
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



Tronco General de Asignaturas

Abstracción

Objetivos

El objetivo general de este ejercicio es que el alumno valore la importancia y utilidad de este concepto para aplicar su proceso de manera efectiva en la búsqueda de una síntesis adecuada del objeto en sus aspectos cromáticos, formales y estructurales, de tal forma que resulte pregnante, comprensible y claramente identificable. Asimismo, utilizar los fundamentos del color y de la sintaxis compositiva acertadamente.

Descripción

Elegir un animal para trabajar en su abstracción. Seleccionar toda información gráfica que resulte de utilidad para su mejor identidad en una variedad de encuadres, ángulos de visión y niveles de representación.

Trabajar en su simplificación suprimiendo los elementos insustanciales de su estructura y conservando aquellos indispensables para su óptimo reconocimiento e identificación.

Realizar propuestas de color y elegir la más adecuada.



Autores: Alexa Paola González Vargas, Mónica Escamilla Robles, Gustavo López Prieto

Taller o Curso: Lenguaje Básico

Trimestre: 15 0

Asesora: Laura Serratos Zavala



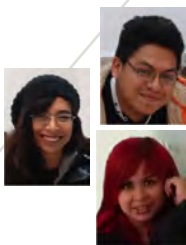
Zeus

Objetivos

Integrar los diferentes temas del curso —relación bi-tridimensión, modulación, fuerzas estructurales, articulación— en la solución del diseño de una estructura articulada zoomorfa de gran formato (aproximadamente 1 m en alguno de sus ejes) que tuviese un movimiento controlado a partir de tensores externos.

Descripción

En concordancia con el concepto de sistema que tiene la UEA como planteamiento inicial, todo el grupo eligió un ecosistema para estudiar, en este caso, la selva chiapaneca. Para este proyecto se tuvo como meta la generación de una estructura articulada en gran formato, que reprodujese el tipo de movimiento en la que se basa. Cada integrante del equipo propuso su solución, entre todos la valoraron y decidieron cuáles recursos funcionaban mejor. Para el resultado en gran formato cotejaron con el boceto en pequeño con la respuesta del material y recursos estructurales en el tamaño final, a la par de integrar todas las piezas de manera armónica, tanto en lo formal, como en lo funcional. Una dificultad adicional fue la restricción para usar pegamentos y adhesivos.



Autores: Ricardo David Herrejón Mejía, Oma Jocelyn Pérez Puerta, Cindy Michelle Flores Soto

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesora: Mtra. Ma. Itzel Sáinz González

Poliedros

Objetivo

Conocer y combinar órdenes geométricos tridimensionales, con la finalidad de posibilitar la organización modular de los espacios y objetos.

Descripción

Desarrollar una maqueta con pirámides a partir de una retícula de base.

Analizar las características de estos poliedros, su construcción a partir de un sustrato bidimensional.

Explorar diversas opciones como la variación de: altura, ángulo del eje (pirámides rectas u oblicuas) polígonos regulares e irregulares en la base, color, manejo de espacios y aplicaciones, entre otros.

Desarrollar el diseño de plantillas en diversos materiales y experimentar con distintos soportes.



Autor: Víctor Piña

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesora: Alma Olivia León Valle

Niveles de Simetría

Objetivos

Aplicar los principios de niveles de simetría isométrica, homeométrica y catamétrica, utilizando a la vez algún tipo de simetría (axial, radial y/o de traslación).

Experimentar la interrelación de formas para generar un módulo compuesto.

Explorar las diversas opciones de unión, subdivisión y/o deformación de módulos reticulares para encontrar conexiones con los niveles de simetría.



Descripción

En un sustrato de cartulina de color con una dimensión de 30 x 85 cm, crear un diseño basado en una estructura básica donde se ubique y repita un mismo o diferente patrón generado por diferentes formas.

Para construir ese patrón o supermódulo, deberá explorar los distintos tipos de interrelación de las formas, como son unión, toque, intersección, sustracción, superposición, distanciamiento o penetración.

Ubicar este patrón en los módulos de la retícula básica generada en el espacio de la composición.

Diferenciar y calar las formas que irán desocupadas en la composición.

Puede recortarse a mano o utilizarse cortadora láser.

Autora: Viridiana Méndez Uc Mitzi

Taller o Curso: Lenguaje Básico

Trimestre: 15 0

Asesora: Alma Olivia León Valle



Generación de volúmenes articulados a partir de ensamblajes de planos

Objetivos

Construir un sistema estructural y formal de un animal cualquiera, a partir de planos seriados y ensamble entre planos, sin utilizar pegamento.

Organizar dicho sistema de ensamble de planos seriados y/o transversales para que soporten el conjunto de la estructura.

Diseñar un sistema de articulaciones que se integre a dicho sistema de ensamblajes de planos seriados.

Descripción

El alumno decidirá qué animal elaborará así como su postura. Después de observar varias imágenes en diferentes posiciones y perspectivas del animal seleccionado, tendrá que bocetar la seriación de planos y/o las diferentes combinaciones de ensamblajes transversales o angulares entre planos. Dicha seriación corresponderá a la posición seleccionada del animal, garantizando que la estructura sea autosoportante. El sistema de articulaciones podrá diseñarse por medio del ensamble de dos o más planos en disposición radial. El alumno analizará las características de rigidez de diferentes materiales con el fin de que elija el más adecuado para la elaboración de su ejercicio, en correspondencia con las formas y el tamaño de la composición volumétrica del animal. Será indispensable que los ensamblajes entre planos sean sólo por medio de cortes sin utilizar pegamento.



Autor: Ana Karen Nava Martínez

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 O

Asesora: Mtra. Consuelo Córdoba Flores

Kuroryu

Estructura articulada zoomorfa

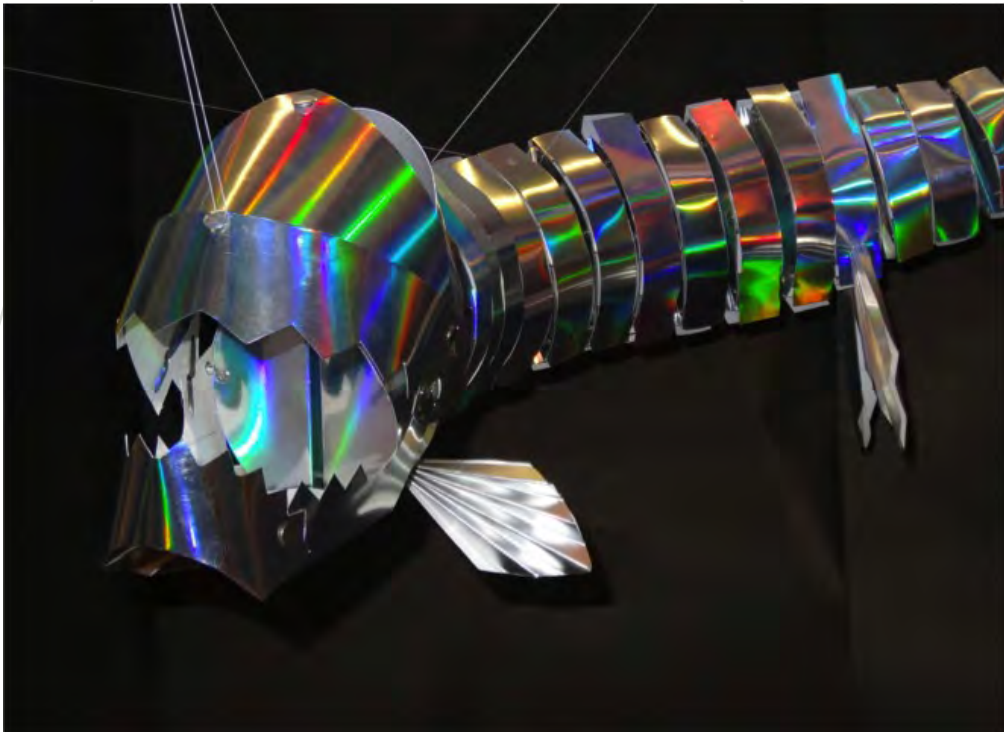
Objetivos

Integrar los diferentes temas del curso —relación bi-tridimensión, modulación, fuerzas estructurales, articulación— en la solución del diseño de una estructura articulada zoomorfa de gran formato (aproximadamente 1 m en alguno de sus ejes) que tuviese un movimiento controlado a partir de tensores externos.

Descripción

Se inició con la selección de un ecosistema para todo el grupo, en este caso, los fondos abisales. De ahí, cada equipo buscó y eligió una especie animal específica. El proceso de diseño comenzó un bocetaje en papel que continuó con uno tridimensional enfocado a la propuesta particular para resolver problemas de estructuración espacial mediante el diseño. La meta: el cuerpo principal, las extremidades articuladas y las uniones entre las dos anteriores. La fase final consistía en la operación del modelo y su montaje mediante tensores.

Existió una limitante adicional: la prohibición de usar pegamentos y adhesivos.



Autores: Rodrigo Antonio Utrera Rodríguez, Luis Emeterio García Morales

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesora: Mtra. Ma. Itzel Sainz González

Barco steam punk

Objetivo

Partiendo de un análisis previo del *steam punk*, estilo artístico y sociocultural conocido también como retro futurismo que propone una historia alternativa, reinterpretando las visiones del futuro hechas en nuestro pasado en época de la Revolución Industrial; generar elementos para la creación de un escenario tridimensional, unificado a partir de la temática propuesta y aplicando las herramientas y técnicas vistas en el curso, así como los conceptos básicos del diseño.

Descripción

La ejecución del proyecto fue un ejercicio grupal, lo cual representó el mayor reto, al ser un trabajo en equipo y tratar de unificar intereses y objetivos.

Para lograr el resultado obtenido era necesario además de integrar todo dentro de un mismo estilo, hacer uso de las herramientas propuestas en el curso como: simetrías, patrones de crecimiento, proporciones, generación de estructuras tridimensionales a partir de construcciones simples, agrupamientos, intersecciones. aplicación de fuerzas: tensión, compresión, doblamiento, torsión, corte y sistemas tridimensionales articulados.



Autores: Luz María Casas, Karla De la Rosa, Mario Díaz, Rodolfo Fabila Sánchez, Leonardo Gutiérrez, Diana Hernández, María Martínez, Alan Mendoza, Ariadna Morales, Marlene Morales, Raymundo Polanco, German Robles, Diego Salinas, Daniel Solís

Taller o Curso: Sistemas de Diseño.

Trimestre: 15 0

Asesora: Arq. Clara Ortega García



Ambientación escenográfica de libros del siglo XIX sobre la historia del delito en México

Objetivos

Animar el interés y la participación del grupo de sistemas del segundo trimestre de las disciplinas del diseño, con el propósito de diseñar, montar y caracterizar las vitrinas o escaparates escolares bajo una temática específica y en atención a un requerimiento puntual.

Interpretar las expectativas del solicitante del proyecto, poniendo a prueba los conocimientos adquiridos durante la primera etapa de su formación universitaria en el diseño para lograr la satisfacción de la demanda. Impulsar un trabajo de colaboración colectiva que permita sumar talentos intercambiar información y apoyar las distintas etapas del proyecto.

Aprender en el proceso, los posibles servicios que la disciplina brinda, las particularidades de ésta, además de promover la adscripción a la misma.

Descripción

Atender la solicitud del investigador y conocer los textos a interpretar.

Ensayar posibles variantes.

Definir en colectivo las más adecuadas.

Desarrollar puntualmente la solución elegida

Apreciar el resultado enmarcado en el sentido de las disciplinas en cuestión.



Autor: Diego Vargas

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesor: DI. Jorge A. Morales Aceves

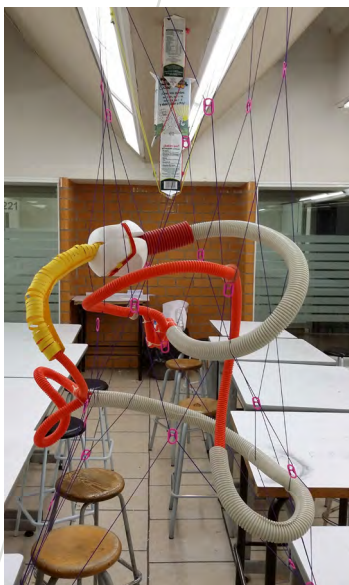
Sistemas de recorridos suspendidos en el espacio tridimensional

Objetivo

Atender distintos referentes salidos de la literatura, las artes visuales y la cinematografía. En el caso que los ocupa, la película *Allien; el octavo pasajero* de Ridley Scott y la obra plástica de H.G.Giger sirvieron de pretexto para diseñar las estructuras.

Observar los ejemplos mostrados y problematizar en torno al espacio como oportunidad, para distinguir alternativas.

Explorar sistemas de unión de fácil remoción para aplicarlos a las necesidades de instalación de las estructuras sin afectar los apoyos de origen.



Descripción

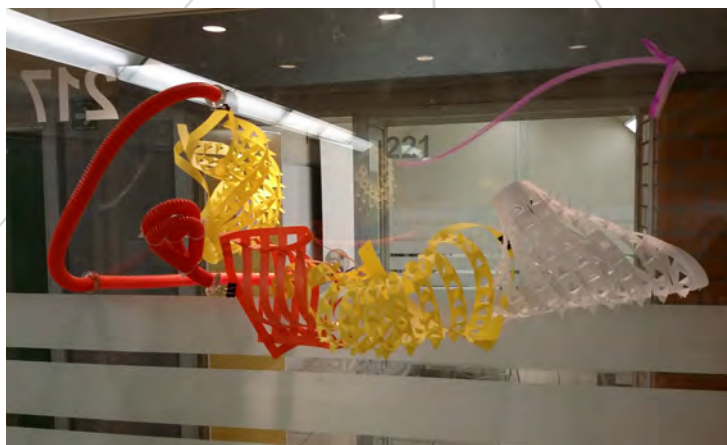
Analizar los ejemplos mostrados; identificando las fuerzas físicas que operan para estabilizar el sistema.

Incorporar las piezas resultado del corte láser, combinándolas con la partes de reuso, explorando las uniones entre sí.

Diagramar la relación entre estructuras de sostén y las estructuras de recorrido para entender la complejidad del conjunto y simplificarlo en la medida de lo posible.

Armar/desarmar los conjuntos para evaluar su pertinencia.

Optimizar la propuesta, instalar y realizar los registros visuales necesarios.



Autores: José Alberto Jiménez García, Aarón Salas Cortés

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesor: DI. Jorge A. Morales Aceves

Crónicas marinas e híbridos de la cultura material

Objetivo

Animar un trabajo de colaboración y apoyo colectivo.

Problematizar en torno a temáticas posibles, interesantes y de fuerte significado para los y las participantes.

Aplicar los recursos constructivos aprendidos en el proceso de ejercitación a lo largo del curso, además de participar en el montaje de la vitrina de su elección.

Registrar los resultados para sumarlos a su bitácora de experiencias de proyecto.

Descripción

Definición del personaje en acuerdo con el equipo del que se formó parte.

División del trabajo para integrar los conjuntos necesarios.

Generación de la información gráfica necesaria para reproducir en serie los modelos necesarios resultados de la experiencia.

Composición total de la vitrina y ubicación del personaje según los equilibrios logrados.

Montaje final y una vez que la exposición finaliza, retiro de la obra expuesta.

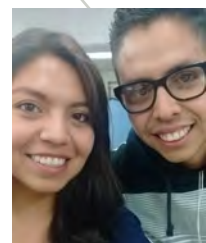


Autores: Lourdes Irais Anaya Bernal, Alexis David Arciniega Orbe

Taller o Curso: Sistemas de Diseño

Trimestre: 15 0

Asesor: DI. Jorge A. Morales Aceves



Arquitectura

Espacios en acción

Objetivo

Mémediante la vinculación con el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial, afrontar el desarrollo de la propuesta arquitectónica para intervenir en infraestructura social para gestionar, diseñar y resolver proyectos reales, con un precio análisis global que argumente el diseño resultante.

Descripción

La intervención en el espacio público de la Escuela Secundaria No. 59 "René Casín" pretende aplicar el concepto de integración, específicamente "espacios en acción" busca que este concepto se aplique de manera holística, integrando no sólo los espacios dentro del conjunto arquitectónico, si no a los usuarios y a la comunidad de la zona, al inmueble con su entorno, a los humanos con la naturaleza, al espacio con los planes de estudio, al inmueble con su realidad temporal



Autora: Adriana Guerrero Patiño

Taller o Curso: Taller de Diseño II

Trimestre: 15 0

Asesora: Georgina Sandoval

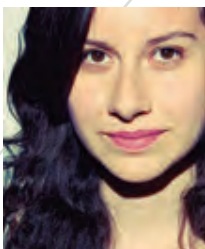
Casa habitación familia Flores Amezcuca, Hidalgo

Objetivo

Desarrollar un proyecto de casa habitación ubicada en Ciudad Sahagún, Hidalgo, en un predio de 960 metros cuadrados y un clima semifrío seco, procurando crear sensaciones respetando al máximo el entorno natural y creando el mayor confort de acuerdo con los requerimientos del cliente, luego de haber desarrollado dos proyectos anteriores a este, casa de campo en Los Dinamos, Ciudad de México y Casa de Campo en Acapulco, Guerrero.

Descripción

La familia Flores Amezcuca disfrutará de la comodidad, dinamismo y privacidad en el ambiente acogedor de su hogar a través de jardines interiores y exteriores, terrazas al exterior y espacios amplios en la zona pública y privada, además de la conexión de áreas. La casa es formalmente lineal, con el fin de adaptarse al terreno y lograr que el usuario experimente curiosidad y sorpresa al recorrer la casa, al mismo tiempo que mantenga la sensación de continuidad y sobriedad de un hogar. El árbol central es el corazón de la casa, el eje de composición de los espacios y el módulo principal en la proporción; es el pretexto para inducir a cualquier miembro de la familia y visitas a contemplar, dentro y fuera de la casa, espacios naturales, a través de las fachadas, dentro y fuera del predio, o desde ventanas, puertas y espacios interiores con el fin de hacer recorridos y estancias relajantes, liberadoras y de alto confort visual, acústico y térmico, logrando la unión de la familia.



Autora: Daniela Guadalupe Canchola Zepeda

Taller o Curso: Diseño Arquitectónico II

Trimestre: 15 O

Aesoras: Olga M. Gutiérrez Trapero / Elisa Gray Vargas

Luz y Sombra

Objetivo

Diseño casa habitación para clima semi frío-seco. Especificaciones: área versátil 1. (cocina-comedor-estancia), área versátil; 2. (estudio-área de computo- sala de entretenimiento); 3. recámaras con baño propio, estacionamiento para dos camionetas, 30% área verde, respetar vegetación.

Descripción

En este proyecto busqué evocar sensaciones a lo largo de la casa mediante juego de luz y sombra, desde el acceso principal hasta el patio interior, el juego de vanos, pérgolas y cancelería nos permiten disfrutar de una vista agradable entre naturaleza y cristalería. Los recorridos del proyecto están planeados para que desde cualquier punto pueda observarse el árbol central y las estancias puedan ser acogidas por los rayos de luz penetrantes a través de éste. Pero la mayor atracción visual de mi proyecto es la escalera, la cual se ubica en el patio central y ésta rodea el árbol con un diseño de cancelería, el cual nos permite una interesante penetración de luz hacia las diversas área del proyecto.



Autor: David García Verduzco

Taller o Curso: Diseño Arquitectónico II

Trimestre: 15 0

Asesoras: Arq. Olga Gutiérrez /Arq. Elisa Garay



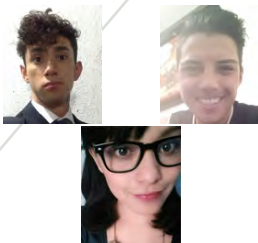
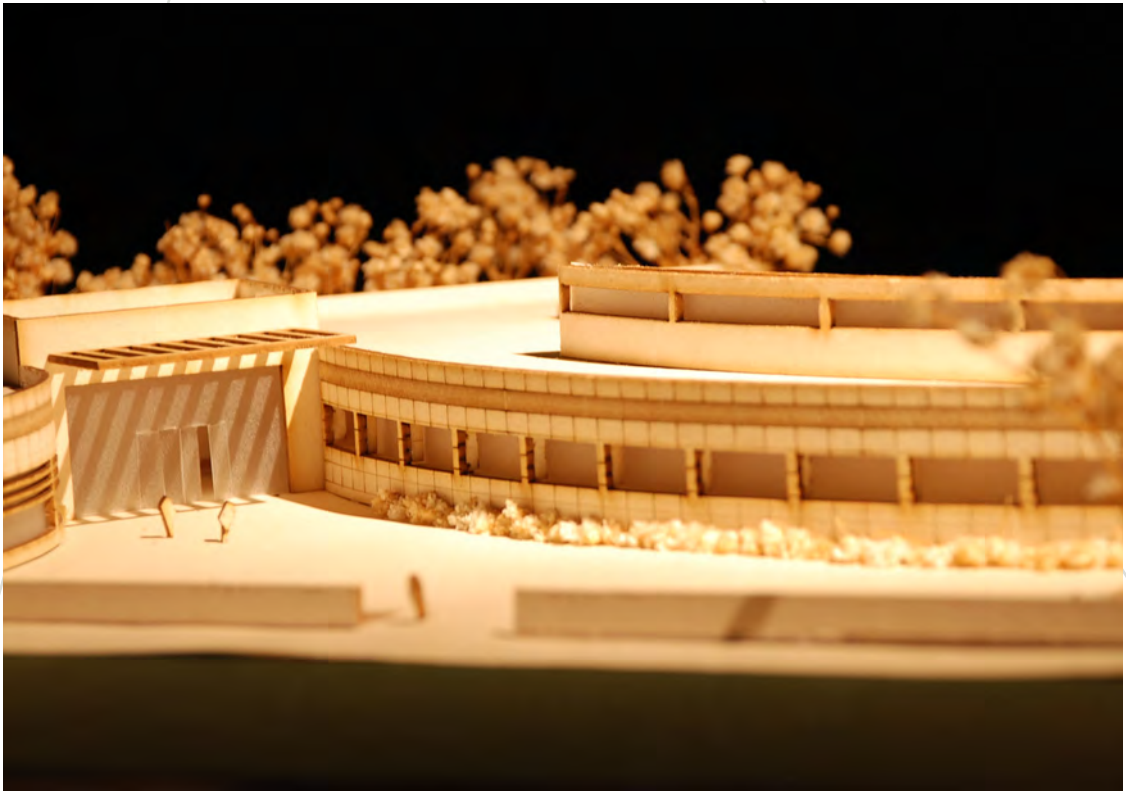
Unidad de medicina familiar 6+3

Proyectar una unidad de medicina familiar apegándose completamente al programa arquitectónico, reglamento y requerimientos reales y vigentes del IMSS en un terreno en el cual se tiene previsto la construcción de una UMF bajo el modelo "6+3 consultorios". Los alcances son a nivel arquitectónico y estructural, llegando a cortes por fachada.

Descripción

A través de investigaciones estructurales y estudios del terreno y su ubicación se logró una distribución arquitectónica óptima con el apoyo de autoridades del IMSS la cual cumple con la estricta normatividad requerida, concretando proyecto innovador, orgánico y funcional.

El concepto del proyecto es cobijar al derechohabiente, y éste se logra adaptando el volumen usando una forma radial a las colindancias irregulares del terreno, enmarcando siempre los remates visuales interiores con áreas exteriores ajardinadas.



Autores: Denisse García Sigüenza, Shmuel Nyssen Espinoza, Carlos Hevia Gutiérrez

Taller o Curso: Taller de Arquitectura 1-B

Trimestre: 15 O

Asesor: Carlos Moreno Tamayo

Conjunto habitacional de uso mixto Residencial Legaria

Objetivo

Dar una solución de habitabilidad, buscando la armonía entre funcionalidad y diseño.

Descripción

El proyecto residencial incluye departamentos de lujo, jardín de techo, zona de comercio en planta baja y estacionamiento subterráneo. La característica principal de estos edificios se encuentra en las terrazas, las cuales cuentan con abundante vegetación y en conjunto con las grandes áreas verdes dentro del predio dan esa plusvalía al desarrollo.



Autor: Hugo Flores Montiel

Taller o Curso: Taller de Arquitectura II-A

Trimestre: 15 0

Asesor: Pablo David Elías López

Centro de Difusión de arte, diseño y oficios (CDADO)

Objetivo

Por medio de la intervención de un predio baldío se pretende dar respuesta a la necesidad que hay en el norte de la ciudad, en la delegación Azcapotzalco de espacios donde se permita la práctica, enseñanza y difusión de expresiones artísticas y culturales.

Descripción

El proyecto consta de dos edificios, en el primero se encuentran los espacios pertinentes para la difusión de arte y cultura, tales como auditorio y sala de exposiciones, dichos espacios son los necesarios para poder recibir un número alto de espectadores y visitantes. Por otro lado, el segundo edificio alberga talleres, aulas y una biblioteca que permitirán la práctica, enseñanza e incluso ensayo de diversas disciplinas artísticas plásticas y escénicas.

Al exterior de los edificios se ha intervenido el espacio de tal manera que el entorno urbano se logre permea con la actividades que se desarrollarán dentro de los edificios, procurando impactar a un nivel social priorizando la convivencia en espacios abiertos donde también se podrán apreciar actividades culturales a poca y gran escala, puesto que se ha contemplado un auditorio al aire libre.



Autor: Jahaziel Gonzalez Torres

Taller o Curso: 1-B

Trimestre: 15 0

Asesor: Dr. Fernando Minaya



Centro deportivo Chimalhuacán

Objetivo

Ayudar al desarrollo del deporte en la comuna, mejorando la infraestructura existente, otorgando una construcción de carácter comunitario abierta a todos los habitantes.

Lograr un equipamiento que tenga jerarquía, ya que la infraestructura municipal existente, tanto deportiva como en general, carece de una presencia reconocible.

Ser un lugar de encuentro, cercano a la comunidad y que acoja no sólo actividades deportivas sino que también de índole cultural y recreativa.

Fomentar la práctica de distintos deportes que den cabida a la mujer y a la familia en general.

Crear un centro deportivo y recreativo municipal orientado principalmente a la práctica deportiva formativa, recreativa y de manutención.



Descripción

Debido al alto índice de delincuencia que predomina en esta zona, propongo que con ayuda de la creación de un centro deportivo se pueda propiciar un cambio bueno en los habitantes de la comunidad, debido a que con la práctica de algún deporte se pueden alejar de malos hábitos, sirviendo de motivación, cultura, aprendizaje y desarrollo de las personas.

Ya que no existe algún tipo de instalación de este tipo en la zona, solamente de clásicas canchas que han sido tomadas por los delincuentes, por este motivo, las personas no acuden a ellas, además del deterioro que presentan. Con un espacio que brinde seguridad y confort los habitantes de este lugar acudirán a disfrutar de los espacios que ofrecen las instalaciones.

Pero no solamente es un centro para desarrollar alguna actividad física, otro objetivo es que se auto-sostenga, debido a que esta zona carece de recursos económicos para solventar los gastos que generan dichas instalaciones, y esto lo logramos haciendo que las canchas también sean un espacio versátil para diferentes tipos de eventos, como exposiciones, conferencias, ferias, obras de teatro, conciertos, ya que cuenta también con un escenario y gradas; también se puede agregar mobiliario para aumentar la capacidad de aforo; de esta manera se pueden generar ingresos a la comunidad.



Autor: Jesús Rubén Guillén Campos

Taller o Curso: I-B

Trimestre: 15 O

Asesora: Laura Arzabe

Casa Papalotl

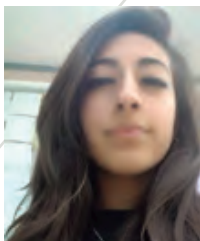
Objetivo

Realizar una casa habitación para una familia de cuatro integrantes; papá, mamá, hijos.

Descripción

El proyecto está ubicado en la delegación Xochimilco, cerca del famoso Lago de Xochimilco, sobre Prolongación División del Norte, adentrado en un callejón angosto. El predio mide 11 x 7.3m, sumando 80m². Se realizó el proyecto de una casa habitación para cuatro integrantes, dos adultos y dos niños, buscando cumplir con todas las comodidades que los clientes solicitaron. Se requerían estancia, comedor, cocina, tres habitaciones, dos baños y un cuarto de lavado con todos los servicios necesarios. Además, los clientes pedían, de ser posible, jardín y terraza para admirar el cielo nocturno. El proyecto se llevó a cabo con éxito, cumpliendo las necesidades requeridas por los usuarios con formas arquitectónicas y materiales tradicionales como el ladrillo.

Al final del curso se realizó un concurso para la selección del mejor proyecto, con el fin de que en un futuro el proyecto ganador se construyese.



Autora: Karla Pamela Royo Camarasa

Taller o Curso: 1-B

Trimestre: 15 0

Asesor: Miguel Arzate Pérez

Torre Tokio

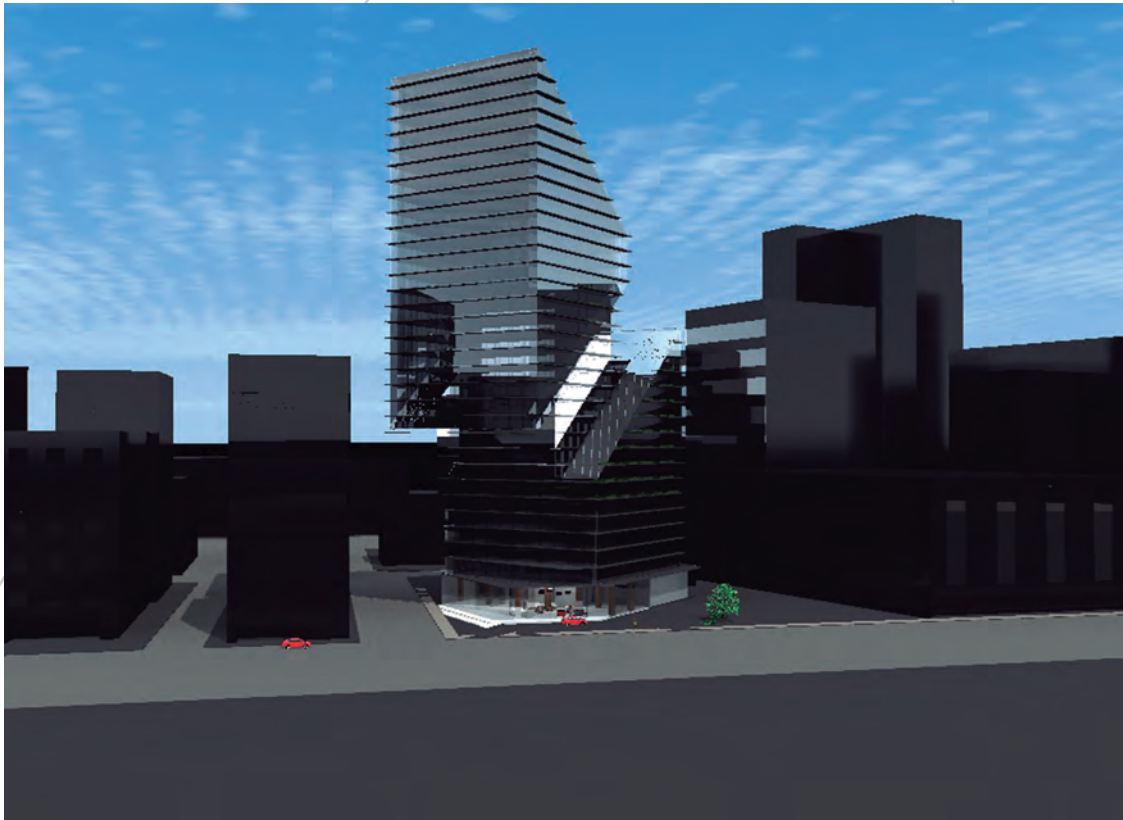
Objetivo

El anteproyecto pretende contrastar formalmente en el medio urbano (Chiyoda Tokio) sin alterar la ortogonalidad del mismo, a manera de respetar la conservadora cultura oriental. El anteproyecto deberá integrarse al plan de crecimiento cultural, económico y social que pretende la zona en la que yace.

Descripción

Formalmente, parte de la forma más conservadora como lo es un cuadrado, el cual conforme asciende presenta una pauta y un cambio, los cuales representan el progreso ante la adversidad, y que al mismo tiempo sugiere movimiento, siendo esto un reflejo de la cultura japonesa.

La Torre Tokio cuenta con oficinas, hotel y zonas culturales como espacios esenciales con el fin de convertirse en un foco que potencie la economía y la cultura en Chiyoda Tokio.



Autor: Luis Alcibiades Oliver Salgado

Taller o Curso: Proyecto terminal I

Trimestre: 15 0

Asesor: Salvador Islas Barajas



Hotel Gran Turismo

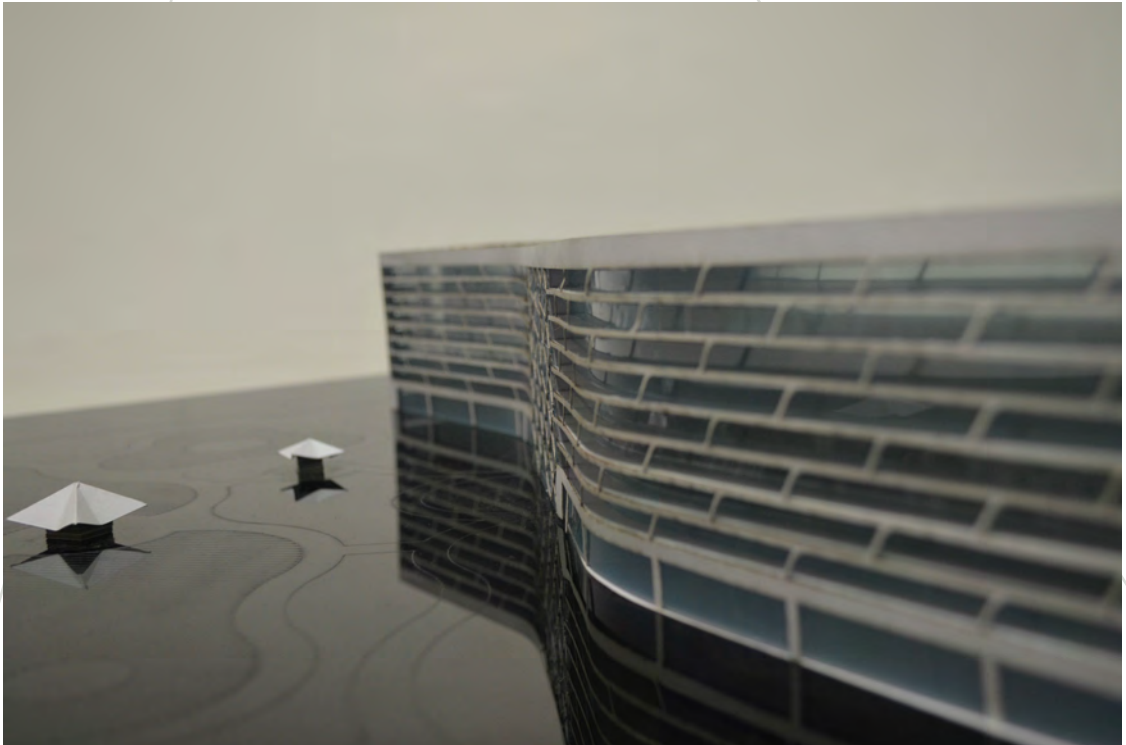
Objetivo

La finalidad del proyecto es crear un espacio funcional, atractivo y de alta categoría mediante un diseño arquitectónico normado y a su vez auxiliado a razón de lineamientos bioclimáticos para lograr impulsar y fomentar las acciones de promoción de la industria turística hacia el desarrollo del destino.

Descripción

El hotel tendrá 520 habitaciones que a su vez están divididas en tres habitaciones tipo; éstas cumplirán los estándares marcados para la categoría de Hotel Gran Turismo por la normatividad estipulada en nuestro país.

Debe aprovechar su situación privilegiada para buscar las vistas al mar, no sólo para ser contempladas desde de las habitaciones, sino que también desde las distintas zonas recreativas y equipamientos adicionales se pueda disfrutar de este singular hotel.



Autores: Abelardo Fernández Ortega , Tania Gama Flores, Luis Moranchel Guel, Miguel Velázquez Balmori

Taller o Curso: 1 A

Trimestre: 15 0

Asesor: Oscar Henry Castro Almeida

Museo Industrial Contemporáneo

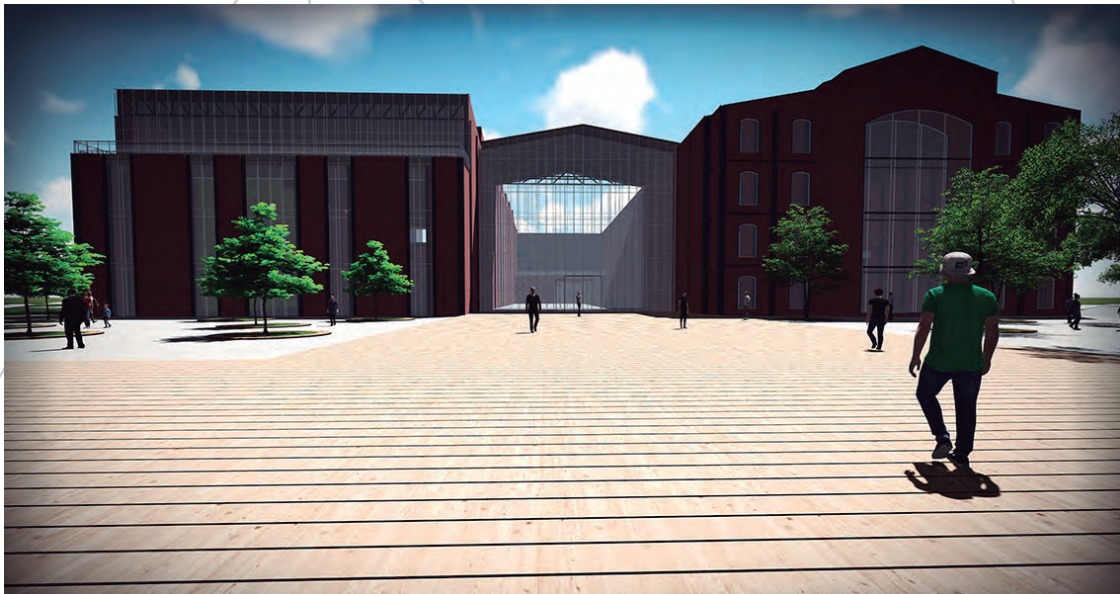
Objetivo

El objetivo del taller es realizar un proyecto de integración a la vida profesional, en este caso se realizó la intervención en el municipio de Tlalnepantla, en un polígono, el cual se proyecta en el plan de desarrollo urbano para el año 2050. El alcance del proyecto también involucra no sólo el proyecto arquitectónico, sino el mejoramiento del entorno urbano.

Descripción

El Museo Industrial Contemporáneo es un proyecto que abrirá las puertas al municipio de Tlalnepantla en este campo de la cultura, el Museo contará con una exposición permanente que muestra a los visitantes la gran riqueza industrial que tuvo su auge a mediados del siglo xx, y la cual pretende conservarse a través de este tipo de proyectos. Además, tendrá espacios de recreación, áreas libres, talleres, cafetería, restaurante y salas de exposición temporal, que incentivarán y promoverán a los nuevos talentos.

El proyecto retomará formas y materiales que remontan a estos espacios industriales, así generando y retomando la memoria colectiva, de una zona que tuvo como rol sostener la vida laboral de sus habitantes, y que hoy cambia su uso de suelo para integrarse a las nuevas formas de vida.



Autora: María Fernanda García López

Taller o Curso: Proyecto Terminal 1

Trimestre: 15 0

Asesor: Mauricio L. Yerena R.



Conjunto habitacional de interés social Tlalnepantla

Objetivos

Conocer y aplicar las normativas respecto a vivienda del Reglamento de construcciones de la Ciudad de México.

Realizar una propuesta que cumpla con los requerimientos mínimos respecto a áreas, al ser de interés social, acorde también a la demanda real existente en la zona.

Diseñar un edificio de interés social de cuatro niveles, con 16 departamentos, que contenga un espacio de estacionamiento en planta baja para cada departamento.

Descripción

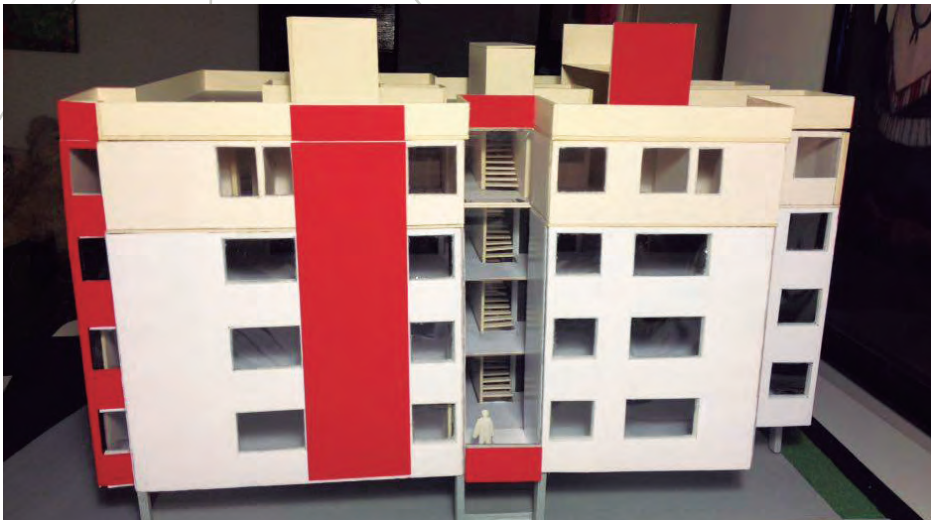
Realizar una búsqueda de terreno que tenga uso de suelo con capacidad de albergar cuatro niveles en una zona que ya posea edificios similares al que vamos a realizar.

Estudiar un caso análogo que servirá como base para nuestro proyecto.

Teniendo el levantamiento topográfico del terreno, comenzar con una propuesta arquitectónica que contenga dos departamentos de una recámara, uno de dos, y uno de tres por piso, teniendo en cuenta un 30% de área permeable.

Colocar una estructura de columnas (en este caso, reticular) que sea capaz de cargar con el edificio, siendo ésta la condicionante principal para el desarrollo del estacionamiento en planta baja.

Proponer en planta baja espacios tales como cuarto de máquinas, cisterna, depósitos para basura, y una bodega de limpieza.



Autor: Mauricio Rueda Anaya

Taller o Curso : Diseño Arquitectónico II

Trimestre: 15 0

Asesor: Luis Alfonso Peniche Camacho



Centro Cultural Lomas Verdes

Objetivo

Crear un espacio cultural en una zona con crecimiento en el Estado de México es lo que se pretende con este nuevo proyecto; se puede notar con el estudio realizado que es un área de la ciudad que cuenta con los recursos suficientes para el perfecto desarrollo de los habitantes, eso nos arroja que el nivel económico de la zona es medio alto y en crecimiento. Sin embargo, carece de zonas culturales y donde se desarrollen las diversas habilidades de los habitantes.

Descripción

La funcionalidad del espacio se creó con los diferentes elementos en movimiento dando la bienvenida a la sociedad, con el movimiento en fachadas y alturas se generan espacios llenos de confort, además de hacer que cada espacio se vincule uno con el otro con respecto a la necesidad del usuario, el gran centro del proyecto emerge de la sección áurea, innovando en la zona con ello nuevas formas que contrasten con la visual de la sociedad y permitiendo de este modo acercarse al sitio para el desarrollo intelectual de todos.



Autora: Maylen Evelin Hernández Campos

Curso o Taller: I-A

Trimestre: Intercambio Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM)

Asesores: Ricardo Rodríguez Arvizu, Christof Göbel

Centro de Artes, Diseño y Oficios

Objetivos

ENCUENTRO Y FLEXIBILIDAD

Los espacios arquitectónicos pueden convertirse en lugares públicos, donde los usuarios se reúnen o se encuentran por motivos variados y por diferentes circunstancias. Estos espacios no necesariamente tienen restricciones de acceso, facilitando así la convivencia entre los usuarios que coinciden en ese lugar.

En un proyecto arquitectónico pueden crearse espacios que se interpreten como una extensión de las vías de circulación peatonal, con pasillos o pasajes donde existan actividades libres, conectadas con espacios o salas de uso múltiple. Estos espacios al no tener uso específico se vuelven espacios flexibles.

Los pasillos que conectan un espacio con otro pueden crearse con la intención de convertirse en espacios de transición, con actividades diferentes pero simultáneas, al mismo tiempo que se convierten en lugares de encuentro.

Los edificios para encuentro y con flexibilidad deben tener ciertas características que inviten al usuario a conocerlo interiormente y desde otros puntos de vista.

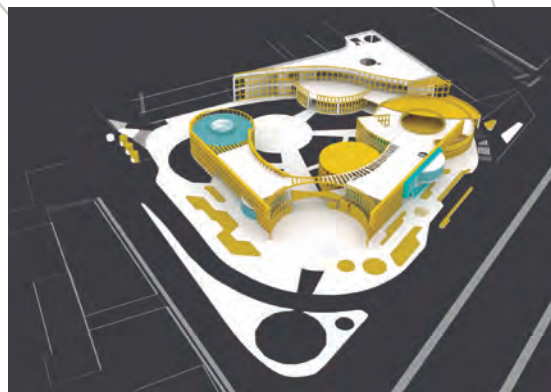
- Volúmenes ligeros
- Volúmenes abiertos y continuos

Hay espacios que pueden tener en común los requerimientos de un programa arquitectónico. Aunque pueden conservar su particularidad, al mismo tiempo son flexibles y son utilizados como lugares idóneos para el encuentro.

Descripción

Este proyecto arquitectónico, al ser un espacio destinado al uso público, tiene la intención de ser un punto de encuentro y de referencia dentro del tejido urbano. La zonificación y desarrollo de espacios arquitectónicos considera el libre acceso y una circulación fluida y flexible.

Las características de encuentro y flexibilidad se manifiestan en la composición de la planta de conjunto, en donde los edificios nuevos se conectan por medio de amplios pasillos, con función versátil, al mismo tiempo que se articulan con el edificio curvo del MP, que ha dado origen a estas nuevas volumetrías. Los espacios abiertos son de geometría similar, funcionando como módulos de encuentro que conectan a los ejes de cada espacio. Las líneas horizontales de las circulaciones vehiculares y peatonales del exterior se continúan hacia el interior para definir las geometrías de conexión. Los pasillos que articulan los edificios y las amplias áreas abiertas tienen la intención de ser espaciosos para funcionar como extensión y transición de y hacia los locales del programa arquitectónico, haciendo así un conjunto continuo.



Autor: Miguel Angel Irazaba Montesino

Taller o Curso: Taller de Arquitectura I-B

Trimestre: 15 0

Asesor: Dr. Fernando Minaya Hernández



Morar Hotels & Resorts

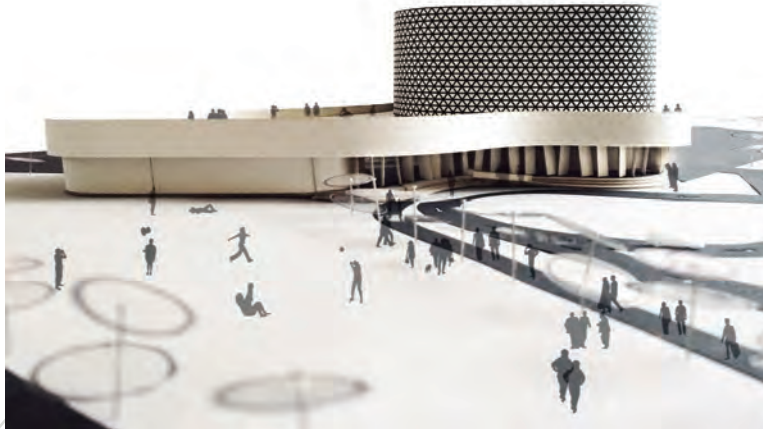
Objetivos

La forma del Hotel Boutique Morar se definió con base en un estudio urbano que se realizó previamente al comienzo de este proyecto; donde se llevó a cabo un estudio de movilidad vial y desplazamiento peatonal.

Con base en eso se definieron los remetimientos de la forma base, que, en este caso, fue un rectángulo. Dicha forma fue zonificada de acuerdo al asoleamiento, en donde se definió que las zonas comunes estuvieran al oeste y las zonas de habitabilidad al este, para maximizar el aprovechamiento del sol por la mañana. Fue así que se estableció la separación de dos volúmenes triangulares. La superposición de grandes volúmenes trata de retomar y reinterpretar algunos de los elementos de la arquitectura prehispánica, de la misma forma, por medio de los detalles, las tendencias mexicanas. Todo ello para lograr un espacio-fortaleza que permita en las personas una percepción de resguardo y seguridad; logrando esto a través de la masividad del volumen triangular y el amplio techo-cinturón perimetral, siendo éste el protagonista del proyecto.

Descripción

El proyecto está dividido por dos edificios; el primero consta de una planta de 5 m de altura, destinado para uso público, el cual alberga servicios como; cafetería, bar y restaurante. El segundo; se trata de un edificio de tres niveles de uso privado, de 5.55 m de alto en planta baja; está destinada para espacios de servicios, promoción y administración del hotel. Los siguientes niveles tienen una altura de 3.55 m y están destinados para uso habitacional, con suites de 55 y 75 m², así como también una terraza con alberca y servicio de bar; sólo en el primer nivel. El proyecto del hotel boutique fue elegido por dos principales razones, la primera: debido a las oportunidades de diseño y apertura con las que cuentan las edificaciones de este tipo; al ser lugares temáticos destinados a brindar espacios para la máxima satisfacción y confort de las personas. La segunda: por la necesidad de crear espacios de disfrute para quien lo habite. Pensando un poco en lo anterior y en las actividades que se realizan dentro de la zona urbana donde se encuentra asentado el proyecto, es que se elige al "cine" como temática a desarrollar, con base en esto se inicia el proyecto "Hotel Boutique Morar".



Autora: Mónica Izamar Alcántara Bautista

Taller o Curso: Taller de Arquitectura II-B

Trimestre: 15 O

Asesora: Elizabeth Espinosa Dorantes

Unidad de Medicina Familiar 6 + 3.

Objetivo

Desarrollar bajo las normas y criterios del IMSS una Unidad de Medicina Familiar.

Descripción

El proyecto consta del desarrollo de una unidad hospitalaria, tomando como referencia las normas del IMSS y el programa arquitectónico referente a "Unidad de Medicina Familiar 6+3", con esto se buscó explorar las distintas áreas que conforman la unidad hospitalaria, asimismo se buscó por medio de formas y procesos constructivos la innovación en el carácter arquitectónico del proyecto.



Autores: Omar Sebastián Ruiz Nava, Andrea Posadas Padilla

Taller o Curso: Taller de Arquitectura I-B

Trimestre: 15 0

Asesor: Arq. Carlos Humberto Moreno Tamayo



Centro cultural

Objetivos

Se pretende crear un centro en el cual se lleven a cabo actividades públicas como danza, música, pintura, dibujo, artes plásticas y otras, así como eventos para recaudar fondos con el fin de financiar conciertos al aire libre o privados, ya que contará además con un auditorio para 500 personas. Todas estas actividades fomentarán la cultura en la población y en particular se dirigirán a los adolescentes para evitar que caigan en malos hábitos.

Descripción

Se comenzó con la elección del terreno, dándose a elegir entre la Acrópolis en Lomas Verdes y un terreno baldío cercano al Parque Bicentenario en Azcapotzalco, el terreno lo decidía el alumno; se hizo una visita al sitio y levantamiento topográfico, así como el análisis del entorno urbano y las características del terreno.

En una segunda etapa se analizaron distintos casos análogos dentro y fuera del país, sus características, programas arquitectónicos y dimensiones, así como los espacios con los que cuentan y las funciones de cada uno.

Posteriormente se continuó con la elaboración de un programa arquitectónico con base en las necesidades de la población y las actividades adecuadas para el rango de edad considerado para el diseño del Centro cultural.

Por último se dieron distintas propuestas de diseño fundamentadas en un concepto para elegir así una y adecuarla o modificarla en el transcurso del trimestre para llegar a la propuesta final



Autor: Ricardo Raúl Jiménez García

Taller o Curso: Taller de Arquitectura 1-A

Trimestre: 15 0

Asesores: Ricardo Rodríguez Arvizu, Cristof Adolf Gobel



Papalote Museo del Niño Iztapalapa

Objetivos

Promover la generación de propuestas conceptuales de Papalote Museo del Niño en Iztapalapa, considerando su entorno urbano inmediato conformado por un centro de transferencia modal y un centro comercial.

Identificar a un arquitecto o grupo de arquitectos y un anteproyecto para crear una edificación que atraiga a los visitantes tanto por su importancia estética dentro de la zona, como por la calidad de la experiencia que proporcionará a los visitantes; su construcción deberá ser duradera, de manera que el inmueble permanezca bien conservado a través de los años, y permita que el contenido del Museo pueda evolucionar sin necesidad de realizar modificaciones.

Descripción

El museo deberá contar con espacios abiertos, dinámicos y modulables, que privilegien el uso de la luz natural, que propicien entre los visitantes un sentimiento de confianza y fomenten las relaciones humanas (con-vivencia).

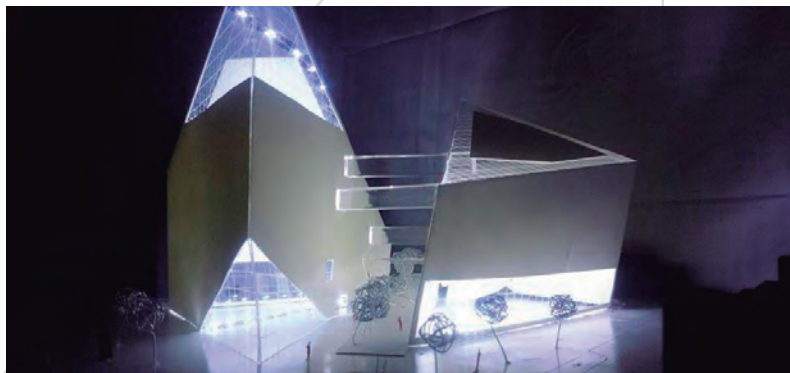
El proyecto del CETRAM prevé un acceso al museo a través del estacionamiento y uno optativo del centro comercial, los concursantes deberán proponer un acceso directo de la calle, todos los accesos deberán llegar a un vestíbulo único a través del cual se ingresará a las instalaciones del Museo.

El concepto arquitectónico del museo debe comunicar el lema "Toco, Juego y Aprendo".

Todas las salas deben de estar conectadas entre sí y con las áreas exteriores. Cada sección debe ofrecer una visión general del entorno.

Los espacios deben facilitar la circulación de los visitantes y contar con áreas de descanso.

Para cumplir con su objetivo, el Museo estará organizado en zonas o secciones. Se anexa análisis de actividades y áreas previstas; éstas son de carácter indicativo y deberán ser completadas y revisadas por el concursante.



Autora: Tania Pamela Morales Padilla

Taller o Curso: Taller de Proyecto terminal I

Trimestre: 15 0

Asesor: Salvador Ulises Islas Barajas

Torres Natura. Centro Cultural Universitario Guadalajara

Objetivos

Desarrollar la propuesta arquitectónica de acuerdo con el programa: 750 departamentos, de los cuales 584 serían de 90 m² y 166 de 200 m².

- Generar detalles constructivos y cortes por fachada.
- Desarrollar el criterio estructural.
Desarrollar el criterio de instalaciones.
- Generar la memoria descriptiva urbano-arquitectónica, estructural y de instalaciones.
- Generar conceptos de obra.

Descripción

De acuerdo con el análisis del sitio se consideraron distintas estrategias de diseño para generar el Plan Maestro del CCUG. Como resultado se obtuvo un parque temático y mediático que integra cuatro zonas que resultaban segregadas por bordes urbanos y naturales.

Posteriormente se realizó el análisis de la sección correspondiente al conjunto Torres Natura, considerando las vialidades de acceso, las conexiones y recorridos peatonales, así como la superficie de desplante máxima establecida en el programa arquitectónico.

Es así como se propuso la ubicación de los edificios y posteriormente se realizó una zonificación tanto en planta como vertical, para ubicar los núcleos más importantes. Cada torre está compuesta por una planta de acceso donde se ubica el control de vigilancia y amenidades, 12 niveles superiores constituidos por tres secciones de vivienda entre las cuales hay un núcleo de circulación vertical y una terraza en nivel de azotea.



Autor: Víctor Alejandro Zúñiga García

Taller o Curso: Taller de arquitectura II - B

Trimestre: 15 0

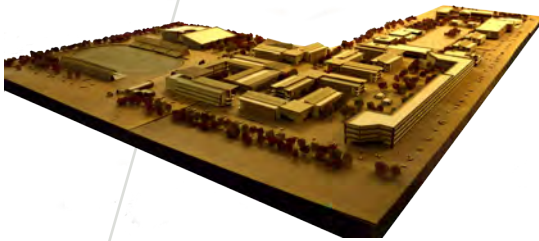
Asesora: Elizabeth Espinosa Dorantes



Diseño de la nueva propuesta para la unidad UAM Lerma

Objetivo

El diseño para la Unidad Lerma de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) surge de la necesidad de proyectar nuevos edificios que se encuentren dentro de la capacidad de carga del terreno, además de proyectar edificios para la demanda estudiantil estimada dentro de los próximos 15 años; plazo aproximado para alcanzar su máxima capacidad.



Descripción

En el proyecto se contemplan instalaciones que no se encuentran definidas en otras unidades y que complementan el desarrollo integral de los estudiantes: una área deportiva de alto rendimiento con un estadio para 5 mil personas y una alberca olímpica dentro de la unidad (ninguna de las unidades existentes cuenta con alberca propia), un invernadero que alberga el jardín botánico y el sembrado planificado de árboles en toda la unidad con la finalidad de crear un *arboretum* de las especies endémicas del país; por último se incorpora a la propuesta la estructura ya existente en el terreno proponiendo la instalación de un centro de investigación.

Lo anterior obedece a un estudio previo de las cuatro unidades de la UAM (Acapotzalco, Xochimilco, Iztapalapa y Cuajimalpa) en las cuales se detectaron elementos que se pudieron integrar perfectamente a la unidad Lerma, no sólo por cuestiones de extensión en el terreno, sino por las mismas carreteras que se planean impartir y la proyección a futuro de contar con una unidad que albergue la creciente matrícula estudiantil.

Una de las principales dificultades al desarrollar la propuesta fue coincidir en el aspecto formal de los edificios, debido a la asignación por equipos y que cada uno encontraba una concepción diferente para la estructura principal que compone el diseño: el Diagrid. Para lograr que el diseño fuera homogéneo se estudiaron diversas propuestas y se tomaron las ventajas y posibilidades constructivas de cada caso puliendo poco a poco lo que sería la homogenización del conjunto. Como resultado, en la propuesta se consigue dar una identidad a la unidad Lerma de la UAM con el sistema estructural Diagrid, respetando las funciones particulares de los edificios que la componen, generando al mismo tiempo una diversidad de ambientes que resultan satisfactorias al usuario para realizar los recorridos cotidianos dentro de la unidad.

Autores: Felipe Sánchez, Víctor Salas, Ludwin Vargas, Brenda Vazquez, José Jaramillo, Georgia Olvera, Gerardo García, Yetzy Quintin, Víctor Frías, Gabriela Álvarez, Carlos Bravo, Rogelio Campos, Alejandro Bedolla, José Ortíz, César Yepiz, Jesús Hernández

Taller o Curso: Proyecto Terminal II **Trimestre:** 15 0

Asesora: Arq. María De los Ángeles Barreto Rentería

Capilla ecuménica Ollín Tlatelolco

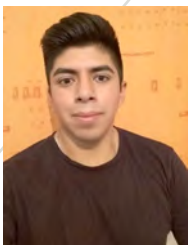
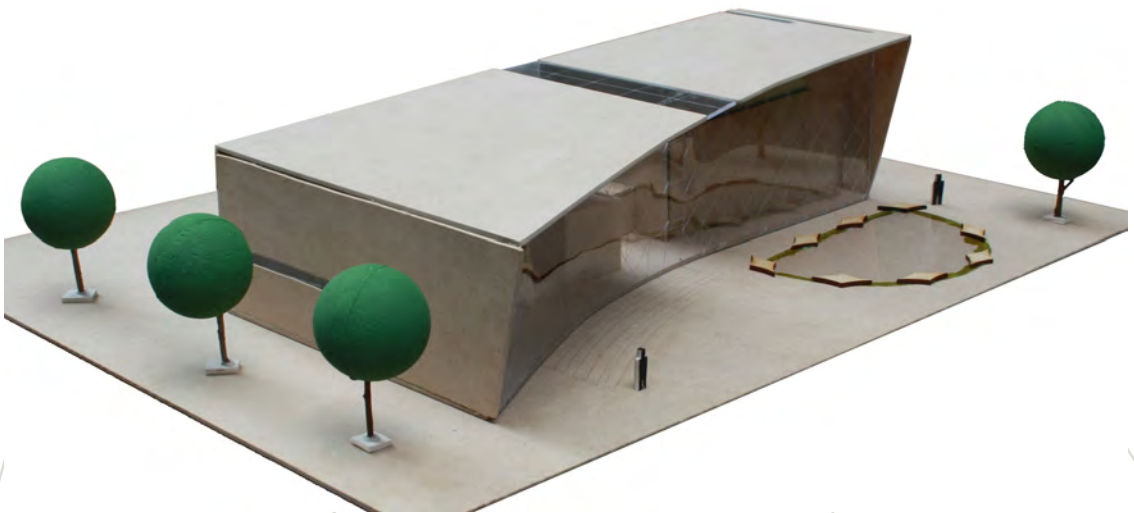
Objetivos

Que el proyecto tenga como punto de partida un concepto, una idea o una intención de diseño clara y congruente que le dé identidad y sentido a la propuesta de diseño. Planear y diseñar los espacios de oración, meditación y espiritualidad propios de una capilla con las condiciones óptimas de confort a nivel anteproyecto.

Replantear el concepto de capilla ecuménica (para todos los credos) para el siglo XXI.

Descripción

El proyecto se desarrolló en dos etapas, la primera fue la "conceptualización" en donde se tomaron en cuenta los criterios generales de la relación del edificio y su programa arquitectónico con las necesidades de los usuarios, en la segunda etapa se hizo énfasis en el "lugar", que el proyecto tenga un enfoque integral con el entorno construido a través del análisis de su imagen urbana, cultura, historia, costumbres, etcétera.



Autor: Guillermo Alejandro Osorio Munguía

Taller o Curso: Diseño Arquitectónico I

Trimestre: 15 0

Asesor: Dr. Portillo Rodríguez Manuel



Diseño Gráfico

Semiótica en la representación icónica

Objetivo

El desarrollo de un símbolo, integrando en él todas aquellas cualidades que se encuentran en un contexto determinado para su correcta interpretación y análisis correspondiente. Crear un mensaje gráfico directo, claro y fácil de entender, así como idear propuestas de implementación del mismo.

Descripción

La limpieza en el edificio L de la Unidad Azcapotzalco fue el tema de la campaña a diseñar, para ello se debe conocer el contexto en el que se desarrolla la comunidad universitaria, el ambiente, el estilo de trabajo y todas las características del espacio/tiempo en el que vamos a laborar. Teniendo conocimiento de esto es posible la elaboración de un signo icónico capaz de lograr el impacto requerido para que el mensaje (La limpieza en el edificio L) sea comprendido y a su vez se lleve a cabo la acción que estamos buscando. Mantener limpio el edificio.



Autor: Octavio Iván Sánchez Cortés

Taller o Curso: Diseño de mensajes gráficos II (Signos icónicos)

Trimestre: 15 0

Asesor: Jorge Alonso Rangel Rodríguez

Cartel social. Muertes rápidas, muertes lentas

Objetivo

Concientizar a la población acerca de diferentes tipos de problemas sociales tales como las adicciones, el embarazo no deseado, etcétera.

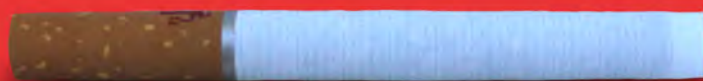
Descripción

“Muertes rápidas, muertes lentas”: Cartel que usa la metáfora de la muerte, con una bala tu muerte es más rápida, con los cigarros, es lenta, pero inevitablemente el resultado es la muerte.

HAY MUERTES RÁPIDAS



HAY MUERTE LENTAS



Autor: Mauricio Bolaños Ávila

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos III

Trimestre: 15 0

Asesor: Félix Beltrán



Identidad gráfica corporativa del Fide IMSS

Objetivo

Desarrollar la identidad gráfica corporativa del Fideicomiso para el Desarrollo del Deporte (FideIMSS) a través de una correcta conceptualización del mismo. La imagen ha sido creada bajo el eje primordial de la homogeneidad con el fin de unificar a la institución y establecer cuáles son las características a proyectar tanto interna como externamente. Con lo anterior se busca impulsar el bienestar físico de la población mexicana en general.

Descripción

El desarrollo del proyecto se basó en el trabajo constante y perseverante. El profesor asesoraba las clases y nos dotaba de herramientas suficientes para que nosotros, como alumnos, pudiéramos elegir correctamente en cada una de las etapas. De esta forma, el trabajo se volvía verdaderamente de nuestra autoría acompañado de una gran responsabilidad y compromiso. Comenzamos con una investigación exhaustiva de la institución donde fuimos capaces de encontrar las áreas de oportunidad para el diseño. Posteriormente comenzamos con el proceso de bocetaje. Se desarrollaron alrededor de 700 bocetos que incluían la experimentación a través de materiales, color, técnicas, etc. La selección final consistió en un móvil perpetuo, metáfora que representaría las características del deporte: dinamismo, perpetuidad, colectivo. Con base en lo anterior se realizó una selección tipográfica y de color basada en una concordancia conceptual que permitiera transmitir la gubernamentalidad de la institución. Se desarrollaron finalmente cuatro aplicaciones. Dirigidas por la composición de la tarjeta de presentación, se crearon la hoja membretada, el sobre institucional y la factura. Estas aplicaciones junto con los demás lineamientos de identidad fueron consolidados en un Manual de Identidad Gráfica Corporativa.



Autora: Denicia Arcelia Alvarado

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos V

Trimestre: 15 O

Asesor: Alfonso García Reyes

Muaré Diseño

Objetivo

Proponer alternativas para la producción y desarrollo de nuestros proyectos al estar comprometidos con la preservación de los recursos naturales pensando en generaciones futuras, a través de la creación de la identidad corporativa de un estudio de diseño propio. Partimos de esa base pues estamos concientes de que en la actualidad el diseño de la comunicación gráfica no pone como prioridad ciertos temas en torno al concepto de sustentabilidad. Creemos en la importancia de desarrollar alternativas multidisciplinares que nos permitan brindar soluciones a un mayor número de problemáticas actuales, siempre priorizando el compromiso con el medio ambiente. Tomamos como nuestra principal cualidad la interdisciplina formada por el diseño gráfico y el diseño industrial con la intención de comunicar versatilidad y dinamismo en todos nuestros diseños, sin olvidarnos de incorporar nuestros principios y valores en cuanto a nuestro enfoque sustentable a la hora de diseñar.

Descripción

El efecto moiré es un patrón de interferencia que se forma por la superposición de líneas o formas diferentes. Nuestro enfoque interdisciplinar se identifica con este concepto y para hacerlo más simple y llamativo decidimos adaptar el sonido de la pronunciación en francés "mwa. 'Re". Nuestro diseño responde a un diseño sencillo debido a que el nombre por sí mismo ya es complicado y con la intención de lograr una pregnancia en la mente de nuestros usuarios no quisimos hacerlo complejo. Se creó a partir de la letra M como inicial de nuestro nombre, además de que esta letra se divide en dos partes exactamente iguales en donde encontramos el concepto de dos disciplinas que para nosotros están al mismo nivel y que funcionan a la perfección juntas.

Trabajamos con esta letra y la desarrollamos para incluir el concepto de la repetición de líneas para crear un patrón repitiendo una línea de la M. Utilizamos un color neutro para que representara nuestra formalidad y compromiso en nuestros proyectos. Y escogimos un color verde amarillento que contrastara y lograra que nuestra imagen fuera dinámica y actual.



Autoras: Melany García Flores, Denisse Vargas González, Viridiana Estrada Martínez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos V

Trimestre: 15 0

Asesora: Sara Elena Viveros Ramírez



Marleys

Objetivo

El objetivo del proyecto fue desarrollar envases para una familia de productos. En este caso se desarrolló una familia de productos de alimentos para perros en la cual se buscó que los envases tuvieran un mensaje con un impacto significativo para el público usuario escogido (mujeres y hombres de 20 a 26 años), así como también que reflejaran de manera adecuada el producto contenido y los códigos visuales que indicaran la pertenencia a dicha familia de envases.

Descripción

En primer lugar se desarrolló una investigación sobre el perfil del público usuario de 20 a 26 años (hombres y mujeres) que viven en zonas urbanas de México y que tienen perros como mascota. A partir del análisis de ésta, la marca se creó bajo el concepto de amor. Se vislumbró toda la familia de productos que hipotéticamente se generaría, de los cuales se escogieron tres para desarrollar a nivel de prototipo. Se diseñaron una serie de ilustraciones para que los envases tuvieran un impacto significativo para el usuario y para tener una nueva propuesta que se diferenciara de las marcas de alimentos para perro que hay en el mercado actual en México. También se diseñó la forma en la que se presentaría la información, de tal manera que ésta resultara funcional para el usuario y que fuera eficaz en la forma de presentar el contenido del producto, la edad, y el tamaño de los perros, etc. Todo esto sin desatender los códigos visuales que indicaran la pertenencia a la misma familia de envases. Se estudió qué materiales serían los más adecuados para conservar el producto, así como sus costos, antes de la producción de los prototipos.

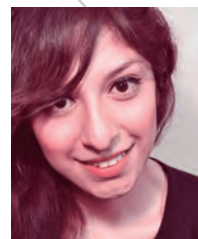


Autora: Ana Luisa Cortés González

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VI Sistemas de Signos en Envase

Trimestre: 15 0

Asesora: DCG. Dulce María Castro Val



El mito de Grogos

Objetivo

Diseñar una familia de 5 envases para un juego de mesa tipo rol.

Descripción

Cinco envases: un reglamento, tres expansiones y un sobre para cartas del juego. Todos resueltos con ilustración digital, manejando un estilo de fantasía ecléctica propio del autor.



Autor: Axel Hazen Arnold Sempere

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VI (Sist. De Signos en Envase)

Trimestre: 15 0

Asesor: Saúl Vargas González

Sistema señalético para la Escuela Primaria Luis Martínez Murillo

Objetivo

Implementar un sistema señalético eficaz y comprensible para usuarios con diferentes rangos de edad y cualquier tipo de usuario que tenga acceso a las instalaciones de la primaria. Brindar las herramientas gráficas mediante señalamientos para facilitar las actividades diarias y evitar accidentes de los usuarios.

Indicar las prohibiciones y precauciones que el espacio necesita.

Crear un sistema de señales atractivo principalmente para los niños, ya que deben llamar su atención sin dejar de ser comprensibles.

Descripción

Es un sistema señalético que consta de señales tipo:

- Indicativo: se colocarán para señalar a los alumnos de la primaria lugares específicos con la ayuda de pictogramas, para hacer lo más comprensible posible las señales.
- Prohibitivo: se colocarán en las zonas donde los alumnos no pueden ingresar y también servirán para indicarles conductas que no deben llevar a cabo.
- Preventivo: son las señales que pondrán alerta al alumno sobre situaciones que deben evitar.
- Tipográficas: las cuales constan de tipografía comprensible para que el alumno localice rápidamente salones dentro de la escuela.



Autoras: Monserrat Cabrales Mendoza, Itzel Adriana Dillarza Lugo, Brenda García García

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VII

Trimestre: 15 0

Asesora: Verónica Arroyo Pedroza



Sistemas de signos de orientación en espacios públicos

Objetivo

El objetivo principal de este proyecto es de resolver el problema de comunicación visual y con ello tratar de mejorar la experiencia del usuario para que con ello éste sea capaz de percibir de manera adecuada el mensaje que el parque transmite, la conservación y una buena conciencia hacia el medio ambiente.



Descripción

Retícula y Trazo

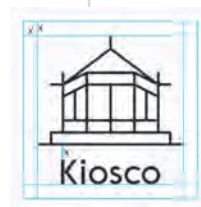
Cada pictograma está encerrado en una cuadrícula de 16x16 donde encajan perfectamente y, a su vez, cada cuadro puede ser dividido nuevamente hasta en nueve para dar un total de 2304 campos con los cuales se puede trabajar y hacer todos los acomodos que requiera la empresa basándose en esta retícula. Se pretende solucionar con ésta cualquier intento de cambio de proporciones y trazado. El trazo es de punta redonda y se trató de unificar de tal modo que la fluidez fuera gracias a la realización de los pictogramas de un solo trazo con uso preferente por las curvas.

Espacio restrictivo

Para calcular las áreas de protección del sistema se tomó como punto de referencia la separación entre el pictograma y la tipografía llamándola tamaño "X"; con esto se crea el tamaño de "X" y se colocan las áreas de protección alrededor del pictograma y la tipografía, recalcándolo como una unidad y no elementos separados.

Materiales y Soportes

Los materiales que se deberán utilizar son madera, acrílico negro sólido y vinil negro sólido. Para las señalizaciones se utilizará acrílico de 25x30cm color negro sólido, con corte láser de acuerdo a la señal. Para los soportes se utilizará una tabla de madera de 30 cm de ancho por 160 cm de largo, con un grosor de 20 cm a una altura de 30 cm se forrará con vinil color negro sólido, para después colocar sobre el mismo las indicaciones y señalizaciones pertinentes, impresas en color PANTONE Blanco.



Autores: Eduardo A. Barranco, Alejandra Samadi Gutiérrez, Verónica Daniela Medina

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VII

Trimestre: 15 O

Asesora: Gabriela Paloma Ibáñez Villalobos

Identidad gráfica corporativa de Velo Velo

Objetivo

Generar la identidad gráfica corporativa mediante la búsqueda de un concepto adecuado que cubra las necesidades comunicativas de Velo Velo, y así propiciar un ambiente de homogeneidad visual tanto dentro como fuera de la tienda, acrecentar y extender sus oportunidades de desarrollo económico y social y fomentar la cultura del ciclismo urbano y las bicicletas de peñón fijo en la ciudad.



Descripción

El proyecto consistió en una serie de pasos delimitados y no lineales donde el profesor únicamente fungió como un asesor y dador de conocimiento, más la responsabilidad en la toma de decisiones en la evolución del proyecto fue un proceso completamente personal que puso a prueba nuestra autoconfianza por el peso. La responsabilidad y el compromiso que estar en un camino donde las elecciones las da el alumno, impone. En la investigación y comprensión que comprende el caso y el problema se entendió a la empresa, el entorno actual que la rodea, sus verdaderas necesidades y prioridades, y el problema del diseño al que se le dio solución. Más adelante se requirió un proceso de bocetaje extenso donde volaron más de un centenar de ideas que culminaron en la selección de un Galgo como la imagen fiel de la empresa que representa la elegancia del deporte, la velocidad y el movimiento que comprenden el ciclismo urbano y el estilo de vida de las personas que practican el deporte y los valores y cualidades que la empresa posee como fidelidad, amistad y calidez en el servicio. Después la selección tipográfica para el logotipo permitió a la imagen convertirse en símbolo-logotipo y el símbolo posee la prioridad primaria mientras que el logotipo únicamente lo acompaña y complementa. La selección de los colores institucionales y de la tipografía secundaria sería el pretexto perfecto para continuar con el proceso de elaboración de la papelería de la empresa y del manual de identidad gráfica corporativa que es el documento más importante que funciona como el timón de la empresa en su búsqueda por tener una imagen inamovible e identificable. Una familia de cuatro puntos de contacto: tarjeta de representación, sobre, hoja membretada y factura, para lo cual también se llevaron a cabo sub-procesos como el bocetaje, selección de ideas, acomodo de elementos, diseño editorial del manual, redacción de contenido del manual, etcétera.

Autor: Emmanuel Marin Villanueva

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos V

Trimestre: 15 O

Asesor: Alfonso García Reyes



Hiperaktif

Objetivo

Elaborar un objeto de diseño que englobe las herramientas interactivas vistas a lo largo del trimestre, el cual tendrá como objetivo principal la divulgación de información acerca de algún trastorno o padecimiento, ya sea a nivel físico, psicológico y/o biológico, y así crear conciencia sobre la problemática en torno a éste.

Descripción

Hiperaktif es una publicación digital enfocada a la divulgación de información en cuanto al trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Esta revista debe ser accesible para el público interesado en este aspecto, principalmente apelamos a madres de familia que buscan de una u otra manera tener la posibilidad de ayuda y orientar ellas mismas a sus familiares. Buscamos que sea una revista que pueda crear conciencia en este aspecto y que cada vez sean más las personas que no sólo se involucren, sino que sean capaces de ver la magnitud del problema y que tengan la posibilidad de ser parte de la solución.

Esta publicación tiene como principal objetivo ser una herramienta práctica y es por ello que hace uso de distintos elementos como son audio, videos y diversas actividades interactivas pensadas para enriquecer y fortalecer no sólo la disposición de las personas por seguir adelante sino que además les brinde confianza sobre lo que hacen y reconozcan que existen cambios que pueden marcar la diferencia.



Autoras: Gilary Alcantara Amaro, Ana Piedra Ordoñez, Nohemí Yocupicio Pérez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VIII

Trimestre: 15 0

Asesor: Pablo Barrón Salazar



Exterilium

Objetivos

Teníamos curiosidad sobre el proceso de construcción de un videojuego. Al igual que un deseo por desarrollar un proyecto con cierto estilo gráfico. Finalmente fue el ánimo por crear un juego cuya audiencia no fueran solamente niños, cuya trama y desarrollo, a pesar de ser simples, rompieran un esquema. Queríamos generar un medio de entretenimiento y distracción.

Descripción

El proyecto se desarrolló a través de definición, análisis e interpretación de conceptos abstractos. Seguido por un proceso de selección y uso de temáticas que finalizó en la aplicación o construcción del videojuego, utilizando varios programas vistos en el curso de Sistemas de Signos en Medios Electrónicos.

Plan de Desarrollo:

1. Análisis de motivos y opciones de proyecto
2. Elección del proyecto: videojuego
3. Conceptualización
4. Nombramiento
5. Definición de target o mercado
6. Definición del estilo gráfico
7. Planteamiento de la historia
8. Desarrollo gráfico análogo
9. Desarrollo y definición de estilo gráfico digital
10. Programación y animación para pantalla de inicio
11. Programación y animación de juego



Autores: Jennifer Sotelo Barrios, Carlos Roque Juárez, Israel Flores Romero, María Fernanda Rico Cardona

Taller o Curso: Diseño De Mensajes Gráficos VIII

Trimestre: 15 0



Asesor: Dr. Rodrigo Ramírez Ramírez

Monamí, estudio del maltrato hacia los animales de compañía

Objetivos:

Fomentar una cultura de respeto por los animales de compañía y una consciencia sobre la tenencia responsable de los mismos.



Descripción

Se creó la identidad gráfica de la organización, Monamí, cuyo nombre surge de *mon ami*, "mi amigo" en francés. Los colores de la marca son complementarios y reflejan seriedad, tranquilidad y entusiasmo. El imatipo está formado por el rostro de un perro, un humano y un gato que surgen de un mismo origen.

El producto principal de la marca es una serie de cuadernillos que sirven como guía al usuario (personas que tengan un perro o gato) para una tenencia responsable de sus animales. Dicho material promueve el respeto hacia los animales y enseña al usuario a cubrir las necesidades del animal, evitando problemas de conducta o salud. Los cuadernillos están divididos por etapas: la etapa de adaptación al hogar (0 a 3 meses), la etapa de desarrollo (3 meses a 7 años), y la etapa geriatra del animal (a partir de los 7 años). Dentro de los cuadernillos se usa iconografía ilustrativa para explicar los puntos de cada tema y fotografías a página completa para promover la integración del animal a la familia y el trato respetuoso y afectuoso hacia el mismo.

Como producto complementario se desarrolló una serie de videos que cumplen las siguientes funciones: promoción de los cuadernillos, concientización de la tenencia responsable previa a tener al animal y solución de problemas específicos cuando ya se tiene al animal.



monamí
Porque ellos también son familia

Autora: Érika Alejandra Medina Cancino

Taller o Curso: Sistemas Integrales III

Trimestre y Carrera: 15 O

Asesor: Rodrigo Ramírez Ramírez



Reign of Gods / Reinado de Dioses

Objetivo

Diseñar una familia de cinco envases para un juego de cartas que se basan, cada uno, en una civilización: egipcia, griega, nórdica, azteca y japonesa.

Descripción

Un juego de cartas y estrategia en el cual cada set contiene 150 cartas de principiante para iniciarte en el juego, dependiendo de cada civilización cambia el nivel de estrategia y batalla además del diseño exterior, dibujos y parte gráfica de mi autoría.



Autora: Ma. Del Carmen Ricalde Sánchez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VI (Sist. De Signos en Envase)

Trimestre: 15 O

Asesor: Saúl Vargas González

Diseño de signos de identidad gráfica de Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

Objetivo

En este manual están establecidas las normas del uso correcto del logo, una pequeña mirada a lo que es Juchitán y la representación gráfica de él. Se tratan puntos importantes como son los colores, la tipografía, la construcción del logo, su gráfica complementaria, usos correctos e incorrectos.

Este documento debe ser tratado como una guía para el uso de la gráfica de Juchitán, para así conservar la coherencia en futuras aplicaciones.

Descripción

Está compuesto por el logotipo y el símbolo. El logo es la representación gráfica de Juchitán de Zaragoza, un lugar muy colorido, vívido, alegre, tolerante y rico en su gastronomía y cultura. La iguana es símbolo de la cultura Juchiteca, donde son muy populares, no sólo por su sabor, también se las encuentra por todo el lugar recorriendo libremente el colorido paisaje. Puede utilizarse con los colores marcados, ya sea en fondo blanco o negro; también se puede usar el logo en plasta de negro. Es importante hacer mención a Oaxaca en el logo ya que, existe otro Juchitán; así que incluir Oaxaca ayuda a hacer distinción entre uno y otro. Juchitán de Zaragoza no tenía marca gráfica, por lo que es la primera que se le asigna.



JUCHITÁN
DE ZARAGOZA OAXACA



JUCHITÁN
DE ZARAGOZA OAXACA



Autores: Ariadna Cruz Villalobos, José Juan Romero Velázquez

Taller o Curso: Taller de Mensajes Gráficos V

Trimestre: 15 0



Asesora: Laura Elisa León Valle

Señalética Biblioteca Vasconcelos

Objetivo

Aplicar los conocimientos de espacio y sobre los distintos soportes y materiales para resolver una problemática de un lugar real, tomando en cuenta costos de producción y factores externos.

Descripción

Se busca solucionar el problema de orientación de la biblioteca mediante un sistema efectivo pero agradable a la vista, acorde con la arquitectura del lugar.

- Señal para las salas del edificio.
- *Dummy* de vidrio de 6mm de ancho. Letras y franjas en vinil autoadherible.
- Señal para los libreros de la biblioteca con icono para su diferenciación rápida.
- *Dummy* de acrílico forrado de vinil autoadherible con icono en vinil negro.
- Directorio del lugar.
- *Dummy* sobre lona.



Autores: Josimar Aldair González Ramírez, Ana Consuelo Piedra Ordoñez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos VII

Trimestre: 15 0

Asesora: Verónica Arroyo Pedroza



Separadores

Objetivo

“Separadores” es una campaña creada con el objetivo de fomentar la correcta separación de los residuos sólidos en la UAM-Azcapotzalco de una manera lúdica.

Generar un cambio de actitud en alumnos, profesores y trabajadores, es decir, que se haga un correcto depósito de los residuos en su respectivo contenedor.

Acercar información específica sobre el tema a la comunidad universitaria y generar vínculos de comunicación.

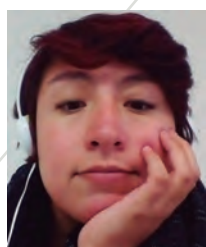
Descripción

La primera parte del proceso consistió en un trabajo de investigación que se planteó de la siguiente forma:

1. Marco Teórico
2. Antecedentes
3. Caso de estudio
4. Problema
5. Búsqueda de casos análogos y referencias gráficas

Con base en la información recabada se prosiguió a la creación de una estrategia de diseño y posteriormente a su producción.

6. Hipótesis
7. Proceso de diseño



Autora: Montserrat Escobar Santiago

Taller o Curso: Sistemas Integrales III

Trimestre: 15 O

Asesor: Rodrigo Ramírez Ramírez

Cartel Hawking

Objetivo

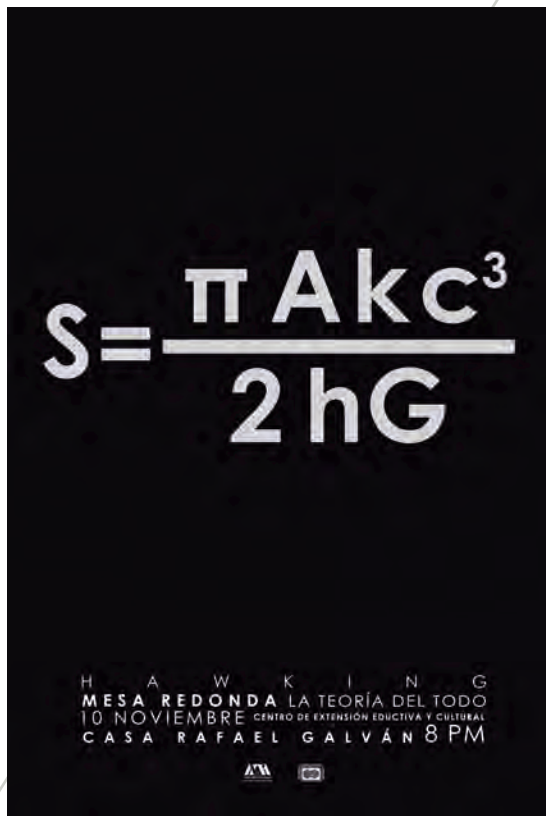
El objetivo del cartel es promover una mesa redonda (hipotética) sobre las teorías de Hawking.

Descripción

La mesa redonda se realizaría en el Centro de Extensión Educativa y Cultural Casa Rafael Galván de la UAM, el día 10 de noviembre a las 8 p.m. (Día Mundial de la Ciencia) y será promovida por la Academia Mexicana de Ciencias y la UAM. Se denominará "La Teoría del todo"

El público al que va dirigido el cartel es la comunidad científica de México (académicos y estudiantes de ciencias de las instituciones de educación superior mexicanas).

El cartel medirá 90 x 60 cm. Es completamente tipográfico y decidí hacerlo de esa manera porque me basé en una de las teorías más importantes de Stephen Hawking que es la de los agujeros negros. Decidí implementar la fórmula de la entropía del agujero negro con la finalidad de llamar la atención, como bien dice, en los objetivos a la comunidad científica de México (académicos y estudiantes de ciencias de las instituciones de educación superior mexicanas) que, si están involucrados en estos temas, inmediatamente sabrán de quién se trata y de que tratará dicha mesa redonda. Emplee básicamente negro porque es un tema relacionado con el Universo y blanco para hacer un contraste con la tipografía que llamara aún más la atención.



Autora: Andrea Monserrat Hernández Gutiérrez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos III

Trimestre: 15 0

Asesor: D.G. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara



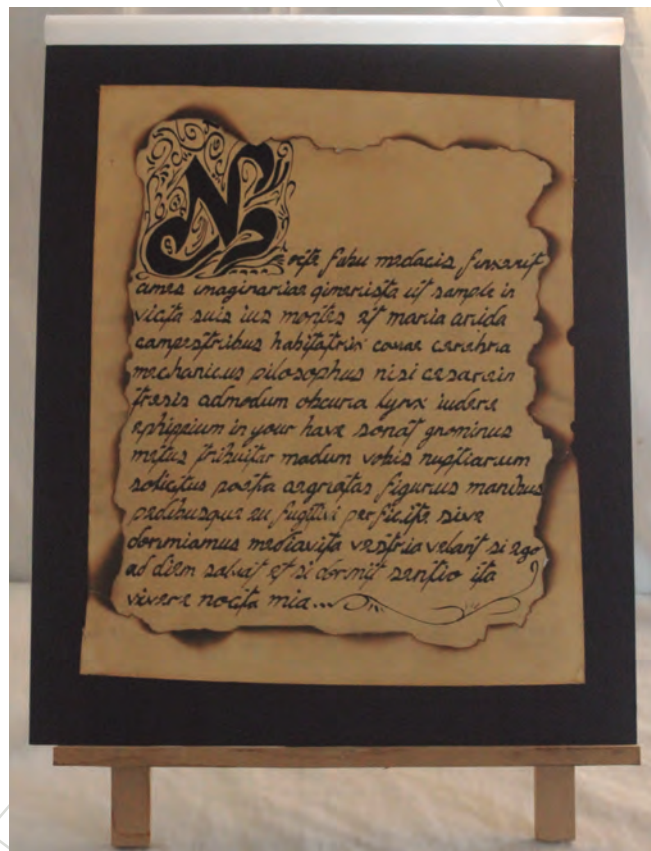
Poema estilo papiro

Objetivo

El objetivo de este trabajo fue aprender a ocupar de manera correcta las puntas caligráficas con tinta china sobre diversos sustratos. En todos estos trabajos vimos diversas tipografías y trazos caligráficos.

Descripción

Para este trabajo se ocupó papel a base de algodón, para darle la coloración café, se ocupó café diluido en agua y se sumergió el papel dentro de la preparación, se cortó y se quemó de las orillas, el texto es un fragmento del poema "No es que muera de amor, muero de ti" de Jaime Sabines, traducido al latín antiguo, escrito en tipografía script diseñada para este trabajo.



Autor: Azael Noé García Quintero

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos III (Soportes de un plano)

Trimestre: 15 0

Asesora: Adriana Acero

Vitral Cthulhu

Objetivo

El objetivo de este vitral es representar una película utilizando iconos, dichos iconos deben ser referentes a la temática de la película elegida. Con este trabajo se pretendía explicar la función de la iconicidad en los mensajes gráficos y cómo su correcta implementación pueden facilitar la comunicación.

Descripción

La temática de este vitral está basada en la película la llamada de *Cthulhu*. Con esta idea podemos observar al centro del vitral un icono de cthulhu rodeado por dos círculos que lo encierran, la tonalidad en verdes es debido a que en la mayoría de las ilustraciones de este ser su piel es verde, este vitral se encuentra sobre un cristal ahumado en verde, el fondo está hecho con diversos papeles y el icono está hecho de una sola pieza de cartulina negra.



Autor: Azael Noé García Quintero

Taller o Curso: Diseño de mensajes gráficos

Trimestre: 15 0

Asesor: Víctor Collantes



Canadian Coffee

Objetivo

Los soportes planos no solamente son los carteles. A partir de iconos y tipografía se busca crear la imagen de un restaurante el cual tenga una identidad atractiva y temática especializada.

Descripción

"Desde Canadá, especialmente para ti" es el eslogan del restaurante de comida canadiense "Canadian Coffee", el cual ofrece a sus clientes lo mejor de la comida típica de Canadá con un toque fresco y amigable. Brindan comida y bebidas para degustar en el establecimiento y también la pone para llevar, siempre con la calidez y la amabilidad que los caracteriza. Con un rojo vivo y un blanco fresco acompañados de la hoja de maple, Canadian Coffee espera a sus clientes con las puertas abiertas.



Autor: Carlos Lara

Taller o Curso: Diseño de mensajes Gráficos III

Trimestre: 15 0

Asesora: Adriana Acero

Identidad corporativa “El Chamizal”

Objetivo

Dotar de una identidad corporativa a la comunidad de El Chamizal ubicado en el municipio de Tezontepec de Aldama en el estado de Hidalgo.

Descripción

La identidad corporativa se construyó de la siguiente manera: El símbolo representa a la comunidad de El Chamizal en Tezontepec de Aldama, Hidalgo, México. Consiste en una abstracción de una flor común de la zona llamada gladiola. El símbolo de El Chamizal fue construido a partir de curvas ligeramente irregulares debido a la intención de mostrar una flor orgánica. Así también cuenta con espacio entre sus elementos a modo de interpretación y abstracción. El logotipo se representa con la tipografía Aparajita regular. Debe estar acompañado siempre del símbolo. Para el eslogan se utiliza con tipografía Aparajita Italic y abarca un 50% del logotipo. Intenta representar un tradicionalismo de la comunidad de El Chamizal, así como su flora y la principal actividad de la misma incluida en el eslogan. El color fue elegido respecto al color que se da de gladiola en la comunidad de El Chamizal, por lo que se intenta arraigar las pertenencias a la comunidad e identificarlas como suyas.

Después de la construcción del logotipo se procedió a aplicarlo en diferentes formatos, por ejemplo: tarjetas de presentación, hojas membretadas, folders, tazas y libretas. Dando con esto terminado el trabajo de identidad corporativa.



Autor: Héctor Gerardo Reyes Bautista

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos V

Trimestre: 15 0

Asesor: Saúl Vargas Gonzales



Cartel de evento Tipográfico

Objetivo

Generar un cartel con composición únicamente tipográfica, para un evento referente a esto mismo; así como la realización de una invitación para dicho evento.

Descripción

Cartel tipográfico con dimensiones de 90 x 60 cm.



Autora: Ingrid Michelle Castro González

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos I (signos tipográficos).

Trimestre: 15 O

Asesor: Mtro. Jorge Alonso Rangel Rodríguez

Maquetación de libro de animales invertebrados

Objetivo

Generar la maquetación de las páginas de un libro de animales invertebrados dirigido a niños de 3ero de primaria, de entre 8 y 9 años de edad; mediante acomodo tipográfico y de forma ilustrativa. Manejando aspectos como ancho de línea, kerning, tracking, justificación, tamaño de letra e interlineado.

Descripción

Páginas para un libro con dimensiones de 21.59 por 27.94 cm (tamaño carta).

Los moluscos

Son los invertebrados más abundantes. Todos ellos tienen el cuerpo blando. Suelen tener una concha externa, como el caracol; aunque a veces la concha es interna, como el calamar; o no tienen concha, como la babosa.

Se dividen en tres grupos:

- Los gasterópodos
- Los bivalvos
- Los cefalópodos

Los **gasterópodos** tienen una concha de una sola pieza. Sus ojos se encuentran en el extremo de la concha de los **bivalvos** tiene dos piezas llamadas valvas. No tienen cabeza diferenciada. Los **cefalópodos** no tienen concha externa. Algunos, como el calamar, llevan una bolsa de tinta para enturbiar el agua y huir sin ser vistos.

Los gusanos

Los gusanos tienen el cuerpo alargado y blando, generalmente formado por anillos.

Suelen vivir en suelos húmedos o en el agua. Algunos gusanos son parásitos y se alimentan de sus víctimas como la tenia que vive en el intestino humano.



Caracol



Conchas



Gusano verde



Gusano

7

Los equinodermos

Son animales marinos con simetría radial, como la que tienen la rueda de una bicicleta o una margarita.

Se desplazan por el fondo del mar gracias a una especie de pequeños pies que poseen en la parte inferior del cuerpo. Los estrellas de mar tienen un esqueleto externo formado por placas caliza.

Las medusas

Son animales casi transparentes que flotan en el agua. Su cuerpo es blando y tiene forma de paraguas. En la parte inferior esta la boca rodeada de unos brazos que sirven para acercar el alimento. Tienen sustancias tóxicas en su piel, que provocan serias irritaciones a los bañistas.

Las **esponjas** son animales con forma de saco, con un agujero superior y muchos poros laterales. Viven en el agua, generalmente sujetas a las rocas. Filtran el agua a través de sus poros y retienen las sustancias que les sirven de alimento.



Esponja



Estrella de mar



Medusa

8

Autora: Ingrid Michelle Castro González

Taller o Curso: Diseño de mensajes gráfico I (signos tipográficos)

Trimestre: 15 0

Asesor: Mtro. Jorge Alonso Rangel Rodríguez



Rediseño del libro *Fairy Oak*

Objetivo

Escoger un libro ya existente y someterlo a un rediseño.

Descripción

Se cambió la portada, contraportada e interiores. Así como el contenido de capítulos y un mínimo de cinco ilustraciones de acuerdo con el tema del libro.



Autora: Ma. Del Carmen Ricalde Sánchez

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos IV Sistema de Signos en Publicaciones

Trimestre: 15 O

Asesor: Martín Flores Carapia

Pajareros

Objetivo

Redignificar y dar a conocer los oficios que se están dejando de practicar en México a en un catálogo de fotografías y anécdotas.



Descripción

Los pajareros junto con sus canarios son un equipo inseparable que sale día a día a las plazas, ferias y explanadas a brindar sus servicios y darle a la gente una pequeña probada de lo que les depara el destino. Con su jaula, sus papelitos de la suerte, el alpiste y mucho amor, hacen su trabajo de sol a sol para darle un poquito de felicidad a quienes se acercan a consultar su suerte. Este catálogo que forma parte de la serie "Oficios Olvidados" pretende mostrarle al lector una parte de la vida de los pajareros, quienes cuidan a sus canarios como hijos y que hacen de su trabajo un arte que pasa de generación en generación y que se está perdiendo poco a poco.



Autor: Carlos Lara, Hiram Montoya

Taller o Curso: Diseño de mensajes Gráficos VI

Trimestre: 15 0

Asesora: Luvia Duarte



AlterEgo (revista)

Objetivo

Crear un objeto editorial con todos los elementos enseñados en clase



Descripción:

Alter Ego es una revista para caballeros, con contenido de interés para el público a quien va dirigido. Al ser una revista exclusiva para hombres, el mayor atractivo de esta es centrarse en fotos de algún personaje del sexo femenino, la cual se mostraba a través de fotos sugestivas, pero sin perder clase.

También contaba con artículos sobre salud, economía y entretenimiento que pudieran interesarles a los hombres.

La revista cuenta con todo lo que una publicación necesita, como una maquetación previa y correcciones editoriales.



Autora: Verónica Rosales Ramos

Trimestre: 15 0

Asesor: Mauricio Alejandro Cárdenas Tapia



¡Contra el tráfico de animales!

Objetivo

Aprender a usar los colores, en función de una imagen, para poder comunicar un concepto.

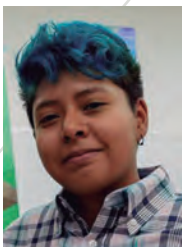
Descripción:

El proyecto principalmente trata de aprender a usar los colores, sus contrastes, armonías y analogías para poder aplicarlos en un proyecto gráfico, que por petición del profesor, es un timbre postal.

La temática es la venta ilegal de animales en peligro de extinción y sus consecuencias.

Elegí una guacamaya roja, para ser representada de manera geométrica a fin de dar a entender que cada que las compramos o las venden, se fragmenta más la especie, orillándola a la extinción.

Los colores usados son en su mayoría los que tiene el animal en su estado natural, con sus diferentes contrastes y analogías. Todo en un sentido meramente geometrizado, para segmentar los elementos.



Autora: Jennifer Guadalupe Salcedo Botello

Taller o Curso: Diseño de Mensajes Gráficos II (Signos Icónicos)

Trimestre: 15 0

Asesor: Jorge Alonso Rangel



Diseño Industrial

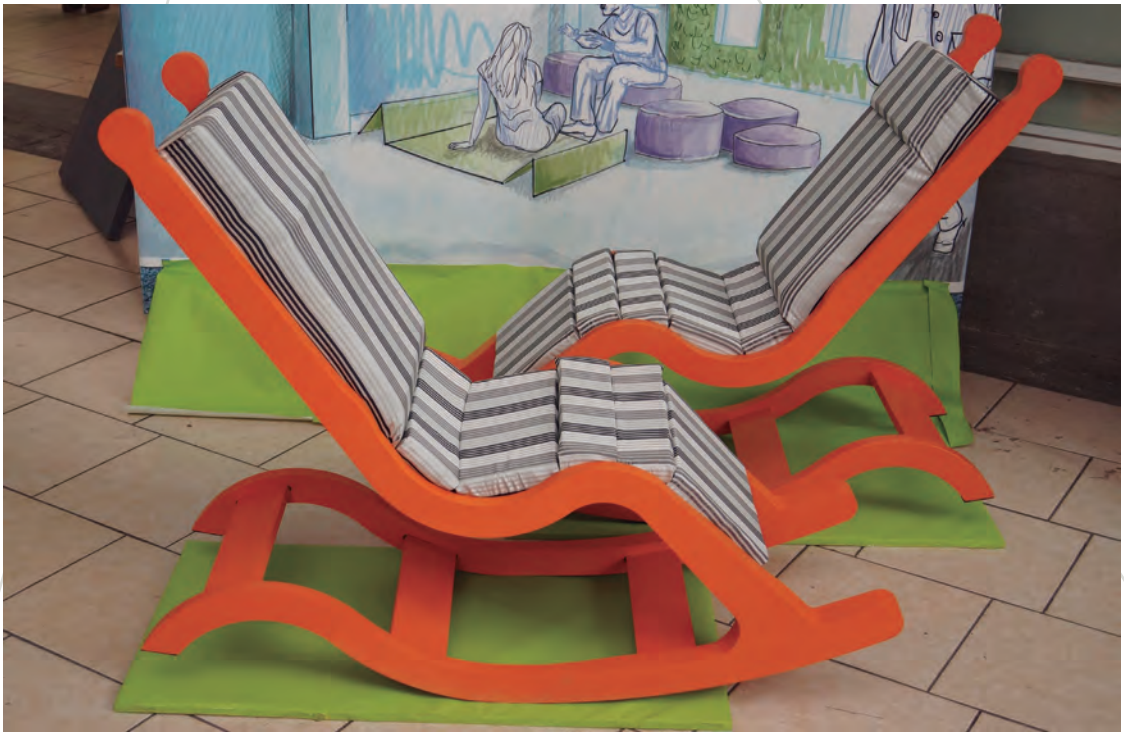
Bublo The twin rocker

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.

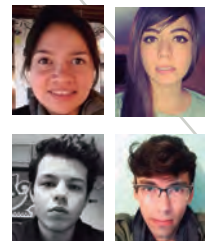


Autores: Andrea Gomez Ricaño, Brenda Angélica Beristain Córdoba, Eric Brian Meyer Herrera, Emmanuel Franco Nieto

Taller o Curso: Desarrollo de productos I

Trimestre: 15 0

Asesor: Emilio Martínez de Velasco y Arellano



Embalaje sustentable para aguacates

Objetivo

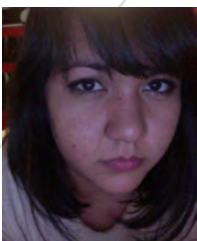
Reducir mediante una propuesta de diseño industrial la pérdida poscosecha de aguacates causada por el embalaje inadecuado durante la etapa industrial del proceso de producción en Michoacán, México.

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 0

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.

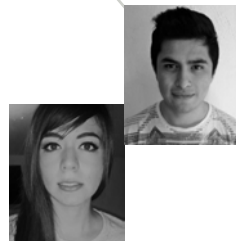


Autores: David Macías Romero, Andrea Antonieta Gómez Ricaño

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

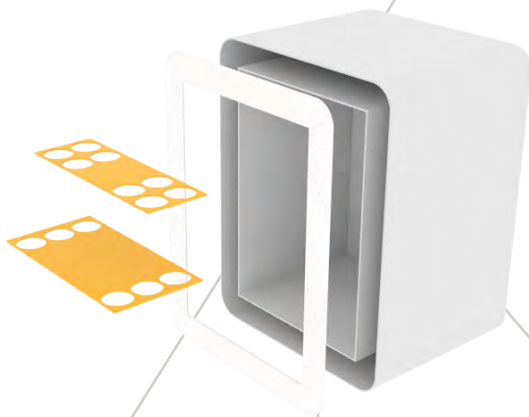
Refrigerador ecológico (Cool & Cooler)

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

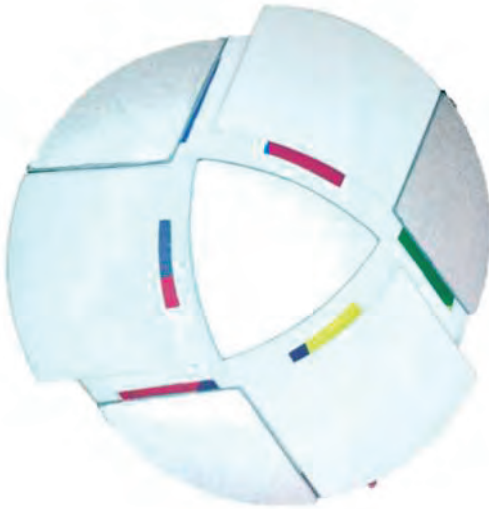
Trimestre: 15 0

Asesora: Araceli Vázquez Contreras

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

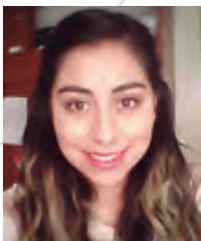
El proyecto se llevó a cabo en cuatro etapas: estructuración del problema de diseño, conceptualización, estudio de modelo volumétrico y funcional, y por último determinar funciones de uso, técnicas y expresivas.

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



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.

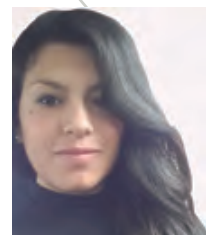


Autora: María Fernanda Hernández Cano

Taller o Curso: Desarrollo de productos II

Trimestre: 15 0

Asesor: Javier Gutiérrez



Wildlife. juguetes didácticos para el desarrollo intelectual

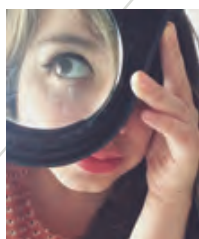
Objetivos

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.

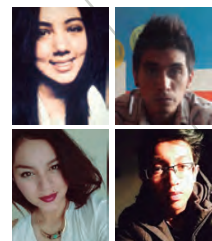


Autores: Jhonatan Maysse Goy Aldrins, Ricardo Sebastián Palma Rosales, María Fernanda Vázquez Mellado Pérez, Martha Zuppa López

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

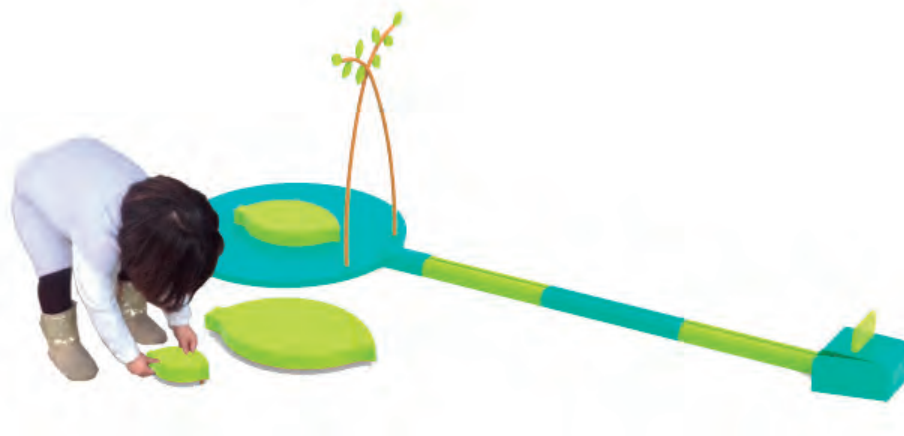
Juguete promotor de actividad física

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

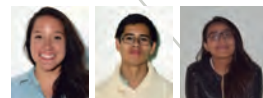
- Dividir habitaciones con un biombo.
- Almacenar y organizar las pertenencias que el usuario lleva al entrar y salir de su hogar.
- Eficientizar la llegada y salida del usuario al tener los objetos al alcance y en buen estado.
- Estabilidad de cada uno de los paneles mediante estructuras y uniones firmes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

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

