
PROYECTOS

Expo CyAD

AÑO 2, NÚM. 2

Proyectos de Diseño de Alumnos
de la División de CyAD, UAM-A

Presentación

Diseño, actividad presente de manera consciente o inconsciente en todos los aspectos de la vida cotidiana y que ha acompañado al hombre a lo largo de su existencia; creadora de ambientes, evocadora de emociones, transformadora de realidades, herramienta de la cultura, verdadera aportadora de saberes a otras áreas del conocimiento, es la razón, de ser de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Disciplina que apoya el entendimiento de nuestro origen como especie pero también determina quiénes somos y hacia dónde vamos.

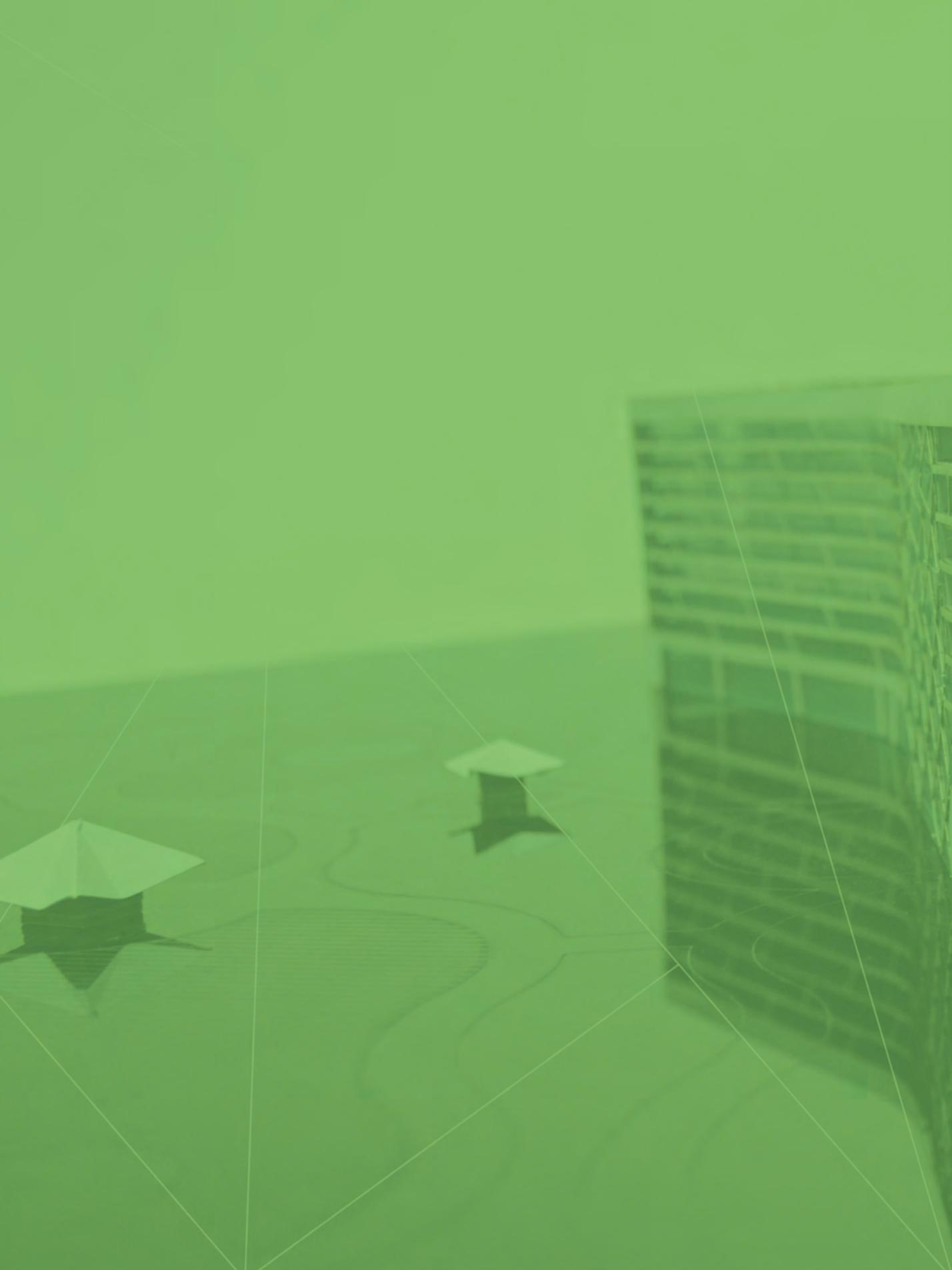
Por lo anterior, es necesario comprender y entender que las disciplinas del diseño, como la Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial, forman parte de un todo integrado con el cual debemos avanzar para enfrentar los nuevos retos que se nos presentan como sociedad global y en busca de un bienestar común.

La presente publicación es resultado del esfuerzo y dedicación de alumnos y profesores de nuestra División; Los proyectos seleccionados y aquí expuestos son una muestra del trabajo realizado día a día en las aulas de clase en busca de la profesionalización y dignificación en la actividad de diseñar. La muestra consta de 91 proyectos de diferente índole, en los cuales el lector podrá enrolarse en un viaje visual por el mundo del diseño.

Con este segundo volumen la División de Ciencias y Artes para el Diseño se propone difundir y hacer visible la importancia del diseño para la vida y la preparación de los alumnos inscritos en nuestras licenciaturas, y así compartirlo con la comunidad UAM y otras comunidades de diseñadores.

Agradecemos a toda la comunidad: alumnos, profesores y trabajadores que han participado en este esfuerzo y que hacen posible esta noble labor.

Coordinación de Difusión CyAD
Coordinaciones de Licenciaturas CyAD
Dirección de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

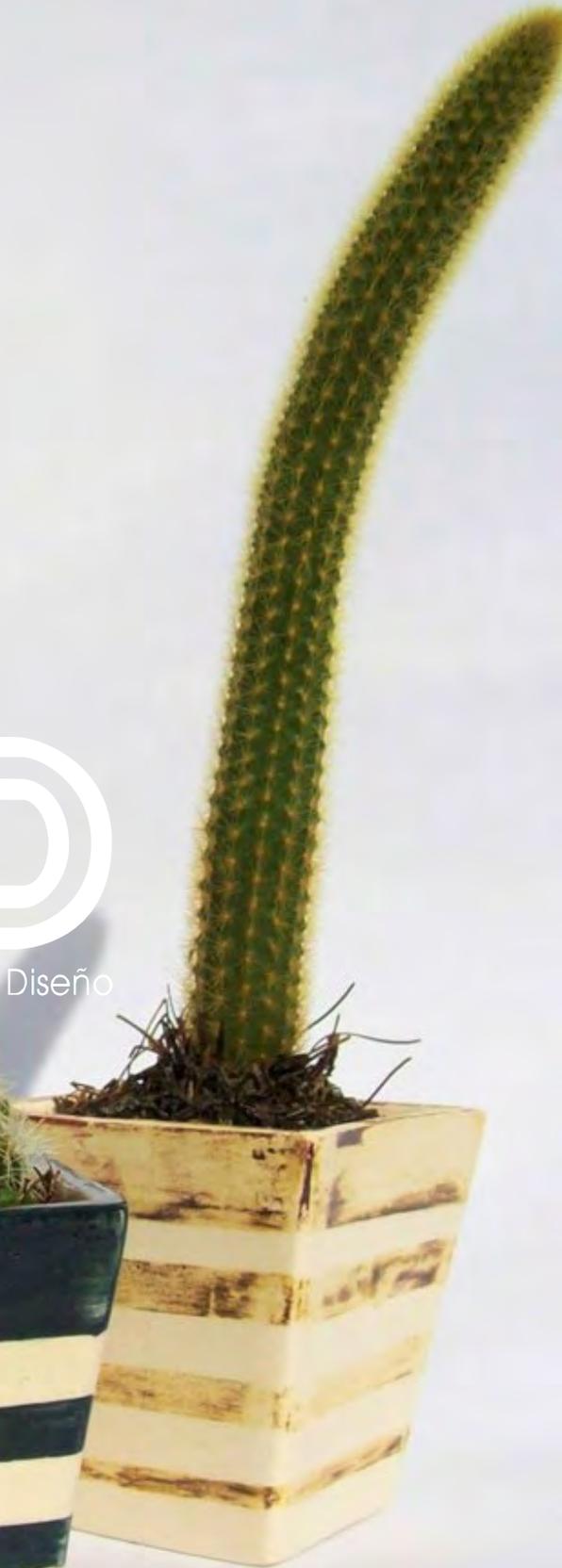




Diseño Industrial



Ciencias y Artes para el Diseño



Bublo The twin rocker

Objetivo

Generar un espacio agradable para la convivencia cotidiana entre los usuarios de espacios comunes cerrados. Caso particular, los distintos espacios de uso común de los Departamentos Académicos de la Unidad Azcapotzalco de la UAM.

Descripción

Diseño de dos asientos, mecedoras individuales para el descanso y la convivencia que trabajan en conjunto colocadas una al lado de la otra y en dirección encontrada, elaboradas en madera MDF y en acabado color naranja brillante con un tapizado en combinación de rayas blancas, grises y negras. El concepto trabajado para este diseño es lúdico, relajante, enfatiza la idea de ligereza y suavidad a partir de la configuración del perfil con curvas simples.



Autoras: Alejandra Salazar Rodríguez, Isis Ittaí García Tenorio, Fernanda García San Román

Taller o Curso: Diseño de productos III

Trimestre: 15 0

Asesor: D.I. Eduardo Ramos Watanave

Coffice

Objetivo

Diseñar un sistema sustentable de transporte que ofrezca un servicio de venta de bebidas elaboradas a base de café y té, así como algunos bocadillos dulces para acompañar.

Descripción

El inicio del trabajo consistió en el planteamiento de un servicio ya existente el cual, posteriormente, volveríamos móvil. La labor de investigación se realizó en equipo, exploramos los productos existentes en el mercado para brindar el servicio de bebidas y alimentos en un móvil, determinamos cuáles serían las metas de nuestro diseño y, posterior a esto, comenzamos el proceso creativo bocetando ideas de manera individual en dos etapas:

La primera consistió en el dibujo de todas las ideas que nos permitieran llegar a las metas de nuestro proyecto, posterior a esto nos reunimos para discutir las y evaluar sus pros y contras.

En la segunda etapa elegimos una de las ideas expuestas y la desarrollamos aún más para proponerla como producto, de las cuatro opciones obtenidas (una por participante) elegimos la que decidimos daría mejor solución a nuestra problemática de diseño.

La idea final siguió siendo evaluada por el equipo a medida que desarrollábamos los dibujos técnicos, una vez que se finalizaron los mismos comenzamos a construir el modelo (escala 1:1) de nuestro diseño para poder tener una percepción espacial real de éste, realizar un análisis ergonómico y, en su caso, los ajustes pertinentes.

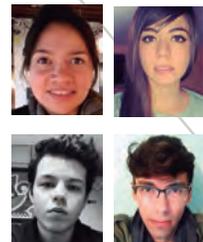


Autores: Andrea Gomez Ricaño, Brenda Angélica Beristain Córdoba, Eric Brian Meyer Herrera, Emmanuel Franco Nieto

Taller o Curso: Desarrollo de productos I

Trimestre: 15 0

Asesor: Emilio Martínez de Velasco y Arellano



Embalaje sustentable para aguacates

Objetivo

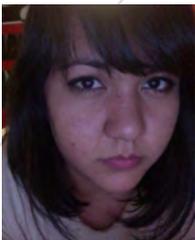
Reducir mediante una propuesta de diseño industrial la pérdida poscosecha de aguacates causada por el embalaje inadecuado durante la etapa industrial del proceso de producción en Michoacán, México.

Descripción

En México, la carencia de alimento suele resolverse incrementando la producción, pero no se hace mucho al respecto de la pérdida y desperdicio de alimentos. La mayor parte de esta pérdida sucede en las primeras etapas de la cadena de suministro de alimentos, sobre todo a causa de embalajes mal diseñados.

Uno de los principales productos con mayor porcentaje de pérdida en este país, es el aguacate. Para resolver el problema de la pérdida de alimento es necesario primero conocer sobre los elementos involucrados como los usuarios, la cultura, la economía, la tecnología y los recursos e identificar cómo se relacionan con el proceso de producción del aguacate y cómo lo afectan.

El principal objetivo del proyecto es reducir la pérdida de alimento mediante la mejora del embalaje, para incrementar el aprovechamiento de los recursos y que así se reduzca la sobreexplotación de éstos por la agricultura industrial y a su vez, desarrollar un proceso de producción sustentable que considere todo el ciclo de vida del producto.



Autora: Karina Méndez Niño

Taller o Curso: Desarrollo Integral de Productos I

Trimestre: 15 O

Asesora: Mtra. Areli García González

Maceteros

Objetivo

Generar una serie de objetos funcionales utilizados en nuestra vida cotidiana empleando técnicas y procesos que sean favorables para una pequeña producción.

Descripción

Se realizó un reconocimiento de cualidades, usos y aplicación de materiales cerámicos (yeso y pasta cerámica), junto con procesos que generen objetos funcionales a partir de una pequeña producción.

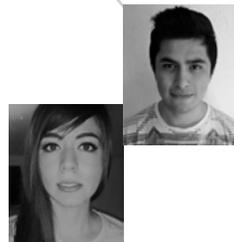


Autores: David Macías Romero, Andrea Antonieta Gómez Ricaño

Taller o Curso: Tierras y materiales pétreos

Trimestre: 15 0

Asesora: Patricia Olivares Vega



Stroller Monster

Objetivo

Disminuir la cantidad de desechos generados por las carriolas.

Extender la vida de un producto a través del rediseño del mismo.

Generar una ideología en los usuarios sobre la reutilización y recuperación de objetos.

Descripción

Los productos de bebé, pasada la edad del niño, se vuelven inútiles y pasan a ser parte de los desechos diarios generados por el hombre, los cuales cada día son más. Nuestro proyecto responde a necesidades de carácter ambiental, generando una alternativa para extender la vida de las carriolas, recuperando la mayoría de sus componentes para su reutilización y desarrollo de un producto nuevo, obteniendo como resultado la disminución de residuos que pueda dejar tanto el producto existente como la producción del nuevo. Se plantea el rediseño de la carriola para convertirla en un carrito de súper el cual las mamás puedan utilizar cada vez que visiten el supermercado facilitando el traslado de sus compras de un lugar a otro, el cual emplea 80% de la carriola original, utilizados en la estructura del carrito y en la red, nueve piezas agregadas de acero inoxidable y red mosquitera de fibra de vidrio.



Autores: Hana C. Maquita Bobadilla, Jason Rivera Vázquez.

Taller o Curso: Desarrollo de productos

Trimestre: 15 0

Asesora: Alinne Sánchez Paredes Torres

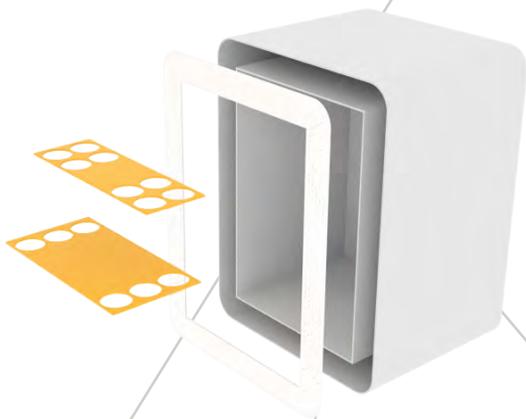
Refrigerador ecológico (Cool & Cooler)

Objetivos

Desarrollar un sistema de refrigeración alternativo que no dependa del suministro de energía eléctrica para su funcionamiento, evitando así el consumo excesivo de energía eléctrica en la actualidad, convirtiéndose en un producto capaz de modificar una parte del estilo de vida de quien lo adquiere, sin limitarse al uso doméstico exclusivamente.

Descripción

Para el desarrollo de dicho proyecto se analizó una problemática en torno a la falta de sistemas de refrigeración, así como el mal empleo de éstos debido a una dependencia o alto consumo del suministro de energía, por tanto se buscaron sistemas alternos que atendieran a tal problema, estableciéndose como la opción más viable el sistema "pot in pot" el cual sólo requiere de agua para su funcionamiento. Con el principio establecido se pasó a la fase de conceptualización y requerimientos, para después pasar al bocetaje. Posteriormente, al acudir con un especialista en energías y refrigeración no convencional se confirmó la viabilidad de las propuestas a desarrollar y se presentaron diferentes alternativas que pudieran atender a dichas problemáticas, pero al mismo tiempo a las necesidades del usuario, así como la comunicación entre el objeto y el usuario.



Autor: Angel Ruiz Apolinar

Taller o Curso: Desarrollo de Productos III

Trimestre: 15 0

Asesor: Dr. Luciano Segurajáuregui Álvarez



Feel-Saw, Viendo con las manos...

Objetivos

Es un rompecabezas diseñado especialmente para personas ciegas, para que tengan una actividad en común con sus familiares y amigos. Las personas que pierden la vista en la edad adulta tienen muchas dificultades para poder adaptarse a su entorno, sin tener en cuenta el golpe psicológico que representa, la gran mayoría sufre de depresión durante uno o dos años antes de empezar a salir adelante.

Descripción

Feel-saw está pensado para ayudarlos a sobrepasar esta etapa; funciona gracias a un sistema que traduce los colores que vemos a texturas. Este sistema de comunicación se llama Sistema Constanz y nunca ha sido utilizado por diseñadores. El Sistema Constanz funciona igual que un círculo cromático normal: a partir de la mezcla de los colores primarios se forman los secundarios. Las texturas se basan en referencias de la naturaleza: el amarillo (rayos del sol) se representa con líneas rectas horizontales, el azul (agua) se representa con ondas y el rojo (fuego) se representa con zigzag. Es por eso que el verde se representa con una onda y una línea (azul y amarillo), y así sucesivamente con todos los colores.



Autora: Brenda López Aguilar

Taller o Curso: Desarrollo de Productos IV

Trimestre: 15 0

Asesora: Araceli Vázquez Contreras

Carcaj Ergonómico

Objetivos

Permitir el almacenamiento de 12 flechas de cal.250 como máximo dentro del carcaj, mediante el uso de una sola mano a la altura de la cintura.

Permitir el almacenamiento de herramienta especializada en contenedores con una capacidad de 1.5 litros en conjunto.

Descripción

- Captación de la necesidad.
- Identificación de clientes potenciales.
- Captación de la demanda.
- Estudio de la problemática.
- Definición del proyecto.
- Definición y clasificación de necesidades generales, particulares y específicas.
- Definición y planteamiento del problema de diseño.
- Elementos constitutivos del producto.
- Secuencias de uso del producto.
- Estudio de ergonomía y antropometría del producto.



Autores: Arturo Grados Luyando, Daniel Sunderland Fernández

Taller o Curso: Desarrollo de proyectos IV

Trimestre: 15 0

Asesora: Araceli Vázquez Contreras



Juguete promotor de la interacción familiar

Objetivo

El ajetreado estilo de vida que caracteriza a las familias de las zonas metropolitanas de nuestro país ha generado una desatención a la convivencia familiar y su consecuente disgregación, lo cual se refleja en una importante dispersión social. Por lo que el uso de este juego permitirá fortalecer la unidad, cohesión familiar y el conocimiento de las cualidades e intereses de cada integrante.



Descripción

El proyecto se llevó a cabo en cuatro etapas: estructuración del problema de diseño, conceptualización, estudio de modelo volumétrico y funcional, y por último determinar funciones de uso, técnicas y expresivas.

La mayoría de las personas tiende a querer momentos de disfrute que los alejen de su tediosa rutina diaria. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es parte importante del desarrollo humano. Por esta razón, el juego se plantea para dos escenarios diferentes: momentos donde se encuentre reunida la familia (fines de semana), y momentos donde la familia se encuentre ocupada en su rutina semanal.

Hay diversas formas en que las diferentes culturas han intentado representar la unión familiar, por lo que se consideró trabajar este proyecto en una abstracción de una "triqueta" celta, para lograr la forma obtenida.

Por lo tanto, la definición formal de los elementos del juguete responde a los siguientes aspectos: Es común que en diversas culturas se asocien colores a la personalidad y estados de ánimo de los individuos. Los colores que se eligen durante el juego representan las características e individualidad de cada miembro de la familia.

El juego consiste en obtener color al azar que representará a alguno de los integrantes de la familia, posteriormente se sacará una tarjeta del color correspondiente, la cual pedirá realizar alguna acción o contestar alguna pregunta, para que los demás jugadores adivinen de qué integrante de la familia se trata.



Autora: Jessica Nayely Jiménez Omaña

Taller o Curso: Desarrollo de Productos

Trimestre: 15 0

Asesor: Francisco Javier Gutiérrez Ruiz

Petricor

Objetivo

Generar una propuesta para un artefacto práctico y accesible que proponga un diálogo entre los integrantes de la familia, así como emplear el orden para eficientar las acciones al momento de entrar o salir del hogar.

Descripción

En el ámbito familiar es necesario un orden y una buena comunicación. Las abejas son un claro ejemplo de la organización y del trabajo en equipo. Este proyecto se hizo con la intención de tener un espacio organizado y práctico para colocar los artefactos que cargamos todos los días en el bolsillo. En pocas palabras, elaboramos un vacío bolsillos enfocado a la familia.

La metodología y el desarrollo del proyecto empezó con una lista de requerimientos del objeto con base en los cuales se bocetó individualmente para después evaluarlos de manera integral con el equipo. Se repitió el proceso e incluyeron esquemas en una tabla evaluativa con escala de Likert de donde se eligieron los mejores cinco diseños y en un tercer bocetaje fue concluido el definitivo del producto, especificando uniones, materiales y procesos de manufactura. Las piezas de madera fueron cortadas, dimensionadas, desbastadas, pulidas, ensambladas y finalmente le fue aplicado un acabado de color, un sellador y terminado con laca.



Autoras: Diana Elizabeth Revilla Caro, Naima Gil Romero, María Teresa Rico Galindo, Manuel Nieto Ángeles

Taller o Curso: Diseño de Productos II

Trimestre: 15 0

Asesora: Alejandra Haydeé Jiménez Seade



Carro de Pan Doníssima

Objetivo

Se buscó resolver la problemática de la deficiencia al transportar, conservar y vender pan y café en las calles del área metropolitana mediante el diseño de un transporte que cumpla con cada una de estas necesidades de manera eficiente y enfocada principalmente a nuestros usuarios y operario.

Descripción

El proyecto consiste en un vehículo que almacena, vende y transporta pan y café en las calles de la zona metropolitana.

Necesita un solo operador que puede efectuar ambas funciones; transportar y vender.

Cuenta con un mostrador, donde el usuario puede escoger el pan, y un asiento giratorio para que el operador pueda vender sin necesidad de bajar del vehículo.



Autores: Osvaldo Daniel Tapia Hernández, Karen Paulina Téllez Islas, Juan Enrique Sánchez Delgadillo

Taller o Curso: Desarrollo de Productos I

Trimestre: 15 0

Asesor: Emilio Martínez de Velasco Arellano

BanPel

Objetivo

Diseñar un artefacto que conjunte las funciones de descanso y ascenso, es decir, que le permita al usuario descansar y/o realizar las actividades inherentes a un banco. Además, le permite alcanzar objetos reduciendo los riesgos y esfuerzos inherentes, teniendo como prioridad, la desmaterialización y reducción/agilización de los procesos de producción.



Descripción

BanPel. Banco abatible con escalinata, consta de una estructura hecha a base de acero inoxidable con incrustaciones de madera. Este artefacto te permitirá tener un banco cómodo para realizar tus tareas diarias y a su vez tendrás una forma segura de escalar para obtener rápidamente esos objetos fuera de tu alcance.

Cuenta con dos modalidades de escalado:

- En su modalidad banco podrás hacer uso de sus peldaños antideslizantes para la obtención rápida de objetos que se encuentren a no más de dos metros de altura.
- Modalidad escalera. Con la liberación del seguro tendrás la posibilidad de abatir una de las patas y así obtener una escalera que te permitirá un alcance máximo de tres metros de altura.

Autores: Maida Sayde Tavarez Velásquez, Elías Alarcón Gómez, Héctor Isaac Mendoza Saucedo, Alicia Lorena Jiménez Robles

Taller o Curso: Diseño de Productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Rubén Sahagún Angulo



Leaf couch drop tables

Objetivo

Generar un espacio agradable para la convivencia cotidiana entre los usuarios de espacios comunes cerrados. Caso particular, los distintos espacios de uso común de los Departamentos Académicos de la Unidad Azcapotzalco de la UAM.

Descripción

Diseño de un asiento individual para el descanso elaborado en madera MDF y acabado en color café mate con tapizado en terciopelo verde claro, complementado con el diseño de dos pequeñas mesas auxiliares en color café y verde agua mate. El concepto trabajado para este diseño es naturaleza, enfatizando la idea de frescura y libertad a partir de las formas orgánicas de hojas vegetales, colores y texturas simples.



Autores: María Fernanda Gil Acuña, David Castro Hernández, Guadalupe Estefanía Santoyo Sosa

Taller o Curso: Diseño de productos III

Trimestre: 15 0

Asesor: D.I. Eduardo Ramos Watanave

Silla de ducha para adultos mayores

Objetivo

Brindar confianza y seguridad al adulto mayor para que se duche previniendo las caídas en el hogar, logrando además que el producto esté al alcance de la economía de este sector de la población y pueda adaptarse a los distintos niveles de discapacidad de los adultos mayores.

Descripción

La silla permite que el usuario se bañe sentado evitando resbalones en la zona húmeda del baño, mientras se baña. La función principal del respaldo es dotar de apoyo a la región lumbar, parte fundamental para la seguridad del adulto mayor. Los apoyabrazos son multifuncionales:

- Son abatibles permitiendo al usuario entrar de manera más fácil (por ejemplo a un usuario en silla de ruedas).
- Ayudar al usuario a sentarse y levantarse.
- Cargar el peso de los brazos otorgando mayor comodidad al usuario.

Anclado a la silla se encuentra un riel donde se desplaza una regadera que cuenta con movimiento automático que moja todo el cuerpo sin necesidad de que el adulto mayor se mueva. La regadera cuenta con cabezales con articulación esférica que permiten direccionar el chorro de agua a todas las partes del cuerpo.

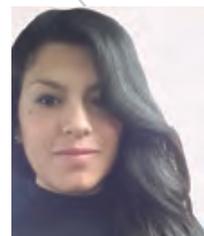


Autora: María Fernanda Hernández Cano

Taller o Curso: Desarrollo de productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Javier Gutiérrez



Wildlife. juguetes didácticos para el desarrollo intelectual

Objetivos

El proyecto se basa en disminuir el uso de dispositivos tecnológicos para así incentivar el desarrollo creativo del usuario y que al mismo tiempo haya una interacción social dejando a un lado el aislamiento que provoca el uso de éstos.

Además de entretener al usuario y aumentar la creatividad del mismo, se busca que a partir del juego los niños puedan tener conciencia acerca de las especies que se encuentran en peligro de extinción y así aprender más sobre ellas, adquiriendo datos con el simple hecho de jugar ayuden a su intelecto.

Descripción

El desarrollo de este proyecto se enfocó en dos temáticas centrales, la dependencia tecnológica y animales en peligro de extinción, al partir de estos puntos se elaboró un juego el cual consta de un set de tres especies animales (jaguar, oso panda y león marino) este set cuenta con dos modalidades de uso, la primera se basa en un juguete didáctico en donde los elementos que conforman a cada animal (cabeza, cuerpo, patas, cola) pueden ser intercambiables entre sí, haciendo que el usuario cree sus propias criaturas, ayudando a desarrollar su creatividad sin que el usuario se dé cuenta, ya que para él sólo es un simple juego. El otro modo de utilizarse es un juego de mesa en el cual pueden participar entre dos y tres integrantes, el objetivo es completar todas las partes de la especie que se haya escogido por medio de un tablero y una dinámica de dados y el primero en completarlo gana.



Autora: Marisol Espinosa Ábrego

Taller o Curso: Desarrollo de productos IV

Trimestre: 15 0

Asesora: D.I. Araceli Vázquez Contreras

Mochilero Nero

Objetivo

Desarrollar un objeto basándose en un sistema de organización y optimización de espacio con un diseño creativo, innovador, funcional y eficiente.

Descripción

Mochilero Nero aparece en un hogar como un "guardatodo" que busca convertirse en un mueble de auxilio diario en las labores de organización de objetos que, por su uso cotidiano, no llegan a apoderarse de un lugar fijo para su acomodo.

A pesar de buscar ser un referente diario para la organización en el hogar, su sencillez, optimización de espacio y funcionalidad en expresión formal mínima, busca ser un integrante necesario y eficaz en hogares, estancias, oficinas, etc., sin robar ningún protagonismo ni espacio alguno al lugar que habita.



Autores: Jhonatan Maysse Goy Aldrins, Ricardo Sebastián Palma Rosales, María Fernanda Vázquez Mellado Pérez, Martha Zuppa López

Taller o Curso: Diseño de Productos 2

Trimestre: 15 0

Asesora: Haydeé Alejandra Jiménez Seade.



Férula para perro KOIRA (perro en finés)

Objetivo

Desarrollar un dispositivo que brinde una mejor calidad en la recuperación de perros con discapacidad motriz, usando materiales seguros, resistentes e higiénicos para garantizar un buen uso y función de sus componentes.

Generar una solución desde el diseño industrial, que sea fácil de producir, adquirir y que ayude en el problema de movilidad de perros con discapacidad motriz.

Desarrollar un dispositivo que pueda cubrir la demanda de veterinarios evitando la improvisación de éstos.

Desarrollar un dispositivo que sea cómodo, rígido y con ventilación para una mejor recuperación del perro y evitar que se genere una dermatitis en la pata del perro.

Generar una propuesta universal de diseño que pueda ser usada en cualquiera de las cuatro patas del perro.

Descripción

Es un dispositivo ajustable y versátil diseñado para ayudar en la recuperación y la movilidad de los perros con problemas de discapacidad motriz, específicamente para perros con lesiones, como fracturas o dislocaciones de la pata, ya que se puede utilizar en cualquiera de las patas del perro, que sólo requiere ajustarla dependiendo de si la va a usar en la extremidad delantera o trasera, proporcionando una mejor recuperación al evitar laceraciones de uso o dermatitis, ya que el diseño cuenta con ventilación y formas contempladas para evitar este tipos de problemas, además del uso de un polímero conocido como PLA (Poliácido Láctico) como material principal, debido a sus características resistentes e higiénicas, además de ser biodegradable.



Autora: Melanie Alison Marcelo Hurtado

Taller o Curso: Diseño de Productos III

Trimestre: 15 O

Asesora: Areli García González

BIOKK biodigestor de desechos sólidos caninos

Objetivo

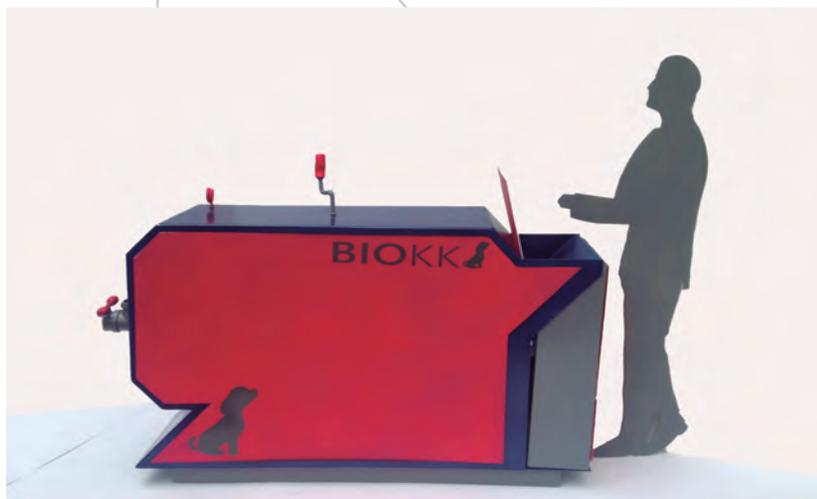
Desarrollar un biodigestor para la recolección y manejo de desechos sólidos caninos y que por medio de éste se genere energía limpia para uso humano, Gas metano (biogás) para iluminación de exteriores por la noche con una lámpara de gas.

Crear una alternativa de ahorro económico en mantenimiento, más higiene en el refugio y opciones de ingresos con la venta de composta.

Descripción

Al observar nuestra comunidad pudimos detectar diferentes problemas de fecalismo, se investigó y analizaron las diferentes soluciones existentes en el mercado y con base en ellas y en las necesidades del refugio se realizó una lista de requerimientos de uso, función, estructura y forma para generar diferentes soluciones de diseño.

La propuesta de diseño propone un dispositivo biodigestor* de fácil uso y poco mantenimiento que utilice un proceso de agitación adaptado a un mecanismo para que el usuario no tenga que realizar la agitación manualmente al dar masaje al digestor, esto para activar la producción de metano. Además, usando materiales más rígidos para que la vida del digestor sea más larga.



Autora: Priscila Grace Chin Lara

Taller o Curso: Diseño de Productos III

Trimestre: 15 0

Asesora: Areli García González



*Biodigestor: contenedor que permite la descomposición de la materia orgánica en condiciones anaeróbicas y facilita la extracción del gas resultante para su uso como energía, cuenta con una entrada para el material orgánico, un espacio para su descomposición, una salida con válvula de control para el gas (biogás), y una salida para la composta (material ya procesado, biol).

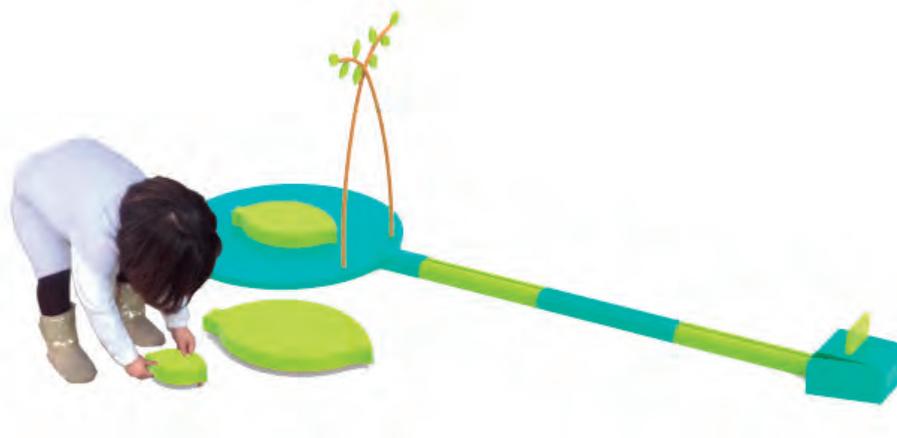
Juguete promotor de actividad física

Objetivo

El objetivo principal de este proyecto es diseñar un juguete para niños de edad preescolar que a través de actividad física prevenga la obesidad infantil.

Descripción

El niño debe saltar sobre una plataforma según sus habilidades, la cantidad y velocidad de saltos que realice serán proporcionales al avance de un personaje saltarín que se encontrará en un riel. El nivel de juego se determina por una "hoja de salto" con diferente área. El juego se puede sincronizar con el de otros niños para competir.



Autora: Nayive Villalpando Buendía

Taller o Curso: Desarrollo De Productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Francisco Javier Gutiérrez Ruiz

Alfred

Objetivos

- Dividir habitaciones con un biombo.
- Almacenar y organizar las pertenencias que el usuario lleva al entrar y salir de su hogar.
- Eficientizar la llegada y salida del usuario al tener los objetos al alcance y en buen estado.
- Estabilidad de cada uno de los paneles mediante estructuras y uniones firmes y ligeras.
- Brindar privacidad al usuario.
- Apariencia atemporal.

Descripción

Es un producto que tiene la intención de ayudar al usuario con la llegada a su hogar facilitándole el almacenamiento de sus pertenencias en un tejido de hilo de pvc soportado por marcos de madera banak, los cuales tienen en sus cantos un marco metálico para facilitar su movimiento con las uniones magnéticas de imanes de neodimio. Este mismo producto le brinda privacidad y separación a las habitaciones de un hogar.



Autores: Daniela Bustamante Hernández, Daniel Osvaldo Hernández Sánchez, Gisela Méndez Hernández, Sebastián Navarro López, Alondra Ortega Hernández



Taller o Curso: Diseño de productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Rubén Sahagún Angulo



Poncho ubikers

Objetivos

Ayudar a que el ciclista sea visible para los vehículos y peatones con los que convive dentro de la ciudad.

Crear una prenda ligera adecuada para esta actividad física.

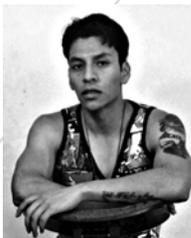
Diseñar una prenda que sea cómoda y resulte adecuada a las tendencias actuales de la ropa femenina.

Descripción

No se utilizan costuras para su fabricación, ayudando así a reducir su costo y mejorar la calidad del producto.

Es pequeño y portable dentro de su bolsa.

Está hecho de tejidos sintéticos que permiten una fácil limpieza.



Autor: Víctor Hugo Rosas Torres

Taller o Curso: Diseño Integral de Productos III

Trimestre: 15 0

Asesor: María Francesca Sasso Yada

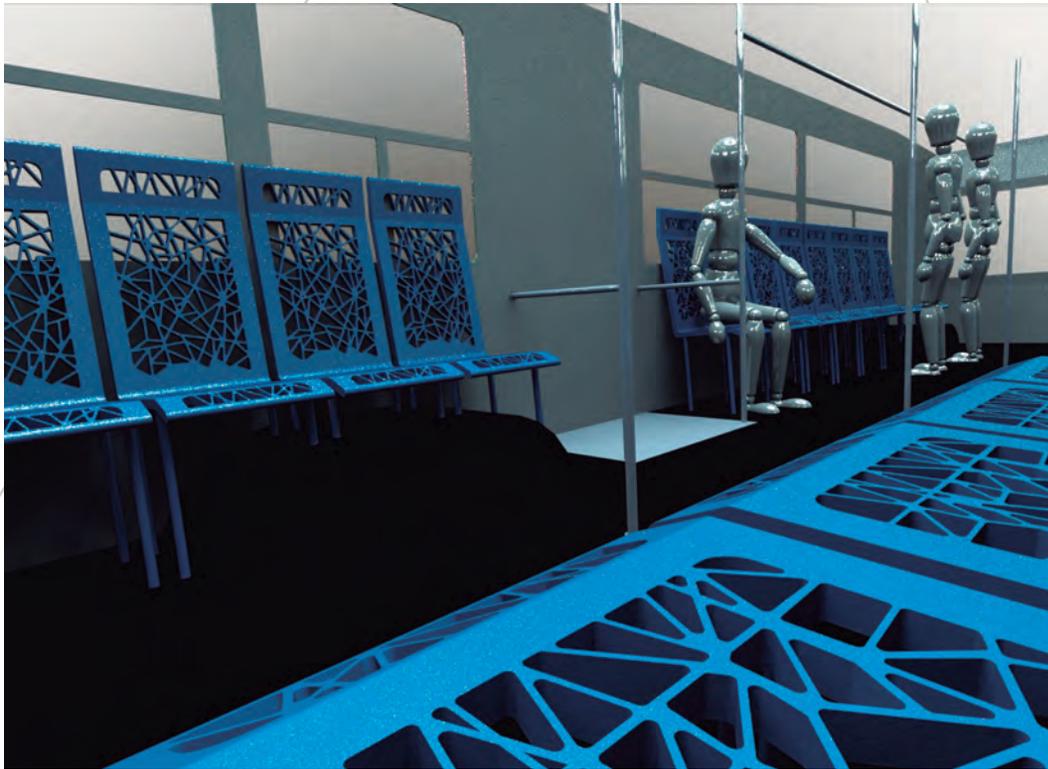
Novatrole

Objetivos

- Nuestro objetivo con el usuario es ofrecerle mejores condiciones para viaje del día brindando una experiencia confortable y segura.
- Ofrecer un paquete de renovación de los espacios interiores de cada unidad incrementando la cantidad de asientos, dispuestos de una manera óptima para permitir un flujo de pasajeros.
- Promover la utilización del transporte público, eléctrico para reducir el índice de contaminación de la ciudad.

Descripción

Se utilizó el modelo general de proceso de diseño UAM, se comenzó por el análisis de productos existentes, así como la identificación de los problemas relacionados con el sistema en cuestión, se realizaron bocetos, maquetas, pruebas de simulador y desarrollo de métodos de implementación para llevarse a producción.



Autores: Josué Martínez Torres, Marco Sánchez Gutiérrez

Taller o Curso: Desarrollo de Productos

Trimestre: 15 0

Asesora: Alinne Sánchez Paredes Torres



Vehículo de tracción humana. Alambra longboard

Objetivos

Ayudar a disminuir el nivel de tráfico en las ciudades, de manera paralela a la utilización de medios de transporte colectivo.

Propiciar el ejercicio entre la juventud de nuevas maneras .

Mejorar el tiempo de actividades recreacionales como lo es el *skateboarding*.

Descripción

La propuesta consiste en un híbrido entre dos objetos (patines y patineta) . Para esto la base de los patines ensambla con la tabla para formar la patineta. Los patines fueron realizados con el mismo tipo de madera de la patineta, se les añadió un sujetador para el eje de la llanta, sirviendo éste, a su vez, para mantener los cordones que sujetan el pie.



Autor: Raul Macías Morales

Taller o Curso: Desarrollo de Productos III

Trimestre: 15 0

Asesor: Luciano Segurajauregui

Indumentaria deportiva para atletismo sobre silla de ruedas

Objetivos

Diseñar indumentaria que ayude a mejorar el desempeño del atleta, antes y durante la competencia a través de un ajuste óptimo sin sacrificar el confort.

Descripción

Los patrones han sido diseñados específicamente para este deporte y cuenta con una selección de telas que le ofrece al atleta el máximo confort convirtiéndola en una auténtica segunda piel, ligera y flexible.

Además de contar con tejidos con características aerodinámicas, protección contra rayos UV y protección contra las fricciones producidas por el contacto con los aros de las ruedas.



Autor: Víctor Hugo Rosas Torres

Taller o Curso: Diseño Integral de Productos III

Trimestre: 15 0

Asesora: María Francesca Sasso Yada



Value Space (juego para fomentar los valores)

Objetivo

Fomentar los valores éticos de solidaridad y colaboración en equipo en niños de entre seis y ocho años de edad, esto para mejorar las relaciones interpersonales y en un futuro mejorar sus niveles de socialización.



Descripción

Consiste en cuatro tapetes unidos entre sí, que los niños pueden colocar como mejor se acomoden, los tres primeros módulos son tres planetas y el último es el Sol, que corresponde a la meta.

Los niños son astronautas en un viaje por el espacio, su viaje termina en el Sol, para lograr esto deben cumplir misiones, en cada misión trabajan en equipo y por medio de ellas aprenden a trabajar con valores.

Deben juntar diez lunas para terminar el juego, por cada misión cumplida correctamente se les da una Luna, si la misión no se logra se les da un asteroide, el cual podrán cambiar por una Luna al hacer otra actividad.

Cuentan con un apoyo durante el juego, un cohete espacial, el cual forma parte de éste.



Autora: Verónica Guadalupe Rodríguez Rosas

Taller o Curso: Desarrollo de productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Francisco Javier Gutiérrez

