilustración
Área: Estudiante
Diseñadora: Gabriela Aguilar

Tosenti (del náhuatl “to” que significa nuestra y “sentilisti” unión) es un proyecto que busca transformar el talento colectivo en ingresos económicos para mejorar la calidad de vida de las mujeres indígenas artesanas alfareras. Para ello, se emplean herramientas basadas en design thinking y libros de fácil comprensión para la práctica e impartición de talleres de asignación de precios y técnicas de optimización de procesos. También se hace uso de kits de intervención de objetos de barro, en los que el usuario puede tener una conexión más cercana con la creadora de las piezas a través de la comunicación visual de la marca; esto tiene el objetivo de promover la concientización del valor del trabajo artesanal y el legado de las raíces mexicanas.



Proyecto: Diversa
Subcategoría: Ilustración
Área: Profesional
Diseño: Emiliano Godoy para Tecnotabla

En Diversa está representada la individualidad por medio de cada célula dentro de la matriz hexagonal, cada una con características propias. Un trazo humano e imperfecto evidencia que no es la búsqueda de la perfección y la uniformidad la que nos soporta como individuos, sino la aceptación y festejo de nuestras diferencias.



Proyecto: Influencers for the world
Subcategoría: Ilustración
Área: Profesional
Diseño: Nessie's Loch / Mauricio Bladinieres y Fernanda Guerrero

En este proyecto de ilustración se refleja una increíble mezcla de glamur y consumismo diario, en el que cada instante eleva por unos momentos a una figura protagonista, los influencers, seres tan humanos, imperfectos y reales. Sin embargo, esta esencia real no se ve reflejada en nuestras pantallas; cientos de filtros, extravagancia, perfección y una estética idílica nos bombardean a diario. No obstante, seguimos siendo influidos. Con esta colección de ilustraciones, se busca reflejar lo pragmático y simple de los placeres contemporáneos y vacíos. Es una reflexión a nuestro consumismo constante en una sociedad en la que los objetos y la apariencia van más allá del disfrute y la conexión con otras personas.



Proyecto: BanCoppel
Subcategoría: Ilustración
Área: Profesional
Diseñador: Raúl Plancarte

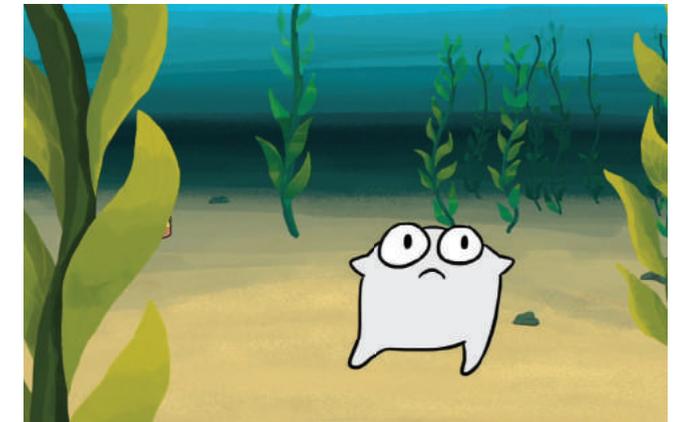
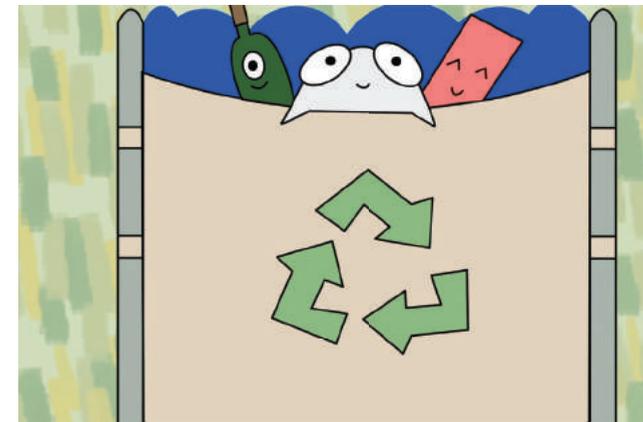
Esta ilustración se creó para que armonice con los elementos gráficos constructivos de la marca de BanCoppel, por ello la geometría y el uso del color amarillo y azul son cualidades importantes que lo hacen un buen diseño a la medida. En la composición hay un mensaje claro presentado de manera lúdica en el que interaccionan diferentes tipos de personas con objetos, estos últimos son productos que se pueden encontrar en la tienda departamental de Coppel. Lo que hace lucir como un formato promocional innovador en su diseño, pues también se debe tener en cuenta que es la primera vez que una tarjeta bancaria en México hace este tipo de intervenciones.



Proyecto: No perteneces aquí
Subcategoría: Animación
Área: Estudiantes
Diseño: Reyna Uribe, Andrea Gutiérrez, Alejandro Charles, Leonardo Alanís y Antonio Gamboa

“No perteneces aquí” es un cortometraje animado en 2D de técnicas mixtas y cómico, dirigido a un público infantil de 5 a 10 años. Para la forma del personaje, se buscó una figura más suave, que no presentara una amenaza para el

mercado meta y pudiera conectar más con éste. El cambio de perspectiva de la historia permite mostrar el punto de vista fantástico de los productos que dañan el ambiente.



Proyecto: **Quédate en casa**

Subcategoría: Animación

Área: Estudiantes

Diseñador: Sebastián Esparza

“Quédate en casa” es un proyecto animado en 3D con el objetivo de transmitir el mensaje de cómo es que se vive el confinamiento del coronavirus desde la perspectiva de una persona, con la que el espectador se podría identificar. Muestra cómo se tiene que adaptar a los cambios y cómo los debe enfrentar. Se busca transmitir el mensaje de la aceptación al cambio que ocurre por este suceso. Para el estilo visual se utilizó un estilo cartoon tratando de mantener la seriedad del tema, ayudado además por los movimientos lentos de cámara para enfatizar y transmitir el sentimiento de nostalgia al espectador.



Proyecto: **It's up to us**

Subcategoría: Animación

Área: Estudiantes

Diseñadora: Camilla Villar

“It's up to us” es un cortometraje animado cuya temática consiste en la pandemia de la COVID-19, que utiliza animación cuadro a cuadro con estilo de ilustración de doodles en fondo blanco, utilizando la sátira para representar los principales hechos que ocurren durante la pandemia, así como las medidas que debe de tomar la población para evitar la propagación del virus. Por último, se deja un mensaje de conciencia y unión, para transmitir la idea de que el desenlace de este evento lo decidiremos nosotros.



Proyecto: **Anáhuac Modelo Educativo 2025**

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Joram Patiño, Rodrigo González y Marlene García

Uno de los mayores retos del proyecto era el plasmar de forma dinámica y breve los beneficios y alcances del nuevo modelo de educación que se implementará en la Universidad Anáhuac. Con ello en mente, se trabajó en la conceptualización de un estilo de animación a partir de transiciones conectadas con ilustraciones acordes a la nueva imagen, desarrollada internamente en la Universidad, que llevará al espectador a través de las distintas etapas del nuevo modelo educativo. Contribuye a la difusión para los aspirantes y la comunidad universitaria de cómo operan sus programas, a través de una imagen clara y llamativa.

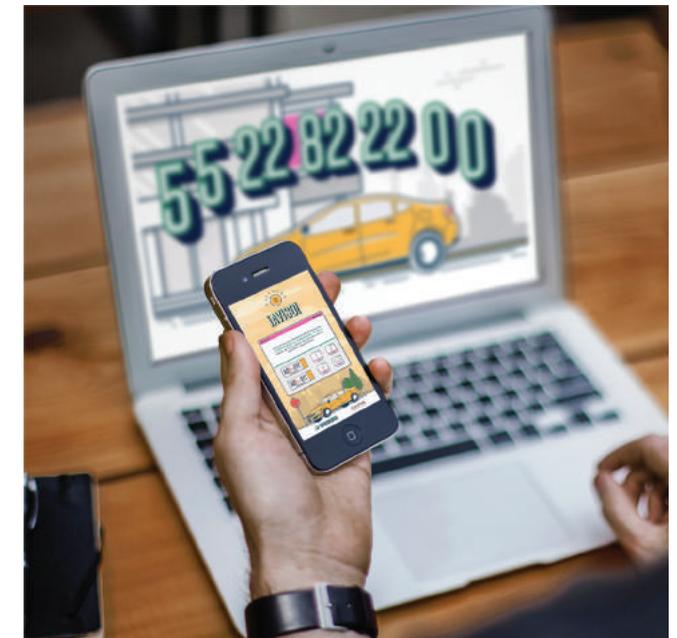
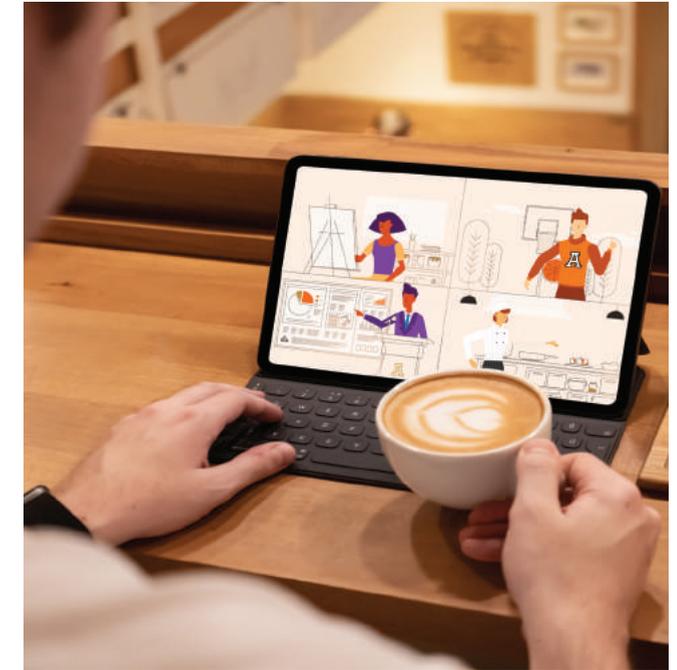
Proyecto: **Baltra**

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

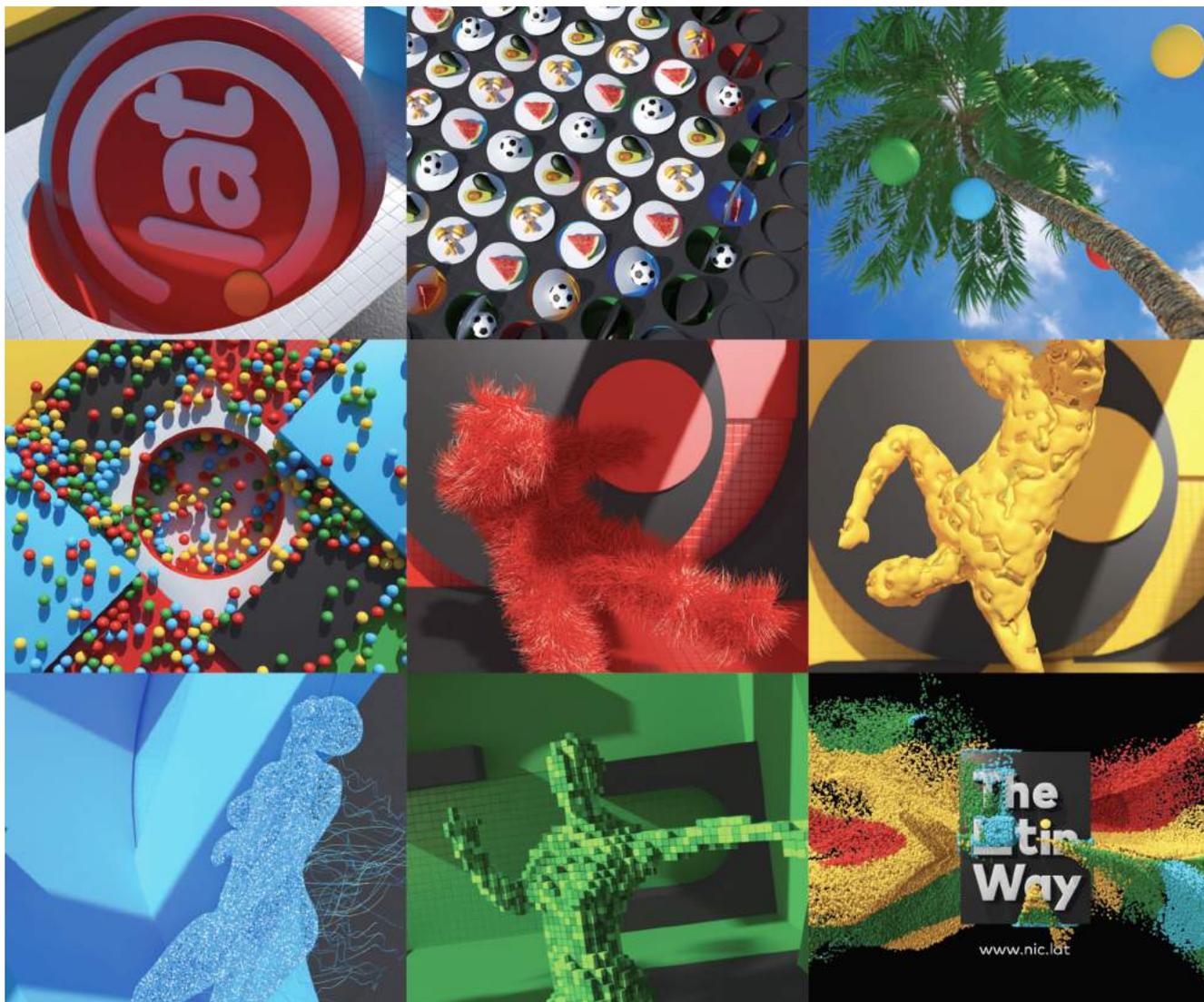
Diseño: Joram Patiño, Rodrigo González y Marlene García

Para este proyecto, se conceptualizó un estilo de diseño y animación alineada a la imagen de Baltra ante sus clientes. Siguiendo esta línea, se desarrolló un clip que explica el uso de una aplicación que ayudará a dar seguimiento a fechas de verificación vehicular, así como notificaciones del programa “Hoy no circula”. El diseño responde a las necesidades del cliente gracias al empleo de técnicas y estrategias de diseño basadas en los principios adecuados de animación, la tipografía, el color y la composición, que permitieron optimizar la comunicación y la narración del proceso de verificación de una manera atractiva. Estos factores aumentaron el valor y la estética del mismo proyecto.



Proyecto: The Latin Way
Subcategoría: Animación
Área: Profesional
Diseñador: Roberto Luján

¿Cuándo piensas en latinos, en quién piensas? Los latinos somos emprendedores, visionarios, versátiles e innovadores; hacemos todo a nuestra manera. The Latin Way es un espacio donde los latinos emprendedores pueden crear, aprender y compartir sus experiencias y éxitos a través del dominio .LAT, el dominio de los latinos.



Proyecto: Happy
Subcategoría: Tipografía
Área: Estudiante
Diseñadora: Lucía Ramos Mariscal

Happy es una tipografía diseñada con el objetivo de darle alegría a los proyectos de diseño que así lo requieran. El diseño de los tipos tiene un peso light y nunca pierden el estilo, también son considerados serif por lo que no pasan de moda. Pueden ser utilizados para títulos y textos cortos.



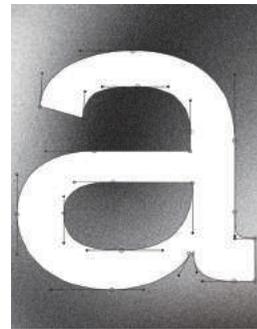
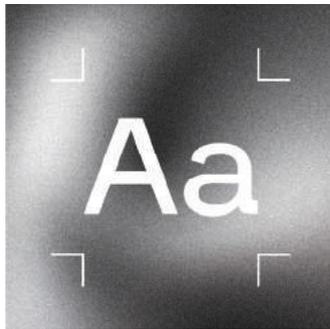
Proyecto: Hansel ünd Gretel
Subcategoría: Tipografía
Área: Estudiante
Diseñadora: Regina Guerrero Olavarrieta

Hansel ünd Gretel es una fuente tipográfica para títulos y está inspirada en los cuentos de hadas escritos por los Hermanos Grimm. El objetivo de esta fuente es transmitir, a través del diseño, el efecto de magia y creatividad. Los acabados en cada carácter representan la época medieval y la fantasía. La fuente cuenta con 87 caracteres que incluyen números, letras, puntaje y algunos caracteres especiales.



Proyecto: Legorreta
Subcategoría: Tipografía
Área: Estudiante
Diseño: Esteban Fuentes Sánchez

La fuente Legorreta está inspirada en el diseño del norte de México, propiamente en su periodo industrial, centrada en la relación Wyman/Legorreta y en otros personajes como Goeritz, Barragán y el director de la Bauhaus, el arquitecto Hans Meyer. Esto es un homenaje a su influencia en el contexto del diseño gráfico y en la arquitectura en México y el mundo. Se trata de una tipografía neogrotesca con vértices rectos, con un corte oblicuo superior y recto inferior en las curvas, con un sistema de trampas de tintas estético y contrastes marcados. En sus diacríticos se completó el latín extended, un cirílico básico y glifos del griego; además, cuenta con extensas ligaduras creadas específicamente para el castellano.



Proyecto: Todaysrounded
Subcategoría: Tipografía
Área: Profesional
Diseñador: Raúl Plancarte

La familia tipográfica Todaysrounded está inspirada en cada uno de los signos tipográficos que integran el diseño de la marca de Todayslogo. Aprovechar su encanto plástico fue una decisión clave para modular una cálida voz en su comunicación corporativa con diferentes matices. El diseño de la cola de la letra “g” se utiliza para resolver también el de la letra “y”; la letra “l” responde a la forma del fuste vertical de la letra “T” y la forma de los ojos modernos se mantiene; así, se logra un aspecto particular e innovador en este tipo de letra “rounded”.



MDX GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Proyecto: Teatro Deco
Subcategoría: Tipografía
Área: Profesional
Diseñador: Francisco Pérez

La inspiración surgió en un safari tipográfico en el centro de Guadalajara, Jalisco. Se identificó en el paisaje urbano un conjunto de letras a relieve sobre placas metálicas, ubicadas en edificios y monumentos históricos. Lo anterior propició rescatar en estas letras el paso del estilo art déco por la ciudad a finales del siglo XX; así, se reconoce los principales atributos de cada elemento morfotipográfico para proceder a la creación de signos.

• **TEATRO DECO** •
 TÍTULOS | RÓTULOS | 469 GLYPHS
 ABCDEFGHIJKLMNOPÑ
 OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPÑ
 OPQRSTUVWXYZ
 1234567890i!&

ADOBE LATIN 2 CHARACTER SETS

(.,:;...°™) [!i?¿/¿?] {**»«><}

SAFARI 2019 | Recreación de placa con información histórica. * Aplicación de Teatro Deco en diseño de marca. | LOGOTIPOS ↗



* Fuente: Appalachi 2018/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000

• 2010 •
TEATRO DEGOLLADO
 AQUÍ ESTUVO LA CASA
 DE DON
 PEDRO GÓMEZ DE MARAVER,
 PRIMER OBISPO EFECTIVO
 DE GUADALAJARA.
 1549 — 1551
 GUADALAJARA, JALISCO, MÉXICO.



* Fuente: Appalachi 2018/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000

Design for the Fashion Industry

Although this category contains the least number of subcategories, the richness and variety of the projects presented is very important, without forgetting that this is one of the industrial sectors that contributes the most to the national economy. The subcategories that compose it are: Clothing, Jewelry, Textile Design, Accessories, Footwear and Accessories.

In this edition, the absolute winners of the categories were the project: Asymmetry, belonging to the Clothing subcategory, at the student level; the designer is Ana Paola López Ortiz. The project consists of a collection inspired by the English car brand MINI and is based on organic shapes, curves and asymmetries of the human body.

At the professional level, the winning project was COVID and us, belonging to the Clothing subcategory, whose creator is the prestigious designer Mariana Barranco. For its realization, plastic caps were used, as

well as national silver. In the words of Mariana herself, the objective of these pieces is to raise awareness that this virus has changed our life and that of our planet, and that it is very important that we take advantage of the plastic waste that we have at home.

Other outstanding proposals were the project: Sargassum Tendo, from the Textile Design subcategory, at the student level, carried out by Diana González, Fernando Pineda, Luis Mendoza, José Cruz and Ernesto Torralba. Sargassum Tendo is an experimental project that seeks to take advantage of the sargassum present on the Mexican coasts.

As in previous years, the inclusion of people is a very important issue in design, so the NISA Bag, designed by Rebeca López, is a universal design project that seeks to help organize the belongings of women who use wheelchairs.

Diseño para la Industria de la Moda

Aunque esta categoría contiene el menor número de subcategorías, la riqueza y la variedad de los proyectos presentados es muy importante, sin olvidar que éste es uno de los sectores industriales que más aportan a la economía nacional. Las subcategorías que la componen son: Vestimenta, Joyería, Diseño textil, Complementos, Calzado y Accesorios.

En esta edición, los ganadores absolutos de las categorías fueron el proyecto: Asimetría, perteneciente a la subcategoría de Vestimenta, en el nivel de estudiante; la diseñadora es Ana Paola López Ortiz. El proyecto consta de una colección inspirada en la marca de automóviles inglesa MINI y está basado en formas orgánicas, curvas y asimetrías del cuerpo humano.

En el nivel profesional, el proyecto ganador fue COVID y nosotros, perteneciente a la subcategoría de Vestimenta, cuya creadora es la prestigiosa diseñadora Mariana Barranco. Para su realización, se emplearon tapas de plástico, así como plata nacio-

nal. En palabras de la propia Mariana, el objetivo de estas piezas es hacer conciencia de que este virus ha cambiado nuestra vida y la de nuestro planeta, y que es muy importante que aprovechemos los desechos plásticos que tenemos en casa.

Otras propuestas destacadas fueron el proyecto: Sargassum de la subcategoría Diseño textil, en el nivel estudiante, realizado por Diana González, Fernando Pineda, Luis Mendoza, José Cruz y Ernesto Torralba. Sargassum Tendo es un proyecto experimental que busca aprovechar el sargazo presente en las costas mexicanas.

Al igual que en años anteriores, la inclusión de las personas es un tema muy importante dentro del diseño, por lo que el Bolso NISA, diseñado por Rebeca López, es un proyecto de diseño universal que busca ayudar a organizar las pertenencias de las mujeres que usan sillas de ruedas.

GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA ESTUDIANTE

Proyecto: Asimetría
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseñadora: Ana Paola López Ortiz



Asimetría es una colección inspirada en la marca de autos MINI, por lo que implementa los principios de sostenibilidad e innovación. La inspiración para este proyecto proviene del cuerpo humano y sus formas orgánicas, es decir, curvas y asimetrías que asemejan a las curvas presentes en los autos Mini Cooper. Las siluetas de las vestimentas buscan realzar la conexión entre la tecnología y su usuario.



Proyecto: CIEN AÑOS
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseñadora: Frida Carolina López Pavón

Cien Años es una colección de atuendos de gala, con siluetas extravagantes y cómodas ofreciendo moda sostenible por la utilización de telas durables, y moda transformable e intercambiable al dar más de un uso a los atuendos (de gala se transforma a atuendo casual), así evitando el desperdicio textil. Teniendo de inspiración a la actriz mexicana de la época del cine de oro María Félix, por su estilo extravagante, glamurosa, pero también fuerte, femenina, feminista y empoderada. Se utilizó la tendencia de WGSN: Empower Up, que habla sobre formas lineales y monocromáticas. Con los elementos incluidos, ésta propuesta textil perdura en moda presente y futura.



Proyecto: METAMORFOSIS
Subcategoría: Vestimenta
Área: Estudiante
Diseñadora: Katya Garza López



Este proyecto propone una transición hacia pantalones de mezclilla 100% reciclables con una propuesta única, por su complejidad y diseño, cuyo objetivo es reducir la polución implícita en la industria de la moda, así como exteriorizar el daño causado en el ecosistema marino, para provocar un cambio de conciencia. La idea surgió al observar la contaminación del agua causada por desperdicios plásticos y por la futura escasez del líquido vital, por lo que se busca inspirar un movimiento Zero-Waste que fuera más allá de ser solo un concepto de diseño, sino ser parte fundamental de una filosofía de “cero residuos, cero desperdicios y cero contaminaciones”.

Proyecto: GOOD AS HELL

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseñadora: Mariana López y Cruz

GOOD AS HELL es una creación ganadora del concurso Mini X Elle; para su realización se tomaron algunos elementos de diseño de los autos Mini, como el logo, la parrilla, los asientos y el mismo nombre de la marca. Otros elementos importantes que se utilizaron fueron las personalidades de tres carros que propone la empresa: el Mini Hatch 5 Doors, el Mini Hatch 3 Doors y el Mini Convertible, mismos que aluden a la contemporaneidad, al diseño, a los festivales y a los espacios urbanos. Finalmente, también sirvió como inspiración la estética de la cultura afroamericana, lo cual se plasmó en el oversize y el streetwear.



Proyecto: Wadu

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseñadora: Andrea Nasta Gómez

Este proyecto está inspirado en la forma de un escarabajo y, para su ejecución, se utilizó un proceso de alambre de plata 925. La configuración de las piezas comenzó trefilando el alambre hasta llegar a tres diferentes calibres, para así poder jugar con los tamaños y dar un acabado final de pulido y abrigantado.



Proyecto: Ventanas del Alma

Subcategoría: Joyería

Área: Estudiante

Diseñadora: Fernanda Vargas

Los ojos transmiten hasta nuestros más profundos sentimientos, por esta razón la colección está inspirada en los ojos, para que cualquier persona que porte estas piezas exprese su verdadero ser, logrando establecer un lazo sentimental entre el usuario y la pieza.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA PROFESIONAL

Proyecto: COVID y nosotros
Subcategoría: Vestimenta
Área: Profesional
Diseñadora: Mariana Barranco

El proyecto COVID y nosotros tiene el objetivo de concientizar que este virus ha cambiado nuestra vida y la de nuestro planeta, además del aprovechamiento de los desechos plásticos que tenemos en nuestras casas. Para la configuración de las piezas se empleó plata, así como las tapas desechadas de diversas botellas de agua, logrando una combinación original y reutilizable.



Proyecto: Espiral evolutiva
Subcategoría: Vestimenta
Área: Profesional
Diseñadora: Isela Robles

Esta colección cápsula encuentra su inspiración en la geometría sagrada de la espiral, que es un elemento con presencia constante en la naturaleza y uno de los símbolos más antiguos de la humanidad. Su diseño representa al infinito, el cambio constante y la naturaleza cíclica de las cosas, como la vida, la muerte, el renacimiento, el crecimiento y la evolución. La espiral es particularmente significativa en este momento histórico, ya que representa el aspecto cíclico de nuestro entorno, del cual no tenemos control, pero que nos brinda la oportunidad de poder elegir cómo vivirlo.



Proyecto: BANBOO
Subcategoría: Diseño textil
Área: Profesional
Diseñador: Braulio Santillán

BANBOO es un desarrollo textil aplicado a leggings y está enfocado en mujeres que buscan reducir de talla y prevenir la celulitis. A diferencia de las prendas que ya se encuentran en el mercado, BANBOO busca minimizar el impacto ambiental por medio de fibras 100% sustentables, como el bambú, que es una planta que cuenta con propiedades antibacterianas, antiolorores, y que protege de los rayos UV, además de ser una de las plantas que produce más oxígeno en el planeta. Para esta propuesta se consideran como materiales principales el bambú y el elastano de la marca Lycra DuPont T400, que está fabricado con PET reciclado y plantas, con lo que se obtiene una tela 100% sustentable gracias a los métodos de producción; además, cuenta con un microencapsulado textil que ayuda a reducir la talla y prevenir la celulitis.



Proyecto: Liberat
Subcategoría: Diseño textil
Área: Profesional
Diseño: Andrea Ramos Alvarado y Ana Valeria Nolasco Infante

Este proyecto tiene como finalidad la creación de fundas para pacientes con amputación transtibial, proporcionándoles a esas personas empoderamiento, seguridad y libertad.



Proyecto: SARGASSUM**Subcategoría:** Diseño textil**Área:** Estudiante**Diseñadora:** Pamela Mecalco

El sargazo es un recurso natural, renovable y biodegradable, pero su aumento desmedido en las costas mexicanas ha afectado a muchos sectores del país recientemente. Con esto en mente, se buscó disminuir la inmensa cantidad de desecho que se genera con este fenómeno, ayudar a los sectores que coexisten con este problema y, a la vez, dar una opción que ayuda al medio ambiente,

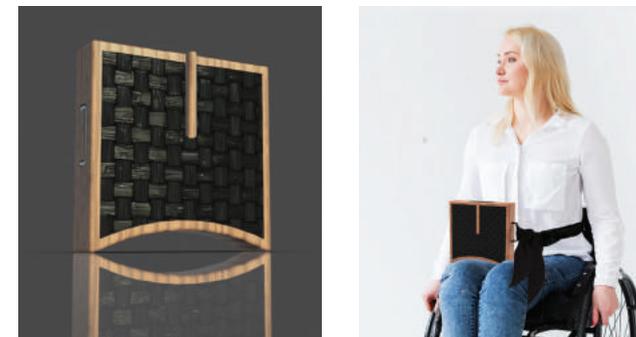
a través de la creación de un textil similar al fieltro, el cual podrá ser utilizado en distintas áreas. Cabe mencionar que SARGASSUM es un textil no tejido, parecido al fieltro, hecho de sargazo y que, gracias a su versatilidad, dicho “fieltro” puede tener distintos usos, como en el diseño de piezas de aislamiento acústico.

**Proyecto: TENDO****Subcategoría:** Diseño textil**Área:** Estudiante**Diseño:** Diana González, Fernando Pineda, Luis Mendoza, José Cruz, Ernesto Torralba

Tendo es un proyecto experimental que logra simplificar los procesos de manufactura, generando objetos *self-forming* a partir de la deposición de materiales fundidos, compuestos en un patrón bidimensional sobre un textil en tensión activa. Para lo anterior, se creó un algoritmo computacional que simulara la deformación tridimensional resultante de la relajación del textil y así agilizar la retroalimentación en el proceso de diseño. Como parte del diseño, se desarrollaron herramientas para la adaptación de este proceso en varios sistemas de control numérico, con el objetivo de facilitar su adaptación y factibilidad.



Este proyecto es resultado de un pensamiento de diseño incluyente y de Diseño Universal, así como de una producción y un consumo responsable, lo cual hace del Bolso NISA una propuesta con características únicas. El concepto inicial es la inclusión, ya que está pensado principalmente para personas en sillas de ruedas. Cuenta con un diseño ergonómico que se adapta a sus piernas brindando libertad de movimiento y autonomía, sin miedo a que se caigan o roben sus pertenencias. La multifuncionalidad y diseño permiten que cualquier persona pueda hacer uso sin importar las condiciones de vida, por lo que resulta un producto a la moda y útil, con la opción de volverse *beltbag* o con asa superior. NISA está diseñada para que sea un producto con larga vida, gracias a sus materiales y piezas intercambiables que permiten modificar los colores, lo cual da la impresión de tener muchos bolsos.

Proyecto: Bolso NISA**Subcategoría:** Calzado y accesorios**Área:** Profesional**Diseñadora:** Rebeca López

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. 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, action 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 it makes. design 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 desarrollo tecnológico, desarrollo social, emprendimiento, economía, diseño conceptual, así como en la investigación, a través de tesis en diseño, además se reconoce al mejor proyecto universitario y a aquellos diseñadores con una trayectoria profesional ejemplar.

Adicionalmente, este año se implementan dos nuevos premios: el Premio de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) al mejor proyecto de diseño que ayude a solucionar los principales problemas que enfrenta la humanidad; el cual, a diferencia del año anterior, se centra en tres ejes de acción dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030. Los ejes son: reducción de las desigualdades, acción por 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 hacerlo– y con el cual se reconoce a aquellos académicos que, por su actitud y conocimiento, han trascendido e inspirado a las nuevas generaciones de diseñadores.

Dado que éste es el primer año que se entrega este premio, hemos pedido a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en México que sean ellos quienes lo entreguen como un reconocimiento a la aportación 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 precedente importante sobre el impacto que tiene el diseño en nuestra vida diaria.

Diseño con Mayor Impacto Tecnológico

Proyecto: Calibrador de termómetros digitales infrarrojos sin contacto, Dauik 19
Diseño: Alberto Rosa, Gabriela Durán, Leonardo Valdivia, David Vidaña, Margarita Kaplun e Ignacio Charreton.
Otorgado por: CONACyT

Debido a la epidemia del SARS-CoV-2 (COVID-19), en el 2020, se presentó una alta demanda en el uso de los termómetros digitales infrarrojos sin contacto. En México no existe fabricante alguno de este tipo de equipo, por lo que la empresa Kapter, especializada en termografía, asignó la tarea de desarrollar este equipo para su producción nacional. El diseño del equipo consta de un elemento calefactor, controlado electrónicamente, el cual presenta una exactitud de ± 0.25 °C y una resolución de hasta 0.10 °C. El diseño contempló una envoltura de plástico PLA, fabricada por impresión 3D, recubierto por placas de aluminio natural, un material en el que, según la Universidad de Greifswald (Alemania), el virus de SARS-CoV-2 tiene menor vida latente.



Diseño con Mayor Impacto Económico

Proyecto: El Sartencito
Diseño: Base 10: Fernanda González y Rodrigo Monsreal.
Otorgado por: Secretaría de Economía

El Sartencito es un cloud kitchen de platillos mexicanos. Para la construcción del logotipo, los diseñadores se inspiraron en el castellano antiguo por lo que sus letras voladas se volvieron el sello distintivo del diseño. Para la configuración de la identidad se eligió una tipografía sin patines, que aportó modernidad y minimalismo a la composición. Los elementos que acompañan a la marca toman como referencia los azulejos en las cocinas de antaño, así como los bordados y los textiles mexicanos. Para resaltar el impacto social y ecológico, se diseñaron distintivos específicos que indican a los consumidores que donan alimentos mientras consumen productos con empaques eco-amigables y 100% compostables.



Premio al Diseñador Emprendedor

Proyecto: Pinturas Korama
Diseño: Perla Castelán y Akza García.
Otorgado por: Secretaría de Economía

Para este proyecto, el equipo de diseño creó la fonética comercial, la identidad y el branding en productos. La marca KORAMA cumple así con el objetivo de darle identidad a una empresa poblana de nueva creación, que busca consolidarse en el mercado de la industria de pinturas, acabados y mantenimiento, con sus diferentes productos y presentaciones.



Premio Canal 11 al Mejor Proyecto Universitario

Proyecto: Vital
Diseñador: Indalecio Gaytán
Otorgado por: Canal 11

Vital es un sistema de filtrado físico-bacteriológico de bajo costo, que funciona bajo el principio de succión al vacío, en el que se fuerza al agua a pasar por un filtro cerámico compacto que está compuesto por materiales locales como la terracota, carbón activado, plata coloidal y baba de nopal. Vital tiene la capacidad de filtrar hasta el 98.8% de los coliflosumes presentes en el agua, elementos causantes de problemas gastrointestinales y muertes relacionadas con consumo de agua. Dependiendo de las condiciones del agua, Vital puede alcanzar una vida útil filtrado de hasta 4,850 litros.



Premio al Mejor Diseño Conceptual

Proyecto: Cuby Smart

Diseño: Soon-Studio / David Ortiz e Indalecio Gaytán

Otorgado por: Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, IMPI.

Cuby es un dispositivo I.o.T., desarrollado para la marca Arteko Electronics, que automatiza y controla aires acondicionados de tipo minisplit, a través de dispositivos móviles. Su tecnología permite al usuario monitorear remotamente los niveles de temperatura y humedad relativa del ambiente.



Premio al Mejor Diseño Conceptual

Proyecto: UNDR 37.5

Diseño: Estudio LCR-44 / Mara González, Aarón López, Abraham Palomar y Manuel Grados.

Otorgado por: Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, IMPI.

UNDR 37.5 es un indicador visual de la temperatura, los niveles de oxígeno en la sangre y la frecuencia del lavado de manos de las personas que atienden a los clientes. Su objetivo es transmitir confianza a simple vista, ya que la gente visita y consume en los establecimientos donde sienten más seguridad. Su funcionamiento consta de un sistema que vibra cada 30 minutos para recordar al empleado que debe lavarse las manos, adicionalmente cuenta con un temporizador de 20 segundos, que es el tiempo recomendado para un lavado de manos eficiente. Detrás del display se encuentra el infrarrojo que habilita su función de oxímetro, las puntas de las correas funcionan como termómetro. UNDR 37.5 genera un registro electrónico de control de síntomas y de aplicación de medidas establecidas, por lo que, cuando sube la temperatura o bajan los niveles de oxígeno de la persona que lo porta, se alerta a la base de datos del establecimiento y se le notifica al gerente.



Premio a la Mejor Tesis de Diseño

Mejor Tesis de Licenciatura

Proyecto: Implicaciones Psicosociales de la Epilepsia

Diseñadora: Elisa Jireh García López

Otorgado por: CONACyT

Se trata de un proyecto de investigación y diseño que gira entorno a la problemática que representa la epilepsia no solo dentro del sector salud, sino como un posible obstáculo para el pleno desarrollo psicosocial de quienes la padecen, ya que sus consecuencias y afectaciones impactan el ámbito familiar, el social educativo y el laboral. La investigación establece un vínculo entre el diseño como disciplina capaz de intervenir en problemáticas

sociales complejas y las afectaciones psicosociales derivadas de la epilepsia. Las personas con epilepsia sufren discriminación y el estigma social que rodean a esta enfermedad; en ocasiones esto es más difícil de sobrellevar que las crisis mismas, por lo que los aspectos psicosociales de esta enfermedad requieren la misma atención que el área médico-clínica del padecimiento.

Mención Honorífica 1

Proyecto: Nuevos Espacios de Aprendizaje

Diseñadoras: Alejandra Viridiana Enrique Cisneros y Flor Arminda García Rea.

Otorgado por: CONACyT

El objetivo de plantear nuevos espacios educativos es mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje, partiendo del supuesto que, si se modifica la configuración de los espacios para aprender, se pueden impulsar cambios en la educación. Nuevos espacios de aprendizaje es un proyecto de tesis dividido en tres partes. La primera tiene que ver con los principios de diseño, donde se propone un conjunto de puntos para la generación de nuevas aulas, como resultado de la investigación teórica sobre el impacto de los espacios en el proceso de aprendizaje; al sugerir estos principios de diseño, se busca facilitar y provocar la reproducción espacios de aprendizaje creativos en otras facultades y universidades de México. La segunda parte refiere a la construcción del Prototipo prospectivo del Aula 2030, que es una propuesta de un

espacio educativo con una visión prospectiva para el aprendizaje de las nuevas generaciones. La propuesta fue realizada para un espacio ubicado en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) de la UNAM, donde se imparten clases teóricas y prácticas. Por sus características se promueve el aprendizaje activo potencializando así la creatividad y el trabajo colaborativo; este espacio está diseñado con base en las necesidades observadas mediante la metodología de Diseño Centrado en el Usuario y los Principios de diseño. Finalmente, la tercera parte de la tesis aborda la adaptabilidad sanitaria post COVID-19, por lo que se adecúa este espacio a las nuevas condiciones sanitarias en las que se verá inmersa nuestra sociedad sin contraponerse a las características previamente propuestas.

Mención Honorífica 2**Proyecto:** Material Didáctico de apoyo para la educación sexual de los adolescentes con síndrome de Down**Diseñadores:** Inés Magnolia Paz Gómez y Javier Contreras Gutiérrez.**Otorgado por:** CONACyT

La sociedad actual desconoce el tema de la sexualidad de las personas con síndrome de Down, hecho que lleva a etiquetar a los individuos que cuentan con esta condición como “asexuales”; lo anterior se traduce como una deficiencia en su calidad de vida, debido a que no se les imparte educación sexual de acuerdo a su nivel cognitivo

e intelectual, lo que los convierte en sujetos vulnerables en el entorno social. Desafortunadamente es muy común que se presenten situaciones que amenazan su integridad física y moral, así como discriminación, abuso, acoso sexual y hasta violación.

Mención Honorífica 3**Proyecto:** Envase sostenible para complementos alimenticios en polvo**Diseñadora:** Ruth Alain Licona Becerra**Otorgado por:** CONACyT

Este proyecto parte del análisis del contexto (residuos urbanos sólidos) y de la definición del producto a diseñar (envase), así como de una investigación sobre materiales, por la cual nace y se delimita un proyecto colaborativo entre la Universidad del Valle de Atemajac, UNIVA y el Organismo de Nutrición Infantil A.C. Lo anterior permitió el desarrollo de una propuesta de envase para complementos alimenticios en polvo, que sustituya al envase actual y en el que se implemente el uso de un polímero biodegradable elaborado a base de jugo de nopal. Esto deberá fomentar una cultura y una conciencia ambiental, gracias al uso, el funcionamiento y la interacción de un servicio y un producto sostenible para que otras organizaciones o público en general, repliquen progresivamente dicha conciencia. El diseño del envase impulsa la economía de sus usuarios y reactiva los cultivos abandonados o no explotados de nopal, presentes en la sierra de Jalisco; se le considera sostenible porque cumple con

los siguientes 5 puntos: 1) Económico: disminuye los costos productivos del envase y genera una ganancia en el proceso de extracción del jugo de nopal con la venta de los residuos sobrantes a empresas fabricantes de productos a base de nopal. 2) Social: genera un ingreso extra en los beneficiarios de la comunidad rural, con la creación y venta de productos generados con los residuos de nopal obtenidos en el proceso productivo. 3) Ambiental: disminuye la producción semanal de envases primarios y terciarios de un solo uso; implementa el uso de un material biodegradable y compostable; además, gestiona el ciclo de vida del material. 4) Cultural: fomenta una conciencia ambiental, a través de la implementación de prácticas que promueven el reciclado y la correcta gestión de materiales. 5) Ético: fomenta el uso de un sistema sostenible; además otorga un ingreso económico extra a sus beneficiarios.

Mejor Tesis de Maestría**Proyecto:** RECINTO: Aplicación de residuos de cantera en el diseño de elementos constructivos.**Caso de estudio:** Escolásticas, Pedro Escobedo**Diseñador:** Jorge Javier Cruz Florín**Otorgado por:** CONACyT

El presente proyecto tiene el objetivo de lograr la preservación de una de las técnicas tradicionales con mayor relevancia del estado de Querétaro, el labrado de cantera, a partir del diseño de subproductos derivados del desperdicio del proceso y de una metodología específica. Al incorporar el diseño e innovación social en la comunidad y al seguir un proceso sustentable, se planteó aprovechar el desperdicio residual, el cual representa una amenaza para el desarrollo profesional y económico; así, se contribuye a disminuir la deserción artesanal. Los canteros de Escolásticas, Pedro Escobedo, Querétaro, generan desperdicios que no son aprovechados en su totalidad, debido a que desconocen las herramientas de diseño, por lo que la inversión que

realizan para la compra y el manejo de las materias primas no se recupera generalmente. Además, ofrecen una variedad limitada de productos al mercado actual. Los subproductos creados por medio de los desperdicios suponen un mayor aprovechamiento de la inversión y, de esta manera, aumenta su capacidad productiva. Ante esta situación, el integrar una metodología de diseño de producto enfocada en la disminución de errores en cada etapa y adaptada a las capacidades productivas de una comunidad como Escolásticas, donde más del 60% de la población total depende de esta actividad económica para subsistir y en la que se producen residuos del labrado, da como resultado elementos constructivos diseñados para su incorporación en nuevos mercados.

Mención Honorífica 1**Proyecto:** INCLUD-ED: Diseño de estrategias para favorecer la inclusión de niños con necesidades educativas especiales con y sin discapacidad en escuelas de educación básica regular**Diseñadora:** Mariangeli Soto Padilla**Otorgado por:** CONACyT

La plataforma digital INCLUD-ED está centrada en los usuarios, pues atiende a las necesidades de maestros, padres y compañeros que interactúan con niños con necesidades educativas especiales con y sin discapacidad; asimismo estos niños se ven beneficiados por el trabajo conjunto de ellos mismos junto con su círculo social. INCLUD surge como una iniciativa para que niños y niñas con necesidades especiales con y sin discapacidad puedan recibir educación de calidad dentro de una escuela regular. Esto se logra al reunir en una sola

plataforma a maestros, pedagogos, psicólogos, terapeutas y doctores que permiten entender y aprender sobre los diferentes tipos de discapacidad a través de herramientas y estrategias que propician la interacción de los niños dentro y fuera del aula. Al abrir la plataforma a todos los alumnos (tanto con y sin discapacidad) se logra que los alumnos aprendan, se genera un ambiente incluyente y se garantiza que los profesores se sientan seguros de haber logrado metas de aprendizaje.

Mención Honorífica 2**Proyecto:** Diseño Estratégico: Innovación en los mercados de consumo a partir del fenómeno Burnout**Diseñador:** Danilo Prestes Miagusuku**Otorgado por:** CONACyT

En la actualidad no existen estudios profundos o iniciativas concretas y en escala para atacar el burnout en México, sin embargo, la incidencia del síndrome es fácilmente identificable con una rápida investigación en línea o, incluso, con una plática entre familiares y amigos. En esta tesis de diseño estratégico, se propone una guía práctica para el abordaje del burnout, que sirva como una plataforma inicial para innovaciones posteriores y que contribuya a

sentar las bases de la problemática con un enfoque en la población mexicana. Este proyecto pretende visibilizar, desde el diseño estratégico, la ejecución de alternativas de solución para individuos y organizaciones públicas y privadas a través de una guía compuesta por diez principios que buscan generar conciencia y alcanzar alternativas de abordaje y resolución al problema del burnout en México.

Mención Honorífica 3**Proyecto:** Stadibox: revolucionando la compra y venta de boletos para palcos y plateas a través del diseño estratégico**Diseñadora:** María de Buen Urrutia**Otorgado por:** CONACyT

Stadibox es una plataforma basada en economía compartida, que busca descentralizar la oferta y demanda de boletos de estadios para palcos y asientos deportivos y culturales alrededor del mundo, además garantiza la seguridad a propietarios y clientes en las transacciones relacionadas con las

rentas de estos inmuebles. Para desarrollar este modelo de negocio, se emplearon herramientas de diseño estratégico, economía compartida (sharing economy), Lean Startup, Business Model Canvas y la experiencia de usuario.

UN Award

It has been proven that good design allows us to innovate to improve our quality of life, so the UN Award for the best design project, which helps to solve the main problems facing humanity, is a recognition that seeks to help achieve the SDGs of the 2030 agenda.

For this 2020 edition, the call focused on three lines of action: reduction of inequalities, action for climate and promotion of peaceful societies. The designers' response was enthusiastic, encompassing not only those goals but also others such as ending poverty, zero hunger, clean water and sanitation.

The winning project for the objective of reducing inequalities was Barrancas de Huentitán, while the one for climate action was Filter by water. The Defacto project won the best project to promote peaceful societies.

In this edition, the breadth and variety of projects presented allowed the selection of honorable mentions, such was the case of the projects Out of the box, Instructor Braille, Pot, Recinto, Vital, Yo te escucho, No pasa nada, among others.

The jury for this award was made up of the architect Lilian Salazar Díaz, the designers Sandra Molina Mata, Rosemary Martínez and Gabriela Rodríguez Valencia, as well as the designers Héctor Rivero Borrel, Ricardo Salas Moreno, Luis Rodríguez Morales, Alejandro Pegueros and Julio Frías Peña, as well as authorities from the United Nations System Office in Mexico.

Premio ONU

Está demostrado que el buen diseño nos permite innovar para mejorar nuestra calidad de vida, por lo que el Premio de la ONU al mejor proyecto de diseño, que ayude a solucionar los principales problemas que enfrenta la humanidad, es un reconocimiento que busca ayudar a alcanzar los ODS de la agenda 2030.

Para esta edición 2020, la convocatoria se centró en tres ejes de acción: reducción de las desigualdades, acción por clima y promoción de sociedades pacíficas. La respuesta de los diseñadores fue entusiasta, abarcando no sólo esos objetivos sino también otros como fin de la pobreza, hambre cero, agua limpia y saneamiento.

El proyecto ganador del objetivo de reducción de desigualdades fue Barrancas de Huentitán, mientras que el de acción por el clima fue Filtro por agua. El proyecto Defacto, ganó el mejor proyecto de promoción de sociedades pacíficas.

En esta edición, la amplitud y variedad de proyectos presentados permitió la selección de menciones honoríficas, tal fue el caso de los proyectos Fuera de la caja, Instructor Braille, Pot, Recinto, Vital, Yo te escucho, No pasa nada, entre otros.

El jurado de este premio estuvo integrado por la arquitecta Lilian Salazar Díaz, las diseñadoras Sandra Molina Mata, Rosemary Martínez y Gabriela Rodríguez Valencia, así como los diseñadores Héctor Rivero Borrel, Ricardo Salas Moreno, Luis Rodríguez Morales, Alejandro Pegueros y Julio Frías Peña, además de autoridades de la oficina en México del Sistema de Naciones Unidas.

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

Eje 13 Cambio Climático

Ganador

Proyecto: Filtro xAgua

Diseño: Jocelin Castañeda, Nancy García, Daniela Lozada, Paola Ramírez y Marco Valdes.

Otorgado por: ONU

El proyecto de diseño industrial xAgua se destaca por la recuperación de diversas teorías sobre la filtración del agua bajo un enfoque de desarrollo integral y social, con el fin de crear un producto sistemáticamente diseñado para la filtración de aguas pluviales, asemejando el ciclo hidrológico. El filtro consta de tres niveles constituidos por distintos mate-

riales, en su mayoría de origen natural y de fácil acceso, los cuales generan un vínculo de apropiación entre el usuario y el objeto. El filtro xAgua busca garantizar el derecho al agua para que, en el futuro, cualquier persona goce de este regalo de la naturaleza, sin que nadie los prive de esta necesidad básica.

Mención Honorífica 1

Proyecto: Envase sostenible para complementos alimenticios en polvo

Diseñadora: Ruth Alain Licona Becerra

Otorgado por: ONU

Este proyecto parte del análisis del contexto (residuos urbanos sólidos) y de la definición del producto a diseñar (envase) así como de una investigación sobre materiales donde nace y se delimita un proyecto colaborativo entre la Universidad del Valle de Atemajac, UNIVA y el Organismo de Nutrición Infantil A.C. Lo anterior permitió el desarrollo de una propuesta de envase para complementos alimenticios en polvo, que sustituya al envase actual y en el que se implemente el uso de un polímero biodegradable elaborado a base de jugo de nopal. Esto deberá fomentar una cultura y una conciencia ambiental, gracias al uso, funcionamiento e interacción de un servicio y producto sostenible. El diseño del envase impulsa la economía de sus usuarios y reactiva los cultivos abandonados o no explotados de nopal, presentes en la sierra de Jalisco; se le considera sostenible porque cumple con

los siguientes 5 puntos: 1) Económico: disminuye los costos productivos del envase y genera una ganancia en el proceso de extracción del jugo de nopal con la venta de los residuos sobrantes a empresas fabricantes de productos a base de nopal. 2) Social: genera un ingreso extra en los beneficiarios de la comunidad rural, con la creación y venta de productos generados con los residuos de nopal obtenidos en el proceso productivo. 3) Ambiental: disminuye la producción semanal de envases primarios y terciarios de un solo uso; implementa el uso de un material biodegradable y compostable; además, gestiona el ciclo de vida del material. 4) Cultural: fomenta una conciencia ambiental a través de la implementación de prácticas que promueven el reciclado y la correcta gestión de materiales. 5) Ético: fomenta el uso de un sistema sostenible y otorga un ingreso económico extra a sus beneficiarios.



Mención Honorífica 2

Proyecto: POT

Diseño: Chantal Cortez, Paola Guerrero, Barbara Doria y Aide Manzanares.

Otorgado por: ONU

POT es un contenedor transportable de agua que ayuda a potabilizarla mediante un proceso de filtración y cloración a medida que sus ruedas giran. Su aporte a la comunidad radica en facilitar la experiencia a aquellas mujeres y niñas

que se dedican a llevar el agua a sus hogares, sin quitar la libertad que sienten cada que salen de sus viviendas para conseguir agua nuevamente.

Mención Honorífica 3

Proyecto: RECINTO: Aplicación de residuos de cantera en el diseño de elementos constructivos.

Caso de estudio: Escolásticas, Pedro Escobedo.

Diseñador: Jorge Javier Cruz Florín

Otorgado por: ONU

El presente proyecto tiene el objetivo de lograr la preservación de una de las técnicas tradicionales con mayor relevancia del estado de Querétaro, el labrado de cantera, a partir del diseño de subproductos derivados del desperdicio del proceso y de una metodología específica. Al incorporar el diseño e innovación social en la comunidad y al seguir un proceso sustentable, se planteó aprovechar el desperdicio residual, el cual representa una amenaza para el desarrollo profesional y económico; así, se contribuye a disminuir la deserción artesanal. Los canteros de Escolásticas, Pedro Escobedo, Querétaro, generan desperdicios que no son aprovechados en su totalidad, debido a que desconocen las herramientas de diseño, por lo que la inversión que reali-

zan para la compra y el manejo de las materias primas no se recupera generalmente. Además, ofrecen una variedad limitada de productos al mercado actual. Los subproductos creados por medio de los desperdicios suponen un mayor aprovechamiento de la inversión y, de esta manera, aumenta su capacidad productiva. Ante esta situación, el integrar una metodología de diseño de producto enfocada en la disminución de errores en cada etapa y adaptada a las capacidades productivas de una comunidad como Escolásticas, donde más del 60% de la población total depende de esta actividad económica para subsistir y en la que se producen residuos del labrado, da como resultado elementos constructivos diseñados para su incorporación en nuevos mercados.

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

Eje 10 Reducción de las Desigualdades

Ganador

Proyecto: **Diseño complejo para la atención de sociedades vulnerables. Hñähñu (Hidalgo) y Barrancas de Huentitán (Jalisco).**

Diseño: Franciso Platas, Alfonso Arias e Isabel Gallardo.

Otorgado por: ONU

A partir de la metodología del diseño complejo para la vulnerabilidad y el riesgo se presenta su aplicación en dos proyectos de diseño que han contribuido a prefigurar soluciones en la construcción social de lo espacial habitable en la sociedad hñähñu y en los habitantes en situación de riesgo de la barranca de Huentitán, Jalisco. La propuesta del diseño complejo se entiende como un proceso más allá del objeto.

Mención Honorífica 1

Proyecto: **Instructor Personal de Braille**

Diseño: Mercedes Cervera, Daniela Zepeda y Ana Peón.

Otorgado por: ONU

Las personas con discapacidad visual tienen limitaciones para aprender y adquirir información de textos. Con la intención de disminuir esas barreras, esta innovadora herramienta didáctica portátil permite el aprendizaje autónomo del lenguaje braille utilizando el tacto y el oído. Este aparato funciona al presionar una tecla con el relieve de una letra o número en lenguaje braille y la palabra correspondiente es

emplear una metodología con la participación de los habitantes y el uso de sistemas complejos proporciona al diseño el mismo valor identificador que las metodologías provenientes de las ciencias, las artes y las ingenierías; asimismo, contribuye a reducir desigualdades en el marco de la equidad y el cuidado ambiental.

pronunciada en voz alta, por medio de una bocina integrada o audífonos; así, con el tiempo y el uso repetido podrá memorizarse. Otra función del Instructor es el dictado de palabras con retroalimentación auditiva. Debido a que también se considera en el impacto ambiental de este proyecto, el Instructor será fabricado en plástico reciclable #5.



Mención Honorífica 2

Proyecto: **Yo te escucho**

Diseño: Andrea Gracia y Sarah Ibañez.

Otorgado por: ONU

Se trata de una novela visual diseñada con el propósito de enseñar a los jóvenes cómo deben acercarse y ayudar de manera adecuada a una persona que está experimentando una situación difícil, que le ha afectado de manera negativa su salud mental o incluso lo ha hecho caer en depresión. El equipo de diseño tuvo el reto de usar la tecnología enfocándola en una labor de contexto social, para crear una novela visual que lleve a la comunidad a la práctica de buenas acciones. Por eso, “Yo te escucho” se enfoca a la salud mental,

ya que además de reconocer que actualmente aún existen ciertos prejuicios respecto al tema, hay un gran desconocimiento acerca de qué decir y cómo actuar al momento de ayudar a una persona que necesita apoyo y ayuda de un profesional. Esta novela visual enfatiza la importancia de escuchar y actuar; a través de esta experiencia y de una investigación con expertos sobre el tema, enseña al usuario cómo lograr un mejor acercamiento hacia quien lo necesita.

Mención Honorífica 3

Proyecto: **No pasa nada**

Diseño: Abril Palacios, Jonathan Garzón, Margarita Ríos y Fernanda Velasco.

Otorgado por: ONU

El cortometraje Señuelo es un proyecto de animación multidisciplinario creado por las carreras de Animación, Modas, Arquitectura de Interiores y Arte Digital, diseñado bajo el concepto de la metamorfosis. Se trata de un cambio, de

trascender. Ideado como una video-proyección, muestra el transcurso de un mundo real a un mundo abstracto, durante un proceso difícil, en el se puede ver una lucha por evitar el cambio, pero al mismo tiempo se fluye dentro de él.

Mención Honorífica 4

Proyecto: **Material Didáctico de apoyo para la educación sexual de los adolescentes con síndrome de Down.**

Diseño: Inés Magnolia Paz Gómez y Javier Contreras Gutiérrez.

Otorgado por: ONU

La sociedad actual desconoce el tema de la sexualidad de las personas con síndrome de Down, hecho que lleva a etiquetar a los individuos que cuentan con esta condición como “asexuales”; lo anterior se traduce como una deficiencia en su calidad de vida, debido a que no se les imparte educa-

ción sexual de acuerdo a su nivel cognitivo e intelectual, lo que los convierte en sujetos vulnerables en el entorno social. Desafortunadamente es muy común que se presenten situaciones que amenazan su integridad física y moral, así como discriminación, abuso, acoso sexual y hasta violación.

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

Eje 16 Promoción de sociedades pacíficas

Ganador

Proyecto: DeFacto

Diseño: Ana Lucía Merla, Jerónimo Toledo, Olin Ibarra, David Martínez.

Otorgado por: ONU

Se trata de un sistema holístico de diseño cuyo objetivo es reducir las desigualdades impuestas por el sistema jurídico mexicano para las personas con discapacidad. DeFacto puede mediar, posibilitar y favorecer la interacción entre la estructura judicial poco accesible mediante diversos elementos: cómics informativos diseñados a partir de la Lengua de Señas Mexicana, una identidad haptográfica desarrollada con per-

sonas con discapacidad visual y una plataforma web pensada para facilitar la redacción de complejos instrumentos legales. DeFacto surge mediante una investigación participativa que resulta en diversos elementos basados en el codiseño y en los lineamientos del diseño universal. Lo anterior hace a DeFacto una herramienta para la sociedad en general que desee conocer, entender y hacer cumplir sus derechos.

Mención Honorífica 1

Proyecto: Fuera de la caja

Diseñador: Raúl Plancarte

Otorgado por: ONU

Este cartel representa la lucha que actualmente enfrenta México, donde hay una tasa alta de feminicidios, en la mayoría de los cuales no se hace justicia. "Pensar fuera de la caja" es el lema que alude a que las personas deben de empezar a hacer un cambio innovador a las costumbres machistas exis-

tentes en nuestro país, tomando conciencia de que la muerte de una mujer afecta a muchos seres humanos y que detrás hay un mundo completo que se dañará con su ausencia. La estética del diseño es provocativa y colorida, además de que aporta una postura de protesta.

Mención Honorífica 2

Proyecto: SOMOS ARTE

Diseñador: Enrique Asgard Garduño Ramírez

Otorgado por: ONU

El diseño gráfico tiene la capacidad de amplificar las voces de poblaciones excluidas y de generar una variedad de perspectivas enriquecedoras sobre problemáticas sociales. Este proyecto desmitifica la noción del arte contemplativo,

convirtiéndolo en un arma de los menos favorecidos para beneficio de la comunidad. El arte se convierte en una herramienta emocional para que los alumnos se reconozcan como constructores de su vida a través de sus obras.



Life Achievement Award and Award for Academic Career in Teaching Design

Although in developed countries such as Germany, England, Japan, France and the United States, among others, the teaching of design discipline has more than a century, in Mexico it dates back to a little more than 50 years; However, this time has been enough for the development of a profession that has consolidated the teaching of this creative discipline, in which Industrial Design and Graphic Design were the first careers to be taught. Since then, a large number of generations have been trained in various institutions of higher education, public and private.

The Award for Academic Career in the Teaching of Design was implemented in 2020, and Mexico is the first Ibero-American nation to award it, which recognizes those academics who, due to their attitude and knowledge, have transcended and inspired new generations of designers. For this reason, the architect Fernando Rovalo y López de Linares and the ceramist Alberto Díaz de Cossío are the first teachers to receive this distinction.

The Professional Career Award or the Professional Merit Award, as it is also known, is the recognition that the design community gives to those designers who, with their work, have forged a culture of design and who are examples for the new generations. For the above and for his great contribution to design and to our country, the Professional Career Award goes to the industrial designer Manuel Álvarez Fuentes and the goldsmith designer Pedro Leites.

The UNESCO office in Mexico in recognition of the contribution that design makes to education, science and culture awards both awards, the Academic Career Award and the Professional Merit Award.

Premio a la Trayectoria Profesional y Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño

Aunque en países desarrollados como Alemania, Inglaterra, Japón, Francia y Estados Unidos, entre otros, la enseñanza del diseño tiene más de un siglo, en nuestro país se remonta hasta hace un poco más de 50 años; sin embargo, este tiempo ha sido suficiente para el desarrollo de una profesión que ha consolidado la enseñanza de esta disciplina creativa, en la que el Diseño Industrial y el Diseño Gráfico fueron las primeras carreras en impartirse. Desde entonces un gran número de generaciones se han formado en diversas instituciones de educación superior, públicas y privadas.

El Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño se implementó este año, nuestro país es la primera nación iberoamericana en otorgarlo, con lo que se reconoce a aquellos académicos que, por su actitud y conocimiento, han trascendido e inspirado a las nuevas generaciones de diseñadores. Por ello, el arquitecto Fernando Rovalo y López de Linares y el ceramista Alberto Díaz de Cossío son los primeros profesores en recibir esta distinción.

El Premio a la Trayectoria Profesional o el Premio al Mérito Profesional, es el reconocimiento que el gremio del diseño entrega a esos diseñadores que, con su quehacer, han forjado una cultura del diseño y que son un ejemplo para las nuevas generaciones. Por lo anterior y por su gran contribución al diseño y a nuestro país, el Premio a la Trayectoria Profesional es para el diseñador industrial Manuel Álvarez Fuentes y el diseñador orfebre Pedro Leites.

Ambos premios, el de la Trayectoria Académica y el del Mérito Profesional, son entregados por la oficina de la UNESCO en México como un reconocimiento a la aportación que hace el diseño a la educación, la ciencia y la cultura.

Reconocimiento a la labor de los diseñadores en la construcción del bien común y un mundo sostenible

Para la Oficina de la UNESCO en México es un privilegio participar en esta publicación destinada a difundir las aportaciones que realizan los diseñadores y las diseñadoras a la vida social, cultural, académica y económica del México contemporáneo. Desde la perspectiva de nuestro mandato, enfocado en la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación, el diseño tiene una importancia fundamental para avanzar en el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que integran la Agenda 2030, que es el programa de acción global de las Naciones Unidas y cuyo ambicioso lema es “transformar nuestro mundo”.

Precisamente, este enfoque transformativo es el que queremos resaltar como una cualidad propia del diseño, al ser el vehículo que permite, a quienes lo ejercen, mirar analíticamente el entorno, concebir escenarios distintos, ensamblar piezas, integrar materiales y crear realidades que mejoran el mundo visible y el mundo interior de las personas.

Ya sea que el diseño, por sus características, se distinga como utilitario, estético, artístico, creativo, vinculado a la cultura, decorativo, funcional, tradicional, simbólico o religioso, su relevancia social es clave en el desarrollo de los pueblos; no sólo porque sus creaciones forman parte de un bien común que hay que proteger como parte un patrimonio compartido de una comunidad y una nación, sino porque constituye una herramienta para solucionar los problemas más críticos que hoy enfrenta el planeta y para construir futuros de la humanidad más justos, inclusivos y bellos.

Diseño y Objetivos de Desarrollo Sostenible

Sin el diseño y la labor de diseñadoras y diseñadores no habría innovación cultural, ni existiría la creatividad necesaria que garantiza la competitividad de una nación y su avance en la reducción de la pobreza, objetivo número uno de la Agenda 2030. Mediante el diseño aplicado a resolver problemas de desigualdad, se puede diversificar la economía, desarrollar mo-

delos de empleo innovadores, escalar soluciones, aprovechar recursos y capacidades locales, e impulsar la industria regional, para otorgar valor a los sitios, los objetos y las interacciones sociales. Esto es fundamental, particularmente en momentos de crisis, como el que ahora tenemos a nivel global y en los que se requiere generar resiliencia para situaciones de post-desastre. En ese sentido, el diseño, las personas que se dedican a esta tarea y las industrias asociadas, desempeñan un papel fundamental para la reducción de la pobreza y la desigualdad, flagelos mundiales que las Naciones Unidas combaten en con todas sus agencias y que han sido considerados como ODS número uno.

Podríamos ejemplificar de esta manera la relación entre la tarea de diseñadoras y diseñadores y cada uno de los ODS, pero por ahora describiremos algunas relaciones que, desde la UNESCO, nos parecen más representativas en favor del bien común y un desarrollo sostenible. En lo que corresponde a la transformación de la educación, es evidente que un diseño o rediseño flexible y adaptativo de escuelas, mobiliario y materiales para el aprendizaje proporciona una sensación de mayor libertad, seguridad y bienestar entre docentes y estudiantes. Recordemos que la mayoría de las escuelas en México se diseñaron hace más de 50 años, en un momento en que no existían las tecnologías digitales y teníamos una tercera parte de la población actual.

Por ello, hoy en día, un diseño del hábitat educativo del siglo XXI debe pensar en el derecho a la educación de una población masiva y en la formación de una ciudadanía del siglo XXI, que habilite a las personas a aprender de la diversidad y a generar conocimientos relevantes para el contexto local y global, mediante múltiples mediaciones entre entorno-objetos-personas-saberes y tecnologías. Lo mismo que decimos de la escuela, podemos afirmarlo de otros espacios públicos. El diseño define la identidad de un sitio y fomenta un sentido de pertenencia y dignidad. Cuando un profesional del diseño

conecta con la historia y las aspiraciones de las comunidades, amplía las posibilidades de encuentro entre la tradición y la actualidad, promueve el diálogo intergeneracional y favorece la inclusión, aspectos clave de una convivencia pacífica.

Al mismo tiempo, un diseño atractivo, con mensajes poderosos, suele incitar la participación de las personas, incluso de las que han permanecido ocultas o que son más vulnerables. Por ejemplo, una distribución disruptiva del espacio puede modificar prácticas excluyentes hacia las mujeres y empoderarlas para lograr una mayor igualdad de género en el uso y el aprovechamiento de los lugares, los recursos y las oportunidades disponibles. La actividad de diseñar, en ese sentido, no sólo consiste en un ejercicio de innovación, sino de búsqueda de la justicia y de acrecentamiento de las libertades. El diseño que se integra armónicamente con el entorno natural, cuando combina cultura, tecnología y biodiversidad, contribuye a mitigar los efectos del cambio climático y a mostrar caminos hacia la viabilidad del planeta. Hoy, las nuevas metodologías que implementan diseñadoras y diseñadores nos ayudan a entender mejor nuestra identidad terrenal y aportan alternativas para la movilidad humana en las ciudades, de modo que se pueda reducir el impacto de las prácticas de consumo y producción no sostenibles.

Por último, queremos destacar la labor de nuevos diseñadores para comprender la relación humano-máquinas y hacer accesible el entramado cibernético que está detrás de las tecnologías digitales y la industria 4.0, que hoy, con su inteligencia artificial y sus inmensos algoritmos, están reconfigurando al globo entero. El diseño no sólo ha resuelto problemas de funcionalidad en los dispositivos y las redes socio-digitales, sino que ha impreso nuevas estéticas en la vida cotidiana de millones de personas.

Reconocimiento a los y las profesionales del diseño

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 de-

sarrollo sostenible, así como en la promoción, la protección y el reconocimiento de los diseñadores y las instituciones educativas que forman a los nuevos profesionales en esta materia.

Con este punto deseamos cerrar nuestra aportación al libro: haciendo un reconocimiento a quienes, desde la docencia y la investigación, contribuyen con su obra y su enseñanza para la formación de nuevos diseñadores en México. Las teorías contemporáneas sobre el aprendizaje nos señalan que la evolución nos ha dejado un doble legado cognitivo: nuestro cerebro está diseñado para aprender y, al mismo tiempo, para enseñar desde edades tempranas. Ambas funciones son esencialmente humanas, pero las neurociencias muestran que deben cultivarse con disciplina, focalización, interacciones significativas y, algo impensable por los expertos hasta hace pocos años, mediante la percepción estética que tengan las personas con su entorno. Sin estética ni contacto humano significativo es imposible enseñar o aprender algo a profundidad. Se entiende entonces que la tecnología no haya podido sustituir la formación artesanal que privilegia la relación cotidiana y duradera entre un maestro que revela “los secretos del diseño” a un aprendiz del oficio. Tampoco ha podido suplir la creación del sentido estético, porque el diseño no construye objetos, sino que esencialmente nos construye como seres humanos y como sociedad.

Por estas razones, la Oficina de la UNESCO en México se encuentra muy complacida de distinguir en esta publicación a los diseñadores y diseñadoras que han consagrado 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. Reconocemos entonces la trayectoria profesional de Pedro Leites y Manuel Álvarez; así como la trayectoria académica en la enseñanza del diseño realizada por Alberto Díaz de Cosío y Fernando Robalo por más de 50 años. Nos congratulamos de conocer su obra y de difundir el legado que han dejado para el bien común de la nación mexicana y para la comunidad internacional.

Adolfo Rodríguez Guerrero

Especialista en Educación: Oficina de la UNESCO, México

Premio Nacional de Diseño 2020 a la Trayectoria Profesional: Manuel Álvarez Fuentes



Manuel Álvarez nació en la Ciudad de México en 1948, estudió Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana. Su tesis de licenciatura fue una de las primeras que abordó el diseño ambiental, integrando el diseño arquitectónico, el diseño industrial y el diseño gráfico. Este trabajo marcó las pautas de su trayectoria interdisciplinaria, vigentes hasta hoy.

Realizó una maestría en el Royal College of Art en Londres, Inglaterra, lo que le permitió intercambiar experiencias con maestros y colegas de muchas partes del mundo. A su regreso en México comenzó a impartir clases en la Universidad Iberoamericana, la Universidad Autónoma Metropolitana, la Universidad Nacional Autónoma de México, y en los campus Querétaro y Ciudad de México del Tec de Monterrey, por lo que participó en la formación de un gran número de generaciones de diseñadores industriales.

Ha impartido conferencias y seminarios, ha participado en congresos y ha organizado encuentros académicos y profesionales tanto en México como en el extranjero, por ejemplo, en Brasil, Chile, Ecuador, Venezuela, Finlandia, EUA, Canadá, Singapur, Corea y Líbano. Realizó en coautoría el capítulo "Historia del Diseño Industrial Mexicano, 1950-2005", publicado en el libro Historia del Diseño en América Latina y el Caribe.

Por su amplia experiencia docente y profesional, constantemente recibe invitaciones para participar como jurado de concursos y premios de diseño, a nivel nacional e internacional; por ejemplo, en el Premio Nacional de Ciencias y

Artes 1994, en el Premio de Artes y Tradiciones Populares, y de las Bienales de Cerámica y Plata. Fungió como presidente del jurado del Premio Quórum en 2012 y 2013. Desde el 2009, ha sido jurado del Premio de Diseño RED DOT Product Design Award, uno de los certámenes más importantes de diseño en el mundo.

Actualmente, es miembro del Consejo Internacional de Sociedades de Diseño industrial (ICSID), hoy World Design Organization (WDO), y fue electo en 1999 como miembro de Comité Ejecutivo del ICSID, cargo con el que representó a México y a las asociaciones latinoamericanas en este máximo organismo mundial del diseño. Desde este foro ha desarrollado tareas de promoción y vinculación del diseño mexicano con el resto del mundo.

En su trayectoria ha recibido diversos reconocimientos por su labor docente, por ejemplo, el otorgado por la Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial DI-INTEGRA y el de Profesor Inspirador otorgado por el Tec de Monterrey.

Durante cinco décadas, su quehacer profesional y académico ha sido ejemplar para estudiantes, maestros y profesionales, debido a su visión del diseño como cultura del bienestar, su mirada integradora de lo público y lo privado, su perspectiva de la estética con la funcionalidad y, principalmente, por su dedicación y vocación al servicio de México y su gente.



Premio Nacional de Diseño 2020 a la Trayectoria Profesional: Pedro Leites Vilner



Pedro Leites Vilner llegó a México procedente de Francia cuando era muy niño, sus padres, Sergio Leites y Natalia Vilner, comenzaron en 1942 un negocio de talabartería que, en 1953, cambió hacia la orfebrería, oficio que el joven Pedro Leites aprendió de José Marmolejo, experimentado orfebre quien realizaba muchas de las piezas que la familia Leites Vilner le mandaba hacer.

Para ampliar y profundizar sus conocimientos en la producción de joyería, sus padres lo enviaron a Europa, donde visitó fábricas de plata, talleres y museos, además de haber estado en la Escuela de Artes y Oficios de París.

A partir de los años sesenta, el negocio familiar Tane creció y comenzó a competir con las grandes empresas de platería en México, pero las crisis de esos años llevaron a Pedro Leites y Michel Leites a replantear su estrategia, por lo que, en colaboración con Alfonso Soto, José Marmolejo y Gilberto Marmolejo, se volvieron más innovadores.

En su trayectoria, Pedro Leites y Michel Leites han colaborado con muchos diseñadores destacados, nacionales e internacionales, como Francisco Toledo, Vicente Rojo o Tapio Wirkkala. Sobre esto Pedro Leites ha dicho: “el diseño no es el logro de un individuo, sino de un equipo”.

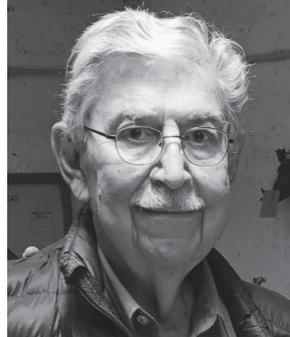
A mediados de la década de 1980, Tane abrió una Escuela y Taller de Platería en Michoacán y otra más en Zacatecas y, en enero del 2005, inauguró su primera escuela en Francia.

Ahora, a sus más de 75 años y a pesar de ya no pertenecer a Pedro Leites y Michel Leites, Tane continúa trabajando con la misma pasión y entusiasmo con que fue forjada.

Por lo anterior y por todo lo que ha aportado al diseño y a nuestro país, el Premio Nacional de Diseño: Diseña México a la trayectoria Profesional es para Pedro Leites Vilner.



Premio Nacional de Diseño 2020 a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño: Alberto Díaz de Cossío



Alberto Díaz de Cossío nació en la Ciudad de México en 1935, estudió en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM y, en 1963, fundó el Taller Experimental de Cerámica, cuyas líneas de trabajo son: docencia e investigación para el desarrollo de la técnica de la cerámica de alta temperatura, así como la exploración sistemática de formas para objetos utilitarios y artísticos.

Se desempeñó como profesor de su Alma Mater y actualmente es académico del Centro de Investigación en Diseño Industrial (CIDI) y del Posgrado en Diseño Industrial, ambas entidades pertenecientes a la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

Ha sido técnico ceramista en el Centro de Investigación y Desarrollo Artesanal (Gobierno del Estado de México) y Director Técnico del Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART). Fungió como docente en la Escuela Nacional de Restauración, en la ENEP Aragón, en la Universidad Iberoamericana y, desde el 2002, es profesor invitado en el Centro Nacional de Capacitación de Diseño Artesanal (CENCADAR, ya desaparecido) de la Universidad de Colima.

Sobre su labor docente, el maestro Díaz de Cossío ha dicho: “En el conocimiento cada vez más profundo, pero inacabable, encuentra uno la satisfacción. En algún momento de mi trayectoria dije que solo diseño y administro; hoy digo solo diseño creando métodos para enseñar y, entre más viejo, comprendo lo más sencillo”.

El maestro continúa diciendo: “Tengo más de cincuenta años en la arcilla, acompañado por el horno, un inseparable crítico. El quehacer alfarero, sus éxitos y frustraciones, me han obligado a entender en lo profundo los materiales, la química y la física de esto que he llamado «ciencia sin ciencia»”.

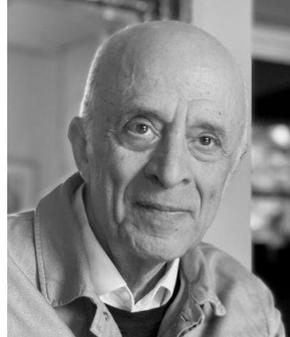
Su obra ha sido expuesta en museos y galerías de México, Japón, Francia y Estados Unidos. Ha sido el primer ceramista en ingresar al Sistema Nacional de Creadores de Arte. Ha sido jurado en una gran cantidad de concursos, entre ellos la Bienal de Cerámica Utilitaria.

Para Alberto Díaz de Cossío, lo bello de la cerámica se torna en lo sencillo y experimenta un placer cada vez mayor en los detalles, y la satisfacción de sentir la cerámica debajo de la piel.

En su amplia y larga trayectoria sobresale su compromiso social con los artesanos en diferentes partes de México y en el extranjero. Debido a su carrera como diseñador, pero también por su destacada labor como profesor universitario y formador de muchas generaciones, Alberto Díaz de Cossío recibe el Premio a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño.



Premio Nacional de Diseño 2020 a la Trayectoria Académica en la Enseñanza del Diseño: Fernando Rovalo y López de Linares



Fernando Rovalo nació en la Ciudad de México, en 1940; estudió en el Instituto Patria y cursó la carrera de Arquitectura en la Universidad Iberoamericana, institución de la que se graduó en 1965, cuando recién se inauguró el campus Campestre Churubusco.

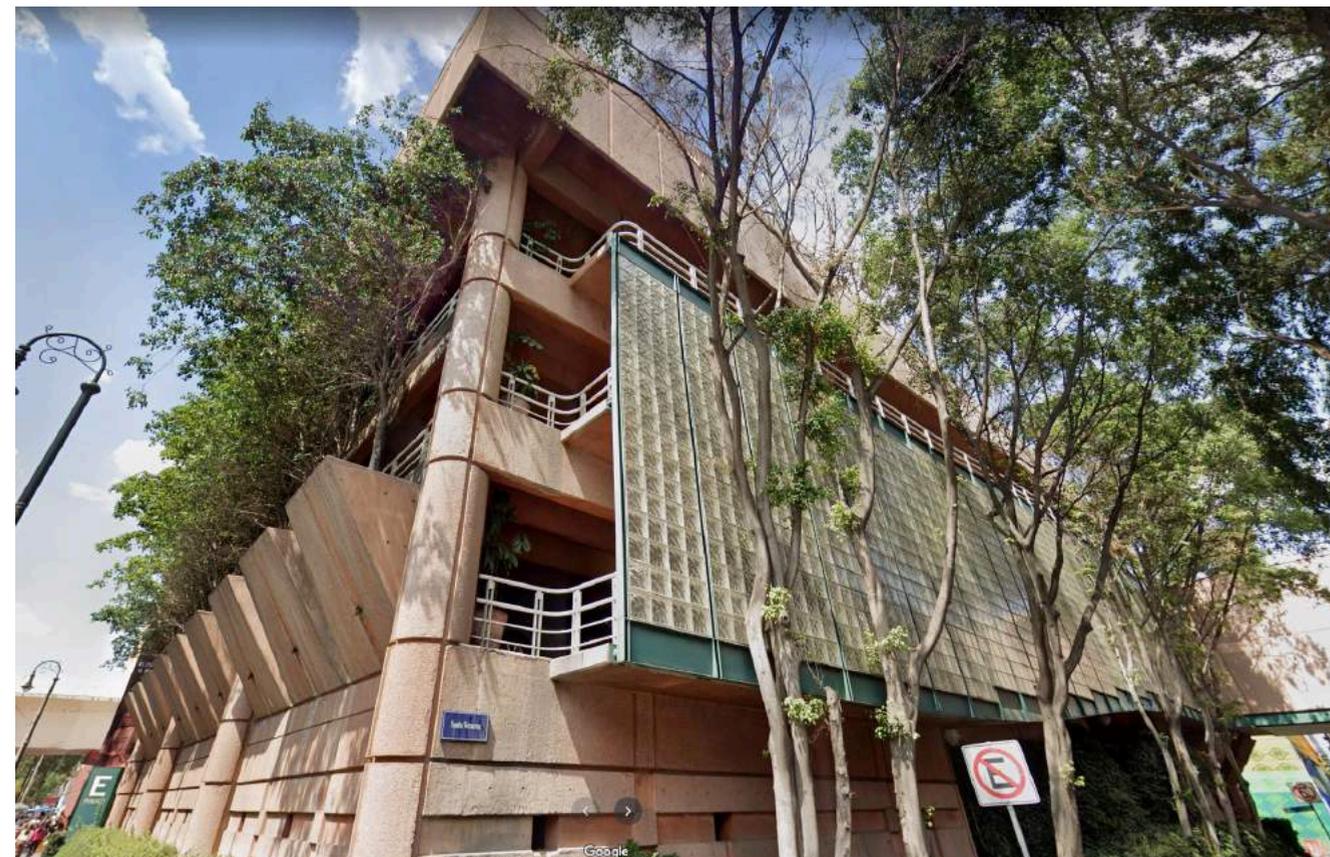
En 1962, comenzó su trayectoria docente en su alma mater como asistente de profesor en la materia de Proyectos; interrumpió brevemente para trabajar en el taller del Museo de Antropología y luego en una constructora. En 1966 regresó a la Ibero como profesor de medio tiempo y en 1968 fue nombrado director de la Escuela de Diseño Industrial y, más tarde, director del Departamento de Diseño, en el que activó el plan de estudios para la carrera de Diseño Gráfico. A raíz de la validación oficial de los planes de estudio, dirigió de 1973 a 1978 la Reforma Académica, hecho que permitió una enseñanza más flexible en cuanto tiempo y contenidos.

Su desarrollo profesional lo llevó a establecer el despacho Creixell, Ballina y Rovalo, Arquitectos, donde proyectaban y supervisaban proyectos industriales y de servicios en la Ciudad de México y en el interior de la república. En palabras del propio arquitecto Rovalo: “Disfruté mucho la oportunidad de proyectar y supervisar los espacios para los ejercicios de la Casa San Ignacio, en Puebla y el Edificio Multipropósitos del Museo Franz Mayer en la Ciudad de México, inmueble para el que proyecté y supervisé la inserción de elevadores y rampas para el acceso libre en el museo”.

Debido al terremoto de 1979 que destruyó el campus Campestre Churubusco, creó en colaboración con sus colegas de diseño, de arquitectura y de ingeniería civil, las instalaciones que, después de dos meses, se mantuvieron como provisionales por casi diez años. Con una visión holística apoyó gustosamente al subsistema en Diseño Textil, que originó la licenciatura del mismo nombre en la Ibero, y en 1988 diseñó las oficinas y talleres del nuevo campus en Santa Fe; además se hizo responsable de los cursos y del equipo del área de Teoría, a la vez que dirigía una gran cantidad de tesis.

De 1995 al 2001 colaboró como coordinador de investigación en la División de Arte y en el 2000 se jubiló como profesor de tiempo completo, sin embargo siguió vinculado al Departamento de Diseño, colaborando en la revisión de Planes de Estudio. Entre 2011 y 2016 montó la Exposición de Diseño para el septuagésimo aniversario de la Ibero, en los campus de la Ciudad de México y de Torreón, Coahuila.

En el 2019 publicó su libro “...Y nos acerca la felicidad” Microhistoria de Diseño en la Ibero, el cual se suma a otras publicaciones que ha realizado. Sin duda alguna, Fernando Rovalo ha sido un pilar en la construcción del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana y una pieza clave en la enseñanza del diseño en México.



Jury

Much of the prestige and seriousness of an award falls on those who make up the jury, so in each of the editions of the Design Mexico Award, an outstanding group of designers, academics, and opinion leaders, as well as design connoisseurs, evaluate the projects that are presented each year through their own methodology.

The criteria to evaluate are that the project considers the characteristics of what a good design is and that it is innovative, as well as sustainable, as well as accessible in every sense, and with a high social commitment.

The projects are expected to make a contribution to the discipline of design and to society. It is important to mention that each one of the members of the jury has a high ethical and professional solvency, which gives the award absolute seriousness. For the 2020 edition, the 5 categories were evaluated by the following personalities:

Product Design: Juan Ignacio Michel; Julio Frías; David Romero; Oscar Salinas; Sergio Alfredo Villalobos.

Digital Design: Eric Campos Baigts; Carlos Isaac González Maldonado; Irving Ortiz López.

Design of Experiences and Interior Spaces: Luis Adolfo López Amaya; Mónica Cejudo Collera; Lilian Salazar Díaz; Iván San Martín.

Visual Communication Design: José Luís Acevedo Heredia; Cristóbal Henestrosa; Luís Jaime Lara; Karina Matías Garza; Germán Montalvo Aguilar; Pep Palau; Noemí Pizano; Mónica Puigferrat; María Romero Díaz; Blanche Toffel Quiñones.

Design for the Fashion Industry: Samuel Burstein; Desirée Navarro; Martha Trujillo Sepúlveda.

Special Awards: Marco Antonio Albarrán Chávez; Víctor Guijosa Fragoso; Juan Carlos Ortiz Nicolás; Luís Rodríguez Morales; Alejandro Tapia Mendoza.

UN and UNESCO Award: Ana Elena Mallet; Rosemary Martínez; Sandra Luz Molina Mata; Mara Montañés; Alejandro Pegueros; Héctor Rivero Borrel; Luís Rodríguez Morales; Gabriela Rodríguez Valencia; Ricardo Ignacio Salas Moreno; Lilian Salazar Díaz.

Jurado

Mucho del prestigio y de la seriedad de un premio recae en quienes forman el jurado, por lo que en cada una de las ediciones del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, un destacado grupo de diseñadores, académicos, y líderes de opinión, así como conocedores del diseño, evalúan los proyectos que se presentan, a través de una metodología propia.

Los criterios para evaluar son que el proyecto considere las características de lo que es un buen diseño y que éste sea innovador y sustentable, además debe ser accesible en todo sentido y con un alto compromiso social. Se espera que los proyectos realicen una aportación a la disciplina del diseño y a la sociedad.

Cabe mencionar que cada uno de los miembros del jurado cuenta con una alta solvencia ética y profesional, lo que le da una absoluta seriedad al premio. Para la edición 2020, el jurado estuvo integrado por las siguientes personalidades:

Diseño de Producto: Juan Ignacio Michel; Julio Frías Peña; David Romero; Oscar Salinas Flores; Sergio Alfredo Villalobos.

Diseño Digital: Eric Campos Baigts; Carlos González Maldonado; Irving Ortiz López.

Diseño de Experiencias y Espacios Interiores: Luis Adolfo López Amaya; Mónica Cejudo Collera; Lilian Salazar Díaz; Iván San Martín.

Diseño de Comunicaciones Visuales: José Luís Acevedo Heredia; Cristóbal Henestrosa; Luís Jaime Lara; Karina Matías Garza; Germán Montalvo Aguilar; Pep Palau; Noemí Pizano; Mónica Puigferrat; María Romero Díaz; Blanche Toffel Quiñones.

Diseño para la Industria de la moda: Samuel Burstein; Desirée Navarro; Martha Trujillo Sepúlveda.

Premios Especiales: Marco Antonio Albarrán Chávez; Víctor Guijosa Fragoso; Juan Carlos Ortiz Nicolás; Luís Rodríguez Morales; Alejandro Tapia Mendoza.

Premios ONU y UNESCO: Ana Elena Mallet; Rosemary Martínez; Sandra Luz Molina Mata; Mara Montañés; Alejandro Pegueros; Héctor Rivero Borrel; Luís Rodríguez Morales; Gabriela Rodríguez Valencia; Ricardo Ignacio Salas Moreno; Lilian Salazar Díaz.



José Luis Acevedo Heredia

Licenciado en Comunicación Gráfica por la FAD-UNAM, tiene una Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo por la Universidad Autónoma de Querétaro, es Doctorante en Historia del Arte por la Universidad Autónoma de Morelos y Casa Lamm. Es profesor en las licenciaturas de Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y Posgrado en Artes y Diseño. Ha realizado ilustraciones para La Jornada, Excélsior, CONAFE, CONACULTA, Revista Vértigo. Exposiciones: Palacio de Bellas Artes, Auditorio Nacional, Festival Internacional Cervantino, Palacio de Correos, Centro de las Artes. En su trayectoria ha recibido distintos premios y reconocimientos.



Marco Antonio Albarrán Chávez

Realizó estudios de Licenciatura, Maestría y Doctorado en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Tiene una maestría en Arte de Estudio y Arte del Medio Ambiente por la Universidad de Nueva York. Ha impartido conferencias en King's College, en Trent University de Nottingham, Inglaterra, en Takashuko University de Tokyo, Japón. Ha expuesto su obra artística en Nueva York, Taipei y México.



Carlos Isaac González Maldonado

Es Animador y Artista Digital egresado del Tecnológico de Monterrey. Es Co-fundador de mov.mx, Grupo muy y Elegant Elephant. Es Co-fundador 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 100 proyectos de animación, algunos de los cuales cuentan con el reconocimiento y participación internacional de festivales como el Festival Internacional de Cine de Morelia, Anecy, entre otros. En el 2020 ganó el Premio Ariel por su trabajo como animador y director creativo.



Víctor Guijosa Fragoso

Licenciado en economía por la UAM-A, maestro en administración por la UIA, doctorado en educación en la Universidad Anáhuac. Coordinador del área de gestión y administración en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac campus norte desde el año 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 ponencias a nivel nacional e internacional en las áreas de gestión y administración de proyectos de diseño y educación del diseño.

Samuel Burstein

Diseñador mexicano que lanza su propia línea sb collection en 2002 donde expresa su estilo exótico vanguardista y elegante que recuerda el art nouveau y Gaudí. 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; líneas elegantes y formas estéticas, que recuerdan el estilo orgánico, formas que celebran e interpretan la naturaleza.



Eric Campos Baigts

Egresado de la licenciatura en Diseño Multimedia y egresado de la maestría en Dirección de Empresas de Entretenimiento de la Universidad Anáhuac. Director de animación en Ánima Post del 2000 al 2010. Director de arte y animación en Nikel Studios del 2010 al 2017. Docente de la Universidad Anáhuac en las licenciaturas de Arquitectura, Comunicación y Diseño Multimedia del 2010 a la fecha. Es Coordinador de la licenciatura en Diseño Multimedia del 2017 a la fecha.



Cristóbal Henestrosa

Es comunicador gráfico por la FAD-UNAM donde es profesor. Es un aclamado diseñador de libros y de fuentes tipográficas. Ha desarrollado familias tipográficas premiadas en certámenes internacionales para clientes como el Fondo de Cultura Económica, Librerías Gandhi y el Gobierno Federal de México. Es autor del libro Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla (Madrid, Tipo E, 2012), traducido al polaco, portugués, inglés, chino y japonés.



Luis Jaime Lara

Diseñador con 35 años de experiencia. Mención honorífica en "Marcas, Logos y Símbolos 2", con publicaciones en México y USA. Participó en la Bienal de Diseño, Shangai, 2008. Sus trabajos han sido incluidos en el libro "Los Grandes de la Identidad" México. Ha sido Jurado internacional (branding) premios Clap 2017 y 2019. Es Presidente del Colegio de Diseñadores Gráficos de Jalisco (CODIGRA). Director fundador de la Escuela Michoacana de Diseño. Docente en ITESO y UNIVA. Director de Caracol Consultores Mx.



Mónica Cejudo Collera

Egresada de la Licenciatura en Arquitectura, así como de la Maestría y Doctorado de la Facultad de Arquitectura de la UNAM con Mención Honorífica. 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. Recientemente realizó la compilación del libro: "R50, Restauración UNAM 50 años Medio siglo de contribuciones de la Maestría en Restauración de Monumentos".



Julio Frías Peña

Es Presidente de Diseña México y del Premio Nacional de Diseño. Ha sido miembro de la Asociación de Diseñadores de Japón, JAGDA y del Instituto de Administración del Diseño DMI. Trabajó en Katsu Kimura Design Office en Tokio. Se doctoró en la Universidad de Nottingham y después fue becado por el MIT. Es autor de del libro: De la Creatividad a la Innovación, así como de más de cincuenta artículos y capítulos de libros, en su trayectoria ha recibido diversos premios y reconocimientos.



Karina Matías Garza

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



Rosemary Martínez

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



Ana Elena Mallet

Curadora especializada en diseño moderno y contemporáneo. Es profesora de Historia del Diseño en México en el Tec de Monterrey y curadora de la colección de diseño del MUAC. Es autora de La Bauhaus y el México moderno. El diseño de Van Beuren (2014) y Silla mexicana (2017). Dirigió el Corredor Cultural Roma-Condessa de 2009 a 2019. Ha sido parte del consejo consultivo del MUCA Roma/UNAM y Casa del Lago, así como miembro del comité de adquisiciones del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC UNAM). Es asesora de arte contemporáneo para el Centro Cultural Universitario de la Universidad de Guadalajara.



Juan Ignacio Michel

Diseñador Industrial por la UAG 1988. Becario por la Fundación Carolina en el programa Diseño e Innovación en España. Es miembro fundador y ex presidente de DICOJAL, Colegio de Diseñadores Industriales de Jalisco y CPID. Profesor de cátedra en el Tecnológico de Monterrey desde el 2004. Experto en proyectos complejos, diseño multidisciplinario, diseño estratégico, innovación e internacionalización de la industria creativa. Entre sus trabajos recientes se encuentra el nuevo plan netario de Guadalajara.



Irving Ortiz López

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



Sergio Alfredo Villalobos

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

Sandra Luz Molina Mata

Candidata a doctor en Medio Ambiente y Desarrollo Integrado por el Instituto Politécnico Nacional y Maestra en Diseño Industrial por la UNAM. Desde 2008 es Profesora Investigadora en la Universidad Autónoma Metropolitana, en la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Coordina la Red LeNS para México y Centroamérica, proyecto financiado por el programa Erasmus+, es responsable del Laboratorio LeNS México en la UAM Azcapotzalco. Es parte del cuerpo docente del "Taller Interuniversitario de Diseño: Diseño para la Activación Social", lanzado por Laboratorio para la Ciudad en el World Design Capital CDMX 2018.



Germán Montalvo Aguilar

Becario del Sistema Nacional de Creadores. En 1996, fue nombrado profesor de Arte y Diseño Contemporáneo en la Universidad de las Américas en Puebla. Fue miembro de la Alianza Gráfica Internacional (AGI). 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. Sus carteles y diseños han sido utilizados por diversas instituciones como el INBA, la SEP, UNAM, UAM, y CONACULTA, entre otros. En su trayectoria ha recibido numerosos premios nacionales e internacionales.



Pep Palau

Diseñador Gráfico por la Universidad Iberoamericana. Experto en la gestión integral de proyectos de identidad corporativa e institucional. Tiene una maestría en administración de empresas por la Universidad de Manchester. Es Socio de Ideograma Consultores. Conferencista habitual y consejero de algunas facultades de diseño.



Alejandro Pegueros

Es presidente del Consejo Promotor de Innovación y Diseño, de Jalisco. Es Licenciado para el Diseño y la Comunicación Gráfica en 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 el director creativo, diseñando dos colecciones de arte por año, además de proyectos especiales para la industria hotelera, de consumo y entretenimiento.



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, Kelloggs, Intec, Bticino, Cargill, Nestle, Productos Pennsylvania, Ciateg, entre otros, con reconocimientos y premios nacionales. Ha impartido talleres, conferencias de creatividad e innovación en las principales Universidades de la República, así como talleres para comunidades de artesanos en Querétaro y Oaxaca.



Desiree Navarro

Es autora de El Libro de la Moda en México, La historia de la Moda en México y el segundo tomo de El Libro de la Moda en México II. 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 del 2010 fue hacedora a las Palmas de Oro. En el año 2011 fue nombrada una de las 100 Mujeres Influyentes de México por el periódico el Universal, recibió la Gaviota Internacional y fue nombrada Mujer del Año por la Delegación Álvaro Obregón.



Noemí Pizano

Dirige el Consejo Promotor de Innovación y Diseño A.C., del estado de Jalisco. Es Manager 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. Fundadora de la Red Latinoamericana de Políticas Públicas y Diseño. Es fundadora del Consorcio de Exportación de Industria Creativa iCrea Non-such, entidad ganadora del Galardón Estatal a la Exportación en 2015.



Mónica Puigferrat

Diseñadora Gráfica con especialidad en diseño, tipografía e impresión en la Schule für Gestaltung de Basilea y maestría en Diseño Editorial. Fundadora de Cuevas-Puigferrat Diseño especializándose en el diseño editorial. Fue Directora de arte de la Revista Artes de México. Su trabajo profesional ha sido reconocido en varias ocasiones con el Premio Quórum. Ha sido docente en diferentes universidades en México, en programas de licenciatura y posgrado. Actualmente es Coordinadora de la Facultad de Diseño en la Universidad Anáhuac México, Campus Sur. Es miembro fundador de la Asociación Mexicana de Tipografía.



Alejandro Ramírez Lozano

Diseñador Industrial, posgrado en Italia y México. Labora en sectores de diseño de muebles, mobiliario urbano, equipo médico, escolar, transporte, señalética, envase y embalaje y arte-objeto, intervenciones plásticas para la recuperación de edificios, desarrollo de comunidades artesanal con interacción diseño-artesanía, entre otros.



Héctor Rivero Borrel

Fue por más de treinta años director general del Museo Franz Mayer de México, institución que bajo su dirección transitó hacia ser reconocido 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 de Codigram, Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México. Ha sido presidente del ICOM México.



Lilian Salazar Díaz

Es Arquitecta por el Tec de Monterrey y Maestra en Arquitectura por la UNAM. Especialista en accesibilidad arquitectónica para personas con discapacidad, es Asociada Honoraria de Libre Acceso A.C. Ha sido miembro del Comité de Accesibilidad en el Transporte del "Transport Research Board", perteneciente al "National Research Council", administrado por la Academia Nacional de Ciencias, la Academia Nacional de Ingeniería y el Instituto de Medicina de los Estados Unidos de América. Coordinadora del Centro Evaluador en Accesibilidad "ArquiTEC".



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. En 2016 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.

Luis Rodríguez Morales

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



David Romero

Es profesor, investigador, consultor y administrador 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, 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".



Alejandro Tapia Mendoza

Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la UAM-X, y de Lengua y Literatura Hispánicas por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Es Profesor titular en la UAM-X en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica y de la maestría en Diseño y Producción Editorial. Fue Presidente del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, COMAPROD, entre 2009 y 2014. Es profesor invitado de la maestría en Cine Documental en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, CUEC en la UNAM. En 2012 fundó la Editorial Ars Optika que publica libros relacionados con el campo del diseño.



Blanche Toffel Quiñones

Diseñadora Gráfica por la Universidad Anáhuac. Tiene una Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo por la Casa Lamm. Ha obtenido el Premio Quórum en varias ocasiones así como Mención Honorífica, además del 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 5 Libros Infantiles de Santillana. En enero del 2020 tomó la Dirección de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México.



María Romero Díaz

Realizó sus estudios en la Escuela de Artes y Oficios de la Universidad Autónoma de Sinaloa y Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado, La Esmeralda. Recibió el primer lugar en los premios de la Bienal Iberoamericana de Diseño en 2016; Segundo lugar en la Bienal de Diseño Mexicano en 2015; IV Bienal del Noroeste 1994 y IX Salón de la Plástica Sinaloense 1991. Su obra se ha exhibido en Viena, Varsovia, Berlín, Portugal, Sudáfrica, Marruecos, Namibia, Senegal, Londres y Estados Unidos; así como en la Ciudad de México e interior de la República. Actualmente dirige Grupo Horma. Es Socia y Cofundadora del Abierto Mexicano de Diseño, AMD.



Ricardo Salas Moreno

Profesor invitado en diversas escuelas y universidades de diseño en México, Italia, España, Francia, Japón, China, entre otros. 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, etcétera. Actualmente dirige el despacho Frontespizio, con sedes en Milán y México.

PREMIO
NACIONAL DE DISEÑO



DISEÑAMÉXICO

2020

Comité Organizador

Julio Frías Peña
Presidente

Rodrigo Herrera Teixeira
Director

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.