

DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE



Proyectos ganadores del Premio Nacional de Diseño:
Diseña México 2018

ISBN 978-607-30-2270-5



DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE



Proyectos ganadores del
Premio Nacional de Diseño:
Diseña México 2018

DISEÑO PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE.
Proyectos ganadores del Premio Nacional de Diseño:
Diseña México 2018.
Compilador y editor: Julio Frías Peña

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

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

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

Impreso y hecho en México

Contenido / Content

Agradecimientos	4
<i>Acknowledgments</i>	
Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2018	8
<i>National Design Award: Diseña México 2018</i>	
El diseño con Disciplina	10
<i>Design as a Discipline</i>	
Categoría 1. Diseño de Producto	12
<i>Category 1. Product Design</i>	
Categoría 2. Diseño Digital	32
<i>Category 2. Digital Design</i>	
Categoría 3. Diseño de Experiencias y Espacios Interiores	44
<i>Category 3. Design of Experiences and Interior Spaces</i>	
Categoría 4. Diseño de Comunicaciones Visuales	60
<i>Category 4. Visual Communications Design</i>	
Categoría 5. Diseño para la Industria de la Moda	74
<i>Category 5. Design for the Fashion Industry</i>	
Premios Especiales	82
<i>Special Awards</i>	
Premio al Mérito Profesional	92
<i>Special Award for Professional Achievement</i>	
Miembros del Jurado	98
<i>Members of the Jury</i>	

Convocantes



Support

Agradecimientos

Realizar el Premio Nacional de Diseño: Diseña México es una labor compleja por todo lo que esto implica; sin embargo, año con año, hay amigos y entusiastas que nos apoyan en muchos sentidos y a los cuales queremos agradecer por “subirse al barco” y hacer de este reconocimiento el más importante de su tipo en México.

En primer lugar, quisiera agradecer a Héctor Rivero Borrel, quien fue Director General del Museo Franz Mayer por muchos años y quien siempre apoyó este premio desde que se denominaba Premio Quórum.

Asimismo, agradecemos a Alejandra de la Paz, Directora General del Museo Franz Mayer, quien diera continuidad a que este premio pudiera seguir exhibiendo los proyectos ganadores y realizar la ceremonia de premiación en sus instalaciones. ¡Mil gracias Alejandra!

Queremos también agradecer a Jimena Saldaña Gutiérrez, Directora de Canal Once, y a Luis Eduardo Garzón Lozano, Coordinador de Canal Once, por el apoyo para la difusión y por continuar entregando el Premio Especial al Mejor Proyecto Universitario.

Nuestro amplio reconocimiento a Miguel Ángel Margáin, Director General del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), así como a su gran equipo: Mónica Villela Grobet y Marina Tavares Avendaño, quienes, además de apoyar con la difusión del premio, entregan el Premio al Mejor Proyecto Conceptual.

Agradecemos a la Mtra. Perla A. Castañeda Calzada, del Consejo de Promoción Turística de México, perteneciente a la Secretaría de Turismo, por su promoción al diseño a través de la implementación de una nueva subcategoría en el premio relativa al fomento al turismo en nuestro país.

Una vez más agradecemos a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), institución que a través de la directora de la Facultad de Artes y Diseño, Elizabeth Fuentes Rojas, ha brindado su apoyo a este premio con la promoción del mismo y entregando el Premio a la Mejor Tesis de Diseño. En la misma UNAM también queremos agradecer a Ángel Groso y Oscar Salinas, del Posgrado en Diseño Industrial, por permitirnos usar sus instalaciones para la evaluación de los proyectos enviados.

Un agradecimiento muy especial para Juan Carlos Fernández y Pep Palau, de Ideograma Consultores, por la identidad de Diseña México y la identidad del Premio Nacional de Diseño, pero también por haber propuesto a Franz Teuscher para recibir el Premio Especial al Mérito Profesional por sus cincuenta años al frente del despacho más longevo y prestigioso de diseño en nuestro país: Design Center TM.

Al igual que en años anteriores, muchas gracias a Rosemary Martínez de Rosemary Martínez Art Design, por apoyar este premio desde sus inicios y por compartir su entusiasmo por la vida.

Finalmente, pero no menos importante, muchas gracias al jurado que evaluó los proyectos, y al equipo de trabajo del premio: Georgina Moreno, Patricia Montoto, Rodrigo Herrera, Rubén Darío Enríquez, Pablo Abrahams, Xheida Simancas, Araceli Sánchez Villaseñor, Octavio Garay e Isia González por la organización y montaje del premio.

Julio Frías Peña

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

National Design Award: Diseña México 2018

In its third edition, the National Design Award: Diseña México 2018 is consolidated as the most important recognition of design in our country, thanks to the participation of a large number of designers, but also for the categories that are recognized and the jury that year after year he evaluates the various projects.

This award is made up of five categories that are the same for both professionals and students: Product Design, Visual Communications Design, Digital Design, Design for Interior Spaces and Experiences, and Design for the Fashion Industry.

As in the previous edition, the projects that seek to innovate socially are the participatoriest by students, while a wide variety of solutions are carried out by professionals, ranging from office interior design and high-end viewers technology, to transportation systems for people with disabilities.

In addition to the five categories mentioned, nine special prizes are awarded, which seek to recognize the best projects with technological, economic and social impact; also to entrepreneurship projects, to support tourism; as well as the best design thesis, conceptual design and the best university project; Finally, the award for professional career, awarded by the designers' union in Mexico, is for the designer who, through his career, has contributed to the culture of design and is a benchmark for new generations.

This year a category was added to that of the special awards. The award for the best project within the tourism sector; this is a sector that contributes a lot to job creation, in addition to being an industry that is constantly reinventing itself.

Let's celebrate then, that this was an important year for design in Mexico City, after being named design capital by UNESCO and the World Design Organization (WDO), for its acronym in English; with the hope that this is the beginning of a new stage of design in the capital and the rest of the country.

Julio Frías Peña, Ph.D.

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

Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2018

En su tercera edición, el Premio Nacional de Diseño: Diseña México 2018 se consolida como el reconocimiento más importante del diseño en nuestro país, gracias a la participación de un gran número de diseñadores, pero también por las categorías que se reconocen y al jurado que año con año evalúa los diversos proyectos.

Este premio se compone de cinco categorías que son iguales tanto para profesionales como para estudiantes: Diseño de producto, Diseño de comunicaciones visuales, Diseño digital, Diseño de experiencias y espacios interiores y Diseño para la industria de la moda.

Al igual que en la edición anterior, los proyectos que buscan innovar socialmente son los más participativos por parte de los estudiantes, mientras que una amplia variedad de soluciones es realizada por los profesionales, que abarcan desde el diseño de interiores de oficinas y visores de alta tecnología, hasta sistemas de transporte para personas con capacidades diferentes.

Adicionalmente a las cinco categorías mencionadas, se entregan nueve premios especiales, que buscan reconocer a los mejores proyectos con impacto tecnológico, económico y social; también a proyectos de emprendimiento, de apoyo al turismo; así como a la mejor tesis de diseño, al diseño conceptual y al mejor proyecto universitario; por último, el premio a la trayectoria profesional, otorgado por el gremio de los diseñadores en México, es para el diseñador que por su trayectoria ha aportado a la cultura del diseño y es un referente para las nuevas generaciones.

Este año se adhirió una categoría a la de los premios especiales. El premio al mejor proyecto dentro del sector turístico; este es un sector que aporta mucho a la generación de empleo, además de ser una industria que constantemente se reinventa.

Celebremos pues, que este fue un año importante para el diseño en la Ciudad de México, tras ser nombrada capital de diseño por la UNESCO y la Organización Mundial del Diseño, (WDO por sus siglas en inglés); con la esperanza de que esto sea el inicio de una nueva etapa del diseño en la capital y el resto del país.

Dr. Julio Frías Peña

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

Design as a Discipline

When observing the evolution of the National Design Award: Design Mexico, since its first edition in 2015 -which was held at the Antigua Academia de San Carlos, belonging to the Faculty of Arts and Design (FAD), of the National Autonomous University de México (UNAM)-, I am very pleased to note that this national recognition has grown year after year in its number of participants, as well as in its links with other public and private entities; such is the case, in this edition, of the collaboration with the Mexican Tourism Promotion Council, which belongs to the federal government.

Training the new generations of designers in our country, in visual communication, interior, product or industrial design, is fundamental for UNAM, because design impacts every aspect of our daily life. A good design helps to improve our quality of life, while a bad design creates tension and frustration, the above occurs in all areas of design and all its contexts.

An outstanding aspect of this award is that it seeks to recognize the best design theses, from undergraduate to doctoral, since creative disciplines can only remain current and advance if that new knowledge is continually being investigated and validated in the form of theories. Therefore, it is necessary to recognize the effort of these young researchers, since their continuous work allows us to build the discipline of design.

It is important to mention that, for the FAD of UNAM, being the convenor of this award is very important, since 2018 represents a watershed in the history of design in our country, as Mexico City has been declared the Capital of Design both by UNESCO and the World Design Organization (World Design

Organization), formerly the International Council of Industrial Design Associations (Icsid).

Finally, I want to congratulate all the professional designers and students who participated in this 2018 edition, since thanks to their participation this award is consolidated as the most important design award in our country.

Dr. Elizabeth Fuentes Rojas

Director of the Faculty of Arts and Design of the UNAM.

El Diseño como Disciplina

Al observar la evolución del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, desde su primera edición en el 2015 –la cual se celebró en la Antigua Academia de San Carlos, perteneciente a la Facultad de Artes y Diseño (FAD), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)–, me es muy grato notar que este reconocimiento nacional ha crecido año con año en su número de participantes, así como en su vinculación con otras entidades públicas y privadas; tal es el caso, en esta edición, de la colaboración con el Consejo de Promoción Turística de México, perteneciente al gobierno federal.

Formar a las nuevas generaciones de diseñadores de nuestro país, en diseño de la comunicación visual, de interiores, de producto o industriales, es fundamental para la UNAM, porque el diseño impacta cada aspecto de nuestra vida diaria. Un buen diseño ayuda a mejorar nuestra calidad de vida, mientras que un mal diseño nos crea tensión y frustración, lo anterior ocurre en todas las áreas del diseño y todos sus contextos.

Un aspecto sobresaliente de este premio es que busca reconocer a las mejores tesis de diseño, desde las de licenciatura hasta las de doctorado, pues las disciplinas creativas sólo pueden mantenerse vigentes y avanzar si continuamente se está investigando y validando ese conocimiento nuevo en forma de teorías, por lo que es necesario reconocer el esfuerzo de esos jóvenes investigadores, ya que su trabajo continuo nos permite construir la disciplina del diseño.

Es importante mencionar que, para la FAD de la UNAM, el ser convocante de este premio es muy importante, pues el 2018 representa un parteaguas en la historia del diseño en nuestro país, al haber sido la Ciudad de México declarada Capital del

Diseño tanto por la UNESCO como por la Organización Mundial del Diseño, (World Design Organization), antes Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Industrial (Icsid).

Finalmente, quiero felicitar a todos los diseñadores profesionales y estudiantes que participaron en esta edición 2018, ya que gracias a su participación este premio se consolida como el premio de diseño más importante de nuestro país.

Dra. Elizabeth Fuentes Rojas

Directora
Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Product Design

As year after year, since 2016, this book begins by presenting the winning projects in the Product Design category, as well as the honorable mentions in this specialty, which is composed of the following subcategories: Robotics, Medical equipment, Hardware for devices electronics, furniture, transportation and other products.

In order to recognize the best project in the Product Design category at the student and professional level, the award is given to the absolute winner of the category in those two divisions.

The PRO-DG1 project, Augmented Reality Viewer is the winner in the professional category. This project, designed by Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez and Alejandro Cervantes Jiménez, is a military-grade dual-screen virtual reality viewer that can connect with the virtual environment of alterespace in a field of view of 130 degrees.

At the student level, the overall winner was the Axol project, which is a tracheal tube for patients who have undergone a tracheostomy. This medical device was made by the student Alejandro Vivian Antón, in collaboration with Ella Yaskara Enriquez. The objective of this cannula is to improve the quality of life of patients who

have undergone a tracheostomy and require a temporary or permanent tracheal cannula.

Other important projects within the Product Design category are:

CYCLE 720 designed by Ernesto Garduño, Emilio Sosa and Sergio Navarro, which seeks to promote rainwater harvesting, as well as prevent water scarcity and create a culture of water.

One more example of good design is the dTbike Pro project, designed by Ecotenka / Amadeo Medina and Vanessa Valencia, it is a speed bike for people with disabilities, which can be mounted on any active wheelchair and whose design on the handlebar allows use by tetraplegic people.

Finally, the Newborn Analgesia Applicator project designed by Jorge Enrique Reyes Flandes, consists of an applicator and container that allows control and manipulation by the person who attends or participates in the care of the minor; In addition to being unbreakable, it allows the clear display of content at all times.

Diseño de Producto

Como año tras año, desde el 2016, este libro comienza presentando los proyectos ganadores de la categoría de Diseño de Producto, así como las menciones honoríficas en dicha especialidad, la cual está compuesta por las siguientes subcategorías: Robótica, Equipo médico, Hardware para dispositivos electrónicos, Mobiliario, Transporte y Otros productos.

Con el objetivo de reconocer el mejor proyecto de la categoría de Diseño de Producto a nivel estudiantil y profesional, se entrega el premio al ganador absoluto de la categoría en esas dos divisiones.

El proyecto PRO-DG1, Visor de realidad aumentada, es el ganador en la categoría profesional. Este proyecto, diseñado por Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez y Alejandro Cervantes Jiménez, es un visor de realidad virtual de pantallas duales de grado militar, que puede conectarse con el ambiente virtual del alterespacio en un campo de visión de 130 grados.

A nivel estudiantil, el ganador absoluto fue el proyecto Axol, que es una cánula traqueal para pacientes que se han sometido a una traqueostomía. Este dispositivo médico fue realizado por el alumno Alejandro Vivian Antón, en colaboración con Ella Yaskara Enríquez. El objetivo de

esta cánula es mejorar la calidad de vida de pacientes que se han sometido a una traqueostomía y requieren una cánula traqueal momentánea o definitiva.

Otros proyectos importantes dentro de la categoría de Diseño de Producto son:

CICLO 720 diseñado por Ernesto Garduño, Emilio Sosa y Sergio Navarro, que busca fomentar la captación pluvial, así como prevenir la escasez de agua y crear una cultura del agua.

Un ejemplo más de buen diseño es el proyecto dTbike Pro, diseñado por Ecotenka/Amadeo Medina y Vanessa Valencia; se trata de una bicicleta de velocidades para personas con discapacidad, que puede montarse a cualquier silla de ruedas activa y cuyo diseño en el manubrio permite el uso por personas tetrapléjicas.

Finalmente, el proyecto Aplicador de analgesia para recién nacidos, diseñado por Jorge Enrique Reyes Flandes, consiste en un aplicador y contenedor que permite el control y la manipulación por la persona que atiende o participa en la atención del menor; además de ser irrompible, permite la visualización clara del contenido en todo momento.

Proyecto: Kit de seguridad para inundaciones

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Estudiante

Diseño: Paulina Méndez Vargas

Este proyecto está compuesto por un empaque que se adapta a cualquier enchufe eléctrico; posee una tapa de silicona que se cierra de manera hermética para evitar la filtración de agua durante una inundación, lo que previene un corto circuito dentro del hogar.



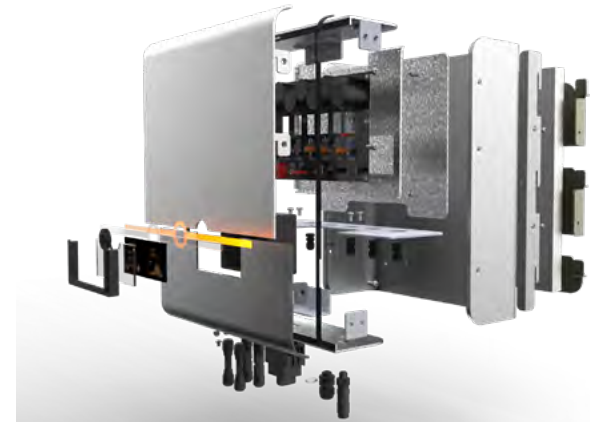
Proyecto: Carcasa para inversor fotovoltaico

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Estudiante

Diseño: José Eduardo Álvarez Estrella



El proyecto es un diseño de modelo funcional de una carcasa para un inversor fotovoltaico (inversor de corriente), el cual se utiliza para convertir la corriente proveniente de paneles solares en corriente alterna y, con ello, alimentar aparatos y dispositivos electrónicos usados en espacios públicos y privados. El proyecto se elaboró bajo los principios de diseño industrial: función, producción, ergonomía y estética; así, se realizó una investigación en torno al producto para su configuración formal, lo que implicó contemplar normas y estándares de seguridad y protección nacionales e internacionales. Además, el proyecto cuenta con un estudio de mercado meta y el perfil de usuario final.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: PRO-DG1, Visor de realidad aumentada

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez y Alejandro Cervantes Jiménez

PRO-DG1 es un visor de realidad virtual en alta calidad. Éste es el primer dispositivo en su tipo que tiene una conexión siempre activa del entorno inmersivo de Alter Space, el motor de red neuronal de emulación electrónica lógica de inteligencia artificial (AILEENN). Cuenta con pantallas duales de grado militar y seguimiento de cabeza ultra preciso, con un campo de visión de 130°, enfoque y distancia interpupilar ajustable, además de conectarse a cualquier salida HDMI.



Proyecto: Epicenter Lite by SkyAlert

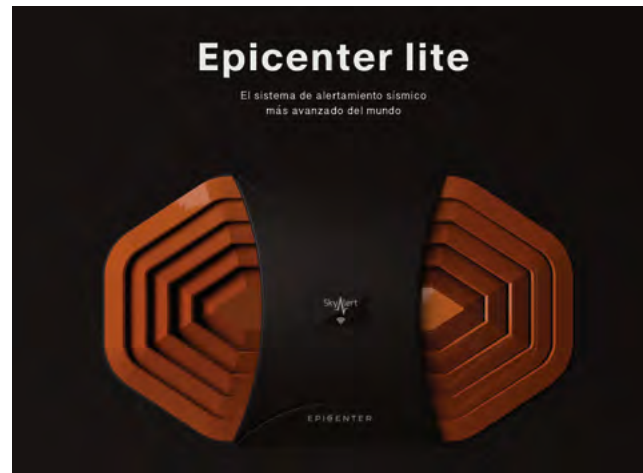
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Alfredo Méndez y Joshua Jiménez

Epicenter Lite es una alarma sísmica conectada a la red de sensores SkyAlert, que emite alertas sonoras con hasta 120 segundos de anticipación a la llegada de las ondas sísmicas. SkyAlert es un sistema de alertamiento sísmico que ha logrado notificar a millones de mexicanos de los sismos en los que están expuestos debido a su ubicación geográfica. El proyecto de diseño del Epicenter Lite integra el desarrollo de ingeniería de SkyAlert con una identidad formal acorde a los valores de tecnología e innovación de la empresa.



Proyecto: Sistema Öron

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Hardware para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Francisco Lindoro

Öron es un proyecto de diseño especulativo para la oficina mexicana del año 2025, que se utiliza en espacios laborales para obtener información sobre las interacciones verbales y físicas de los individuos, a través de dispositivos electrónicos que captan información biométrica, auditiva y visual para su procesamiento y análisis, con el fin de mejorar el ambiente de trabajo de los empleados, para aumentar la productividad durante la jornada laboral.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Axol,

Cánula traqueal parapacientes que se han sometido a una traqueostomía

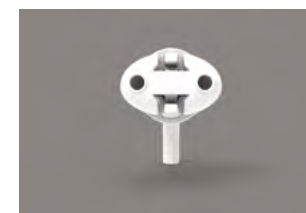
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Equipo médico

Área: Estudiante

Diseño: Alejandro Vivian Antón y Ella Yaskara Enriquez (como colaboradora)

Este proyecto tiene el objetivo de mejorar la calidad de vida de pacientes que requieren una cánula traqueal momentánea o definitiva, debido a una traqueotomía. El diseño de la cánula es ergonómico y está pensado para ser amigable con el usuario. La cabeza de la cánula interna está diseñada para ser funcional y discreta. El ducto principal se bifurca para facilitar que el paciente cubra los orificios de forma ergonómica y pueda hablar sin molestias; al mismo tiempo, las pinzas se acomodaron en vertical para facilitar su extracción.





Proyecto: KneeD U,
Prótesis de rodilla para amputaciones transfemorales
Categoría: Diseño de Producto
Subcategoría: Equipo médico
Área: Estudiante
Diseño: Mariana Moreno y Ana Gabriela Ferrer

El proyecto KneeD U es una prótesis de rodilla policéntrica para las personas que han sufrido una amputación transfemoral y quieren continuar una vida activa. Para asegurar el buen funcionamiento, KneeD U posee un sistema de unión especial con pernos, en el cual la cabeza y la llave cuentan con un diseño exclusivo, y que sólo el especialista empleará para dar mantenimiento a la prótesis, en sus visitas periódicas.

Proyecto: Silla Bipedestadora de autopropulsión “Neri”

Categoría: Diseño de Producto
Subcategoría: Equipo médico
Área: Profesional
Diseño: Puro Diseño Mexicano / LDI Alejandra Ortiz y LDI Javier Mejía

Este proyecto se desarrolló para un paciente con lesión medular por fractura total de la vértebra T12. El resultado fue una silla única en el mercado que contó con un sistema de bipedestación, el cual posibilita al usuario manejarla de manera manual estando de pie. El desarrollo de la silla involucró integrar un equipo interdisciplinario de diseñadores, médicos y terapeutas físicos. En la actualidad, se encuentra en proceso de rediseño para lanzar una nueva versión el próximo año.



Proyecto: Aplicador de analgesia para recién nacidos
Categoría: Diseño de Producto
Subcategoría: Equipo médico
Área: Profesional
Diseño: Jorge Enrique Reyes Flandes



El proyecto tuvo el objetivo de generar un producto que resuelva las necesidades del personal médico ante el manejo del dolor de los recién nacidos, por lo que este tenía que ser efectivo, inocuo, fácil de usar y accesible. Su diseño fue pensado para que pueda ser utilizado tanto por personal médico como por familiares del recién nacido. El dispositivo consta de cuatro piezas: una ampolleta, la rosca, el chupón y una tapa; la ampolleta está constituida por una solución glucosada al 25%, con una capacidad de 5 ml, con ella se logra evitar el dolor y la ansiedad durante los procedimientos de venopunción.



Proyecto: Historia_01

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Luis Rodríguez Aguayo

El proyecto surge del análisis de las similitudes entre los textiles mexicanos y suecos, así como las técnicas de tejido utilizadas en los muebles. El resultado es un taburete de pino que refleja la fusión entre estas dos culturas, a partir de un enchapado de pino para el asiento, el cual se caracteriza por un tejido hecho mediante la abstracción de patrones mexicanos que se utilizan en la cestería.



Proyecto: Casa MAOW

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Estudiante

Diseño: Daniela Maawad Reyes y Josefina de Urquiza Mollá

El presente proyecto tiene el objetivo de ser un espacio recreativo y de descanso para gatos. Su diseño vertical es funcional y práctico; está conformado por un espacio principal para dormir, una hamaca de tela, un rascador, una repisa y un espacio para maceta. La casa está diseñada con materiales resistentes y tiene la posibilidad de adaptarse a cualquier estilo de vivienda.



Proyecto: Mecedora Luken

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Paola Calzada Prats e Isabel Alvarado del Toro

La mecedora Luken está fabricada con plástico reciclado de 500 botellas (aproximadamente) de detergentes y productos de limpieza. Su ensamblaje no requiere clavos ni pegamento, así el cliente podrá llevar a cabo el ensamble sin ninguna complicación, ya que está pensado como flatpack. Su proceso de armado es muy sencillo, se realiza siguiendo una corta secuencia de pasos que se encuentran grabados en cada pieza. Por consiguiente, la mecedora puede considerarse como un producto didáctico, a partir de fomentar la participación entre padres e hijos durante el proceso de armado y, con ello, se propicia un sentimiento de pertenencia, además de la responsabilidad con el medio ambiente. Otra característica del proyecto es que puede enviarse por paquetería a cualquier parte del mundo, debido al diseño de armado, lo que potencializa su carácter de comercialización.

Proyecto: Glam Emboss Sofá

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Emmanuel Aguilar y Edgar Tapia

Glam Emboss Sofá es un mueble elaborado con el método de emboss, una técnica de realce en tela que muestra un patrón desarrollado a través del estudio de figuras geométricas sagradas, por lo cual se generó un patrón único. La silueta del sofá es elegante y excepcional, ésta se obtuvo a partir de una serie de curvas sutiles cuyo objetivo es brindar comodidad, tranquilidad y serenidad, debido al descanso visual que producen estas líneas.



Proyecto: Banca Shanghai

Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Mobiliario

Área: Profesional

Diseño: Eduardo Altamirano

La Banca Shanghai es una pieza de mobiliario para recibidor, por lo que tiene el propósito de colocarse al interior del hogar. Su función principal es construir un espacio para que el usuario pueda quitarse los zapatos antes de ingresar a la casa, como parte de la cultura del suelo o floor culture. Este proyecto se distingue porque es una colaboración entre un diseñador y un ebanista sueco, lo que ressignifica el proceso de desarrollo del producto desde un punto de vista técnico, ya que lo dota de tradición y significado debido a sus habilidades y técnicas de fabricación escandinavas.



Proyecto: ECOCOPACK, Envases fabricados a partir de la fibra del coco

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Estudiante

Diseño: Dominiq Ivette Mata García



Este proyecto consta de envases fabricados con residuos naturales, cuyo cuerpo está moldeado con fibra de coco, por lo que se convierte en un producto biodegradable, de apariencia sencilla, que se destaca por el color y la textura de coco en el envase. Su diseño fue pensado para contener productos artesanales, como dulces tradicionales, por lo que se favoreció su presentación y su comercialización, a la vez que contribuyó con la disminución de desechos plásticos; ya que, una vez cumplida su función, el envase puede ser utilizado para cualquier otro producto. Con el uso y la transformación de desechos naturales como este, se crea una pulpa que se moldea por medio de adherentes 100% naturales, para obtener un envase que tiene la capacidad de proteger la vida de diversos productos y la posibilidad de dar un segundo o tercer uso al contenedor.



Proyecto: DROP

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Estudiante

Diseño: Larissa Moreno Rios, María Jose Murallas Paredes y María del Mar Rodríguez

Drop es una botella hermética, portátil y fácil de usar, para lavar las manos de los niños en cualquier lugar y en cualquier momento. Su diseño incluye un compartimento para almacenar agua y jabón, además de un práctico bolso de mano que se sirve como toalla. Los compartimentos se pueden rellenar fácilmente y tienen un tamaño práctico para llevarlo a todas partes. Para este diseño se utilizaron diversas herramientas de investigación como design thinking, brainstorming y focus groups.



Proyecto: Bicipatín DAS

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Transporte y accesorios automotrices

Área: Estudiante

Diseño: Diego Martínez Fernández del Castillo, Sandra López y Augusto Álvarez

En este proyecto se combina el diseño de una bicicleta convencional con el de un monopatín, para dar paso a un híbrido, en el que el ciclista cuenta con una plataforma alargada entre las dos ruedas para deslizarse, tras impulsarse con un pie contra el suelo y tomar dirección con el manillar de la bicicleta. Con este diseño, el vehículo permite una experiencia divertida y única; además, favorece un modo de transporte alternativo, como parte de las políticas de movilidad sustentable de las grandes ciudades.



Proyecto: Tarima de carga con cubiertas intercambiables

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Envase y embalaje estructural

Área: Profesional

Diseñador: Gerardo Tornel Leaños

El proyecto consiste en un modelo de tarima que considera principios de funcionabilidad, eficiencia, costo y estética, a partir de materiales reciclados y maderas remanufacturadas, lo que permite beneficios ambientales y económicos, como reducir el número de productos dañados por el desempeño de las tarimas hasta en un 50%. La validación de la tarima se realizó en el Tecnológico de Virginia, EE. UU.



Proyecto: W-frame

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Transporte y accesorios automotrices

Área: Estudiante

Diseño: José Pedro González Santillán, Valery Alanís Martínez

El presente proyecto es una reinterpretación de una plataforma clásica de bicicleta tipo coaster, de rodada grande y corte minimalista, con utilización de tecnología wireless energy-charger para carga de batería automática, sin uso de cables. Asimismo, el sistema de transmisión oculta todos sus mecanismos, lo que resuelve uno de los mayores problemas de las bicicletas en el mundo, el robo de partes.



Proyecto: Espacio TO-LLI

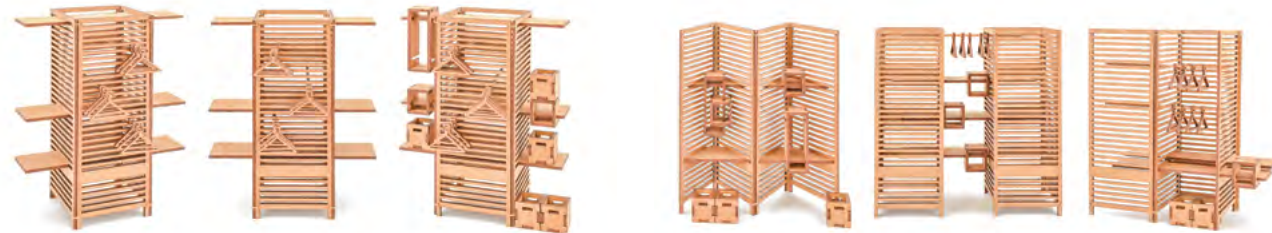
Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Stand

Área: Estudiante

Diseño: Carolina Contreras

Este proyecto está conformado por un par de biombos modulares con un punto de venta; su función principal es mejorar la exhibición de artesanías mexicanas mediante la creación de un stand flexible y adecuado para el artesano. La idea surgió a partir de la problemática que ocurre en las distintas exposiciones artesanales, en las cuales se observa una carencia de espacio que permita al artesano desenvolverse con comodidad y dignidad. Cada componente del stand es una lámina de cartón plana que se arma por medio de cortes y suajes, sin necesidad de un pegamento especial, lo que significa un ahorro en tiempo de montaje y facilitará su traslado.



Proyecto: Pabellón Mido

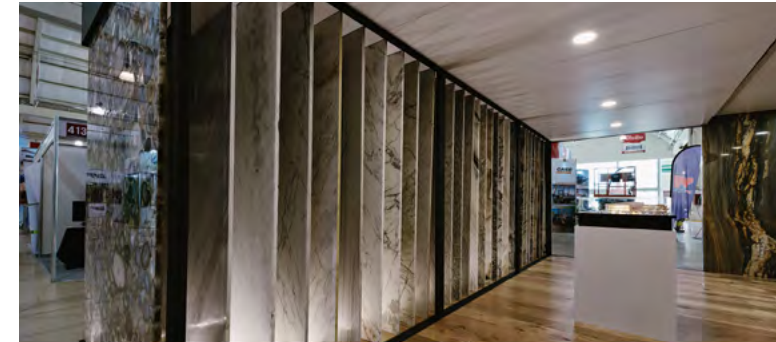
Categoría: Diseño de producto

Subcategoría: Stand

Área: Profesional

Diseño: Arkham Projects / Arq. Benjamín Peniche Calafell y Arq. Jorge Duarte Torre

El Pabellón MIDO es un stand diseñado para una empresa dedicada a la comercialización de mármoles, granitos y cuarzoes. La idea central del stand fue posicionar la marca en la feria de construcción en la que participó. Para dicho cometido, el pabellón está compuesto por módulos: el primero, para la exposición de los materiales en forma de cartelas, y el segundo es un espacio habitable, cuya espacialidad es permeable desde el exterior. Su diseño permite que el stand pueda armarse y desarmarse con la misma facilidad para futuras ferias; además, permite replicar los módulos dependiendo del tamaño del stand que se necesite, siempre y cuando se respete la métrica y la composición original.



Proyecto: BioGrün: Sistema de productos y servicios para la creación de estilos de vida sostenibles en la ciudad

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Valeria Michel Nova Cázares y Nancy Gisela Valerdi Chalate

Como parte de un proyecto de investigación académico surge Biogrün, un ecosistema de productos y servicios que previene y reduce el desperdicio de comida a través de cambios en la forma en que producimos, compramos, consumimos, transformamos y procesamos comida en la ciudad. El proyecto crea una comunidad ambientalmente consciente y responsable de sus hábitos de consumo y post-consumo alimenticios. El sistema está compuesto por cuatro unidades y una aplicación móvil, que aumenta la vida útil de los alimentos, a partir un ciclo completo de deshechos, en el cual se procesan y usan como composta para la agricultura urbana de alimentos saludables. Además, el proyecto impulsa el comercio local y el intercambio de productos obtenidos, asimismo se genera conocimiento por cada persona involucrada, por lo que interconecta productos, servicios, personas y organismos.



Proyecto: Buenavida

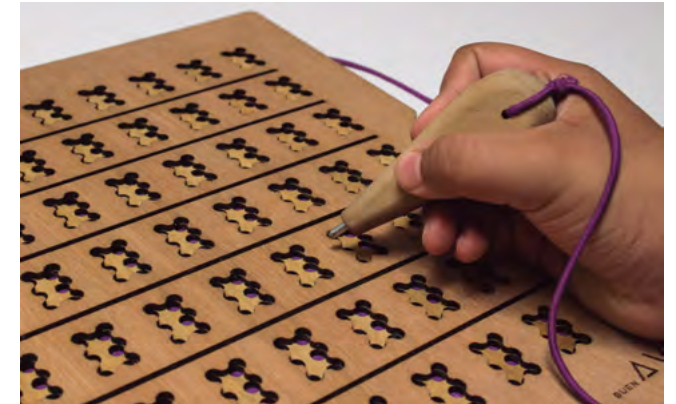
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Susana Cruz Martínez

Este proyecto está conformado por un material didáctico de apoyo para el Instituto Para Ciegos y Débiles Visuales “Ezequiel Hernández Romo” (IPACIDEVI), el cual está integrado por una regleta, un punzón y carpeta para quien necesite aprender a escribir y leer en braille. Con este diseño industrial se apoya a las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, lo que se pone de manifiesto su función social al atender problemáticas que abonan a la educación, la cultura y la inclusión en el país.



Proyecto: B-CUBES

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Estudiante

Diseño: Jair Eugenio Rivas, Alejandro Ponce, Ángel Omar Garza, Isidoro Raúl Galaviz, Selene Artola y Elisa Domínguez

B-Cubes es una herramienta didáctica que fomenta el aprendizaje y la motricidad por medio del estímulo temprano de los sentidos del tacto, el oído y el olfato, así como la escritura en braille en infantes. Su diseño prepondera lo visual sobre los otros sentidos, además de contemplar una serie de elementos didácticos que tienen la finalidad de estimular el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas para que puedan integrarse a la sociedad, y con ello, accedan a una vida digna.



Proyecto: dTbike Pro

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Ecotenka / Amadeo Medina y Vanessa Valencia

Este proyecto consiste en una bicicleta de velocidades para personas con discapacidad, la cual puede montarse a cualquier silla de ruedas activa y cuyo diseño en el manubrio permite ser utilizada por personas con tetraplejía. Su diseño permite montar o desmontar el propulsor manual cuando se necesite, además ofrece siete velocidades para recorrer distancias más largas y cuenta con un freno de disco.



Proyecto: CICLO 720

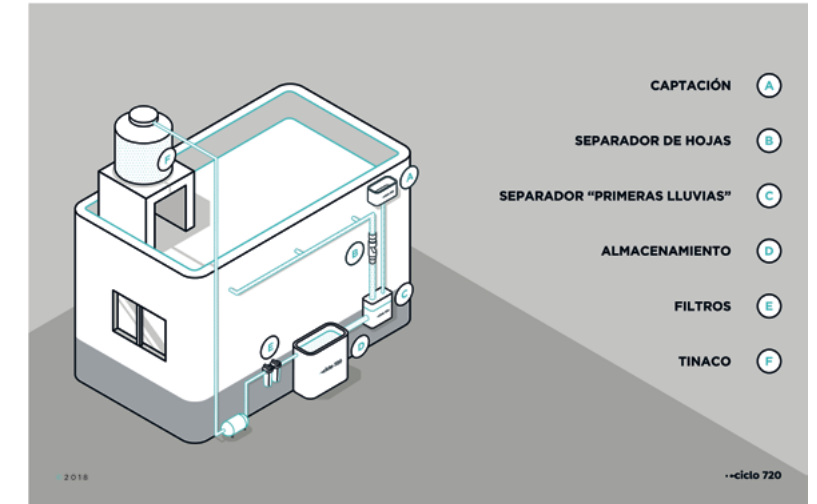
Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Ernesto Garduño, Emilio Sosa y Sergio Navarro

El presente proyecto tiene el propósito de impulsar la captación pluvial, prevenir la escasez de agua y crear una cultura del agua en la Ciudad de México, a través del diseño de un sistema urbano de captación de agua pluvial accesible, de fácil mantenimiento y funcional para adaptarse en diferentes viviendas, lo que permitirá proveerse de agua en cada ciclo hidrológico. El diseño contempla el aprovechamiento de agua de lluvia para sustentar las actividades de uso diario, que van desde la limpieza y el riego, hasta su potabilización.



Proyecto: COCAI (Herramienta para antes, durante y después de una emergencia)

Categoría: Diseño de Producto

Subcategoría: Otros productos

Área: Profesional

Diseño: Evelyn Sanchez, Tessia Pacchiano, Noemy del Vecchyo y Mariel Mesa

El proyecto Cocai proviene del vocablo maya kóokay, que significa luciérnaga, y surge a partir de los acontecimientos del terremoto del 19 de septiembre de 2017 en México, como una propuesta de equipo de emergencia y, a la vez, para concientizar a la población sobre su importancia. En cuanto al diseño, el producto funciona como lámpara y como kit de emergencia, con 5 módulos para almacenar objetos básicos de supervivencia y personal, una base de carga y una lámpara.



Digital Design

New digital platforms are constantly appearing that allow human beings to have greater communication and information, which undoubtedly impact our behavior and culture like never before. However, not everything that is presented in these spaces is well designed; For that reason, this category awards the best Software projects for electronic devices, Mobile Applications, Websites, Social media, Online Campaigns, Motion graphics, Banners, Installation and Animation.

In this 2018 edition, the absolute winner in the professional area was the "TOP 50 NU" project, developed by Diana Emma Serrano Cruz, Luis Orlando Juárez León, Héctor Adrián Espíndola, Alejandro Vladimir Enguilo, Marco Antonio Garfías, Ismael Hernández Piña and Juan Carlos Ortega Navarro. The project consists of a motion graphic for a television program that presents the countdown of the most successful songs of 2017, which was recorded in Isla Mujeres, thereby promoting tourism in the country.

In the student area, the absolute winner in the Mobile Applications subcategory was the "Don Chuy" project. The design corresponds to the students Mauricio Guer-

rero, Jesús Torres and Alejandro Gallardo. It is a mobile application that generates connections between residents of a community, based on the sales service in local stores. The main idea is that, through shopping with Don Chuy, people have the experience of interacting more with their trusted grocer and that, with this, they generate economic circles in their locality, while promoting the economic development of community.

Other outstanding projects that the jury considered well designed are "Museums of Mexico", designed by Vania Ramírez Islas and Anahí Hernández Olvera; as well as the "Prevention League" project, which aims to raise awareness among adults about the importance of preventing child sexual abuse and how they can deal with the issue with children without having to be explicit. One more project that caught the jury's attention was "Letters of our identity", an animation made for the General Archive of the Nation and the Ministry of the Interior on the occasion of the Centennial of the 1917 Constitution.

Diseño Digital

Continuamente aparecen nuevas plataformas digitales que permiten al ser humano tener una mayor comunicación e información, que sin duda impactan como nunca nuestro comportamiento y la cultura. Sin embargo, no todo lo que se presenta en esos espacios está bien diseñado; por esa razón, esta categoría premia a los mejores proyectos de Software para dispositivos electrónicos, Aplicaciones para móviles, Sitios web, Social media, Campañas online, Motion graphics, Banners, Instalación y Animación.

En esta edición 2018, el ganador absoluto en el área profesional fue el proyecto "TOP 50 NU", desarrollado por Diana Emma Serrano Cruz, Luis Orlando Juárez León, Héctor Adrián Espíndola, Alejandro Vladimir Enguilo, Marco Antonio Garfías, Ismael Hernández Piña y Juan Carlos Ortega Navarro. El proyecto consiste en un motion graphic para un programa de televisión que presenta el countdown de las canciones más exitosas del 2017, el cual fue grabado en Isla Mujeres, y con ello se promueve el turismo en el país.

En el área estudiantil, el ganador absoluto de la subcategoría Aplicaciones móviles fue el proyecto "Don Chuy".

El diseño corresponde a los alumnos Mauricio Guerrero, Jesús Torres y Alejandro Gallardo. Se trata de una aplicación para celular, que genera conexiones entre vecinos de una comunidad, a partir del servicio de ventas en tiendas de su localidad. La idea principal es que, a través de hacer compras con Don Chuy, las personas tengan la experiencia de relacionarse más con su tendero de confianza y que, con esto, generen círculos económicos en su localidad, a la vez que propician el desarrollo económico de la comunidad.

Otros proyectos destacados que el jurado consideró bien diseñados son "Museos de México", diseñado por Vania Ramírez Islas y Anahí Hernández Olvera; así como el proyecto "Liga de la prevención", el cual tiene el objetivo de concientizar a los adultos sobre la importancia de la prevención del abuso sexual infantil y la forma en la que pueden tratar el tema con los niños sin necesidad de ser explícitos. Un proyecto más que llamó la atención del jurado fue "Cartas de nuestra identidad", una animación realizada para el Archivo General de la Nación y la Secretaría de Gobernación con motivo del Centenario de la Constitución de 1917.

Proyecto: Hoy no llego a casa

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Software para dispositivos electrónicos

Área: Estudiante

Diseño: Naila Natali Romero,
Moises Abraham Bazán y Rafael Morales



El proyecto consistió en diseñar una experiencia interactiva por medio de una herramienta educativa para los estudiantes de nivel medio superior y superior de México, en la cual se relata la historia de Cristina, que está basada en hechos reales, y en la que el usuario identificará situaciones de violencia de género que vive la protagonista dentro de un ambiente controlado y seguro. Para dicho cometido, el usuario debe encontrar ciertos objetos que narran situaciones de violencia vividas por Cristina y que fueron provocadas por personas cercanas. La experiencia interactiva se desarrolla en cuatro niveles, los cuales se acceden dependiendo de los objetos encontrados; conforme se avanza, se revela el destino de la protagonista y, con ello, el nivel de violencia se incrementa. El proyecto tiene como objetivo concientizar, informar y prevenir situaciones de violencia de género e invita al usuario a acudir a instituciones de ayuda en caso de encontrarse en una situación similar.

Proyecto: Planeta Gráfico

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Software para dispositivos electrónicos

Área: Profesional

Diseño: Aldo Rodríguez Magaña y Marlon Rodríguez Magaña

Planeta Gráfico es una plataforma electrónica que contribuye a la gestión, la vinculación y el desarrollo del emprendimiento del diseñador y comunicador gráfico, a través de una serie de productos y servicios que permitirán al usuario facilitar el trabajo administrativo de cada proyecto, por lo que la plataforma tiene un enfoque centrado en la formalidad del gremio.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: Don Chuy

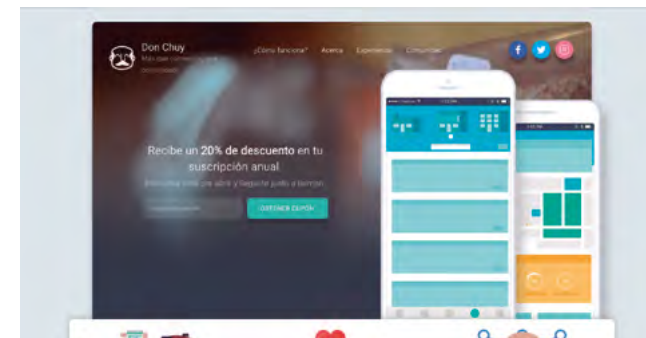
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Aplicaciones móviles

Área: Estudiante

Diseño: Mauricio Guerrero, Jesús Torres y
Alejandro Gallardo

Para este proyecto, el equipo de diseño creó un servicio que incentiva el comercio local a través una aplicación para dispositivos móviles que genera conexiones entre vecinos de una comunidad, por medio del servicio de ventas en tiendas. El objetivo del proyecto es que los usuarios vivan la experiencia de relacionarse con su tendero de confianza y, con ello, generen círculos económicos en su comunidad. La aplicación móvil está conformada por tres usuarios: el comprador, el repartidor y el tendero; por ello, se utilizaron varios métodos de investigación para su desarrollo, como entrevistas, insights, entre otros. Así, su diseño debía facilitar la navegación, ya que está dirigido para público en general, por lo que se utilizó un tipo de diseño de interfaz de usuario minimalista, conocido como flat design, caracterizado por tener un estilo caricaturesco y, por lo tanto, amistoso y agradable para la vista. Durante la fase de pruebas de usuario se comprobó que los voluntarios pudieran completar un pedido sin ninguna ayuda externa, sólo recurriendo al tutorial que se encuentra al inicio de la aplicación y a través del diseño de interfaz para que se guiara de manera intuitiva.



PANTALLA DE INICIO

Esta es la sección inicial, aquí se muestran las tiendas destacadas, los próximos logros a cumplir, las recomendaciones semanales y por debajo una amplia recomendación de productos para el usuario, basadas en sus gustos y compras anteriores.



PANTALLA DE TIENDAS

Muestra los comercios de tu alrededor ordenados por defecto por su cercanía, sin embargo pueden ser clasificados según las necesidades del usuario. Cada comercio muestra sus medallas que indican las principales características y la opción de visitar la tienda.



DENTRO DE UNA TIENDA

Cuando se selecciona una tienda, se puede ver la foto e historia de los comerciantes, las recompensas e instrucciones para visitarlas, la dirección y mapa para llegar, así como sus medallas y los productos que ofrece.



Proyecto: Boligoma The Game 2.0**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Aplicaciones móviles**Área:** Profesional**Diseño:** Figment

Este proyecto consiste en el diseño de una aplicación móvil cuyo objetivo es promover la línea de Boligomas de Crayola Toy a través de un videojuego, bajo estándares de desarrollo establecidos en dicha industria. Por lo que se diseñaron mundos consecutivos, donde los personajes sortean batallas con ayuda de poderes, en función de sus propias características. Para incentivar la venta de Boligomas, se desarrolló un escáner de reconocimiento de imágenes dentro de la aplicación para que el usuario escaneara un sticker incluido en el empaque del producto

y, con ello, accediera a poderes de cada personaje. La historia del juego comunica el valor de la amistad y la importancia del trabajo en equipo entre los usuarios. Como resultado se logró que las ventas del producto se incrementaran hasta en un 64% en tiendas de autoservicio y que más de sesenta mil personas jugaran en promedio 2.44 minutos al día. Cabe destacar que la aplicación fue el único medio de promoción del producto, de tal manera que el mérito es muy significativo.

**Proyecto: Proponimus****Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Sitios web**Área:** Profesional**Diseño:** Paulina Alejandra González Ramos y Sonia Alexandra Race Ochoa

Proponimus es un sitio web diseñado para alentar la participación ciudadana con motivo de las elecciones presidenciales en México del 2018. El usuario encontrará información relevante sobre los candidatos, como su nivel de estudios, sus propuestas, su agenda y sus datos personales. Por un lado, el propósito de este proyecto es que los usuarios puedan comparar la información de los candidatos para tomar una mejor decisión en la elección, la cual se caracterizará por ser informada; por el otro

lado, el sitio web está enfocado a la participación de jóvenes principalmente, por medio de una herramienta que les ayudará a generar propuestas basadas en una técnica llamada Golden Circle, que guía al usuario a desarrollar una propuesta estructurada y completa paso a paso. Por consiguiente, el proyecto explora la relación entre sociedad y candidatos de manera activa, en especial incentiva a los usuarios jóvenes a participar en la vida política del país.



Proyecto: Museos de México

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Vania Ramírez Islas
y Anahí Hernández Olvera

Para este proyecto, el equipo de diseño elaboró un sitio web que pusiera a disposición del público en general el patrimonio cultural digitalizado de siete museos paradigmáticos de México. Bajo el principio de usabilidad, su diseño consideró que el usuario navegara de manera intuitiva dentro del sitio y accediera a la colección de dichos museos. El proyecto forma parte de la estrategia en infraestructura tecnológica de la Agenda Digital de Cultura de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México.


Proyecto: Leopark Web

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Sitios web

Área: Profesional

Diseño: Alfredo Méndez, Anaid Romero
y Micaela Morales Frías

Leopark es un servicio que ofrece soluciones de estacionamiento para conciertos, festivales y estacionamiento público en México, por lo que el proyecto de diseño consistió en desarrollar un sitio web que concentrara la información acerca de los productos y los servicios que ofrece. Se definió el carácter visual, estético y funcional a partir de retomar la innovación y la tecnología como ejes conceptuales que representan a la empresa.

Proyecto: Liga de la Prevención

Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Motion Graphics

Área: Estudiantes

Diseño: Kate Vivian Vázquez Zárate,
María Fernanda Álvarez Hernández y
María Fernanda Quintanar Almaguer

Se trata de un proyecto que tiene el objetivo de concientizar a los adultos sobre la importancia de la prevención del abuso sexual infantil y la forma en la que se puede tratar el tema con los pequeños, sin necesidad de ser explícitos. El diseño de este proyecto se resolvió a través de una animación dinámica y atractiva mediante motion graphics, en la cual el espectador recibe información del problema en el país e invita al espectador a tomar una serie de consejos para evitar que los menores puedan ser víctimas de abuso sexual.



Proyecto: Vivir una experiencia gratificante en la vejez

Categoría: Diseño Digital

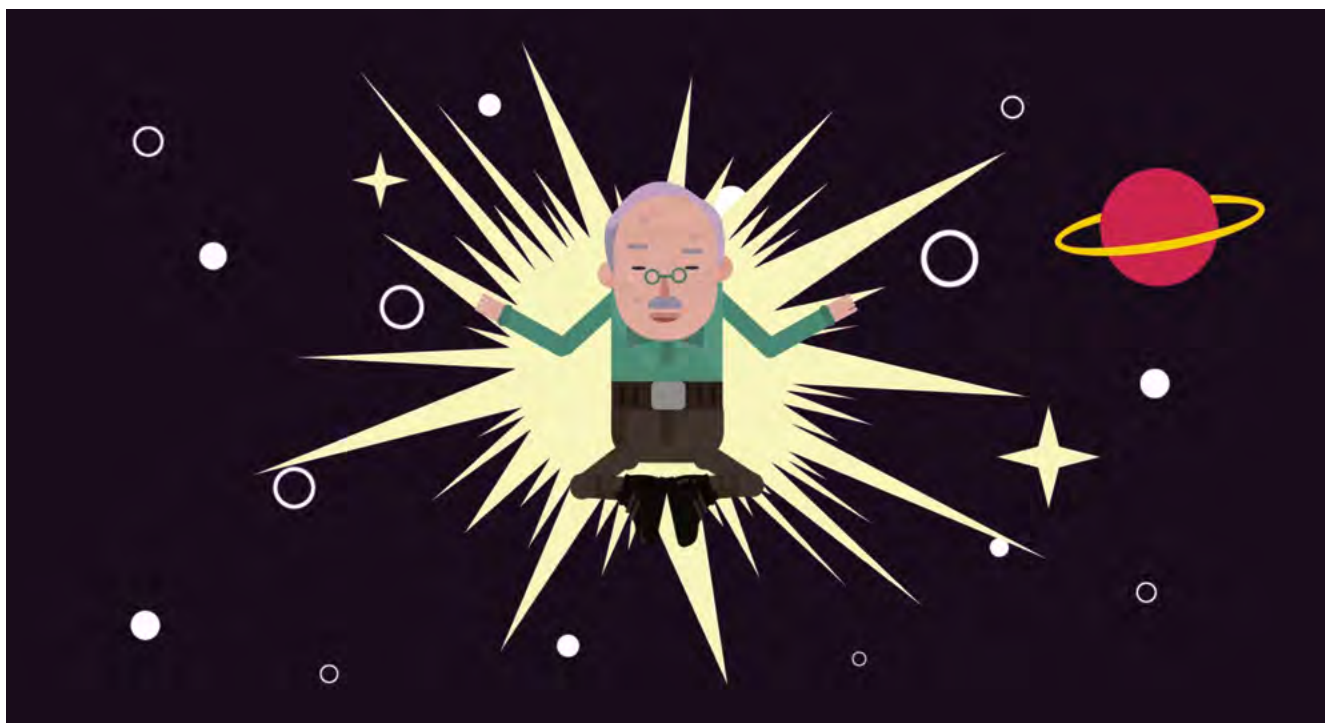
Subcategoría: Motion Graphics

Área: Estudiantes

Diseño: Juan Manuel Ramírez, Cesar García y Diego Minutti

Este proyecto es una animación que parte de una investigación acerca del envejecimiento en México para el año 2050 y sus implicaciones entre los jóvenes de treinta años y más; con ello, se propone concientizar y desmitificar la idea de la vejez y actuar en consecuencia, con acciones que dignifiquen la calidad de vida de los adultos mayores, reconociendo lo que pueden aportar para la sociedad, así como formular preguntas que conduzcan a la reflexión sobre qué se necesita aprender en la juventud para llegar a una vida plena en la vejez y

qué implica vivir esa etapa de la vida. El equipo de diseño pensó que la animación es el medio ideal para difundir esta problemática, debido a su carácter masivo e impacto visual por tratarse de un video breve, preciso y eficiente. El proceso de diseño contó con una investigación en la que se entrevistó a personas de la tercera edad para conocer su punto de vista, así como a cuidadores y familiares, con lo cual se accedió a fuentes primarias de información para elevar el valor de la propuesta de diseño.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: TOP 50 NU

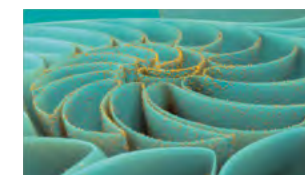
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Motion Graphics

Área: Profesional

Diseño: Diana Emma Serrano Cruz (directora de Motion Graphics), Luis Orlando Juárez León (Gerente de Motion Graphics), Héctor Adrián Espíndola, Alejandro Vladimir Enguilo, Marco Antonio Garfias, Ismael Hernández Piña y Juan Carlos Ortega Navarro (Diseño y Animación)

Top 50 NU es un programa de MVS televisión en el que se presenta un recuento de las cincuenta mejores canciones del 2017, para el cual se elaboró una animación como introducción del programa. Los elementos gráficos de dicha animación hacen referencia a formas, texturas y colores del mar y el caribe, debido a que el programa se grabó en Isla Mujeres, México, sitio turístico al que se debía promover como parte del proyecto. Las secuencias, los planos y los encuadres son dinámicos y están acompañados por una musicalización atractiva para jóvenes, ya que va dirigido para sector de la población.



Proyecto: VERANU MUSIC IXTAPA 2017

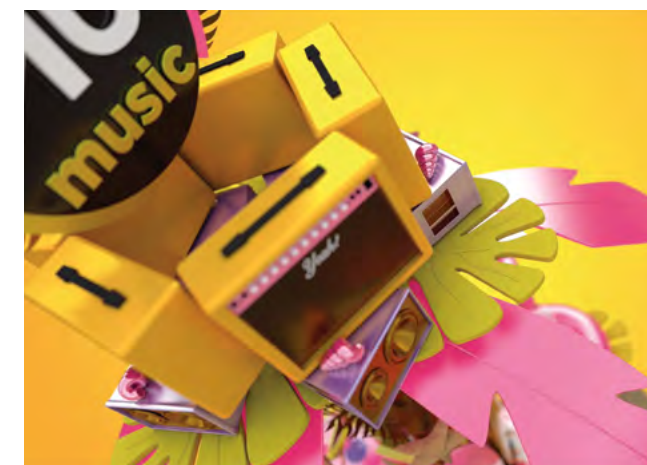
Categoría: Diseño Digital

Subcategoría: Motion Graphics

Área: Profesional

Diseño: Diana Emma Serrano Cruz (directora de Motion Graphics) e Ismael Hernández Piña (Diseño y Animación)

Para este proyecto se diseñaron varias animaciones que conformaron un paquete para le programa Veranu Music 2017, celebrado en Ixtapa, Zihuatanejo, México. La estrategia de diseño retomó elementos gráficos de la animación para aplicarlos al set del concierto y, en general, a la comunicación visual del evento, con lo cual se evocó una imagen veraniega que convocó a más de nueve mil personas.



Proyecto: Valkyrie**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Animación**Área:** Estudiante

Diseño: Javier González García, Andrés Prieto Vázquez, Gustavo González Garza, Alejandra Escalante Lozano, Jesús Alfredo González García, Amira Briselda Clemente Cantú, Jorge Alberto Hurtado Ortega, José María Garza Sánchez, Laura Sofía Ogazón Cevada, Luis Carlos Chapa Saldaña, María Fernanda Vázquez Álvarez, Raúl Emilio Parra Ángel y Sebastián Patricio Cenicerros

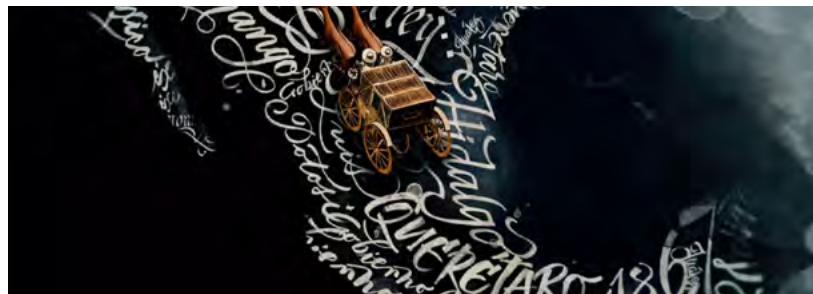
Valkyrie es un videojuego en 3D, desarrollado para realidad virtual (VR) en primera persona, cuya historia acontece dentro de la mitología nórdica. El trabajo de diseño implicó la realización de una investigación y de sesiones de conceptualización para crear los personajes,



las texturas, las animaciones y otros elementos que se modelaron en 3D. Se trata de un proyecto desarrollado en Unity. La meta del equipo de diseño fue demostrar que se puede hacer este tipo de proyectos en México.

Proyecto: Cartas de nuestra identidad**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Animación**Área:** Profesional

Diseño: Luis Cabrera, José Gordon, María Eugenia Terrones, Ale Ariza, Isabel Reyes, Fabiola Aguilar, Arturo Estévez, Noé Rodríguez, Richard Zela, Abraham Balcázar, Alberto Valencia, Alina Kiliwa, Susana Harp, Marco Morel, Santiago Bruno, Ezequiel Malbergier, Christopher Olvera y Fernanda Treviño



El proyecto consiste en una serie animada, realizada para el Archivo General de la Nación y la Secretaría de Gobernación, con motivo del Centenario de la Constitución de 1917. La animación rescata seis momentos apasionantes de la historia constitucional de México, que permiten descubrir a los héroes nacionales en pasajes poco conocidos de sus biografías. Con un arte original, que combina imágenes y elementos caligráficos, la propuesta de animación de cada episodio se enfoca en la construcción de atmósferas capaces de acercar al espectador desde el lado emotivo y fraternal de los personajes y demuestran que la Constitución está en quienes sostienen sus ideales.

Proyecto: Liga de Fútbol Americano Profesional México LFA / Tazón México 2018**Categoría:** Diseño Digital**Subcategoría:** Animación**Área:** Profesional

Diseño: Diana Emma Serrano Cruz/directora de Motion Graphics, Luis Orlando Juárez León (Gerente de Motion Graphics), Alejandro Vladimir Enguilo Valadez, Marco Antonio Garfias Herrera y Ricardo Sánchez Garay (Diseño & Animación) y Alberto Justiniani (Diseño de Audio)

Para este proyecto, el equipo de diseño creó una animación para el intro de la transmisión por televisión de la tercera edición del Tazón México 2018, de LFA. El eje conceptual consistió en representar la pasión, la emoción y el profesionalismo de los equipos y de la liga misma, a través una imagen impactante y memorable por su calidad.



Design of Experiences and Interior Spaces

It is widely recognized that an optimal workspace helps increase work proclivity, while an adequate educational space increases the chances of better learning. In the search to promote good design of spaces, six are the subcategories that focus on this task: Recreational spaces, Tourist spaces, Educational spaces, Hospital spaces, Social spaces and Work spaces.

In the professional area, the absolute winner in the Social Spaces subcategory was the project “Integral green roof - Infonavit”, designed by Margie Simon, Cristian Sánchez and Bruno Jarhani. It is a green roof terrace developed for a federal public building, whose design was born from the graphic identity of Infonavit and which seeks to be an example of biodiversity conservation and sustainability in an urban environment.

Within the student area, the winning project was “CAPE-RE« We all vibrate the same »” from the Work Spaces subcategory and it was designed by Sofía Treviño, Cecilia Narchi, Paulina Margot Hernández, Jimena Puente and Natalia Zuñiga. This project arises from the need to serve new audiences, including people with disabilities; in this sense, the Museum of Popular Art becomes key to become more inclusive. The designed experience aims to eliminate barriers to the inclusion of people with disabilities, based on the guiding concept of "making no difference". Most of us hear through the air, but it is not the only way we can perceive sound, we can also perceive the vibrations of sound in the bones. Therefore, bone conduction becomes viable, since it can be used in individuals with normal or impaired hearing. Capere achieves a museum with a universal experience through guided bone conduction tours and foot touch guides.

Diseño de Experiencias y Espacios Interiores

Se reconoce ampliamente que un óptimo espacio de trabajo ayuda a incrementar la proclividad laboral, mientras que un adecuado espacio educacional incrementa las posibilidades de un mejor aprendizaje. En la búsqueda de fomentar el buen diseño de espacios, seis son las subcategorías que se enfocan en esta tarea: Espacios recreativos, Espacios turísticos, Espacios educativos, Espacios hospitalarios, Espacios sociales y Espacios laborales.

En el área profesional, el ganador absoluto de la subcategoría Espacios sociales fue el proyecto “Azotea verde integral – Infonavit”, diseñado por Margie Simon, Cristian Sánchez y Bruno Jarhani. Se trata de una azotea verde desarrollada para un edificio público federal, cuyo diseño nace a partir de la identidad gráfica del Infonavit y que busca ser un ejemplo de conservación de la biodiversidad y de sustentabilidad en un ambiente urbano.

Dentro del área estudiantil, el proyecto ganador fue “CAPE-RE «Todos vibramos igual»” de la subcategoría Espacios laborales y fue diseñado por Sofía Treviño, Cecilia Narchi, Paulina Margot Hernández, Jimena Puente y Natalia Zuñiga. Este proyecto surge de la necesidad de atender nuevos públicos, entre ellos las personas con discapacidad; en este sentido, el Museo de Arte Popular se vuelve clave para hacerse más inclusivo. La experiencia diseñada pretende eliminar las barreras para la inclusión de las personas con discapacidad, basándose en el concepto rector de “no hacer diferencias”. La mayoría de las personas escuchamos a través del aire, pero no es la única manera de poder percibir el sonido, también podemos percibir las vibraciones del sonido en los huesos. Por ello, la conducción ósea se convierte en algo viable, ya que puede emplearse en individuos con audición normal o deteriorada. Capere logra un museo con una experiencia universal a través de visitas guiadas por conducción ósea y guías tacto podales.

**Proyecto:** Jugando Todos

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Estudiante

Diseño: Dra. Patricia Espinosa Gómez, Dra. Georgina Durán Quezada, Mtro. José Luis Gutiérrez Brezmes, Mtro. Víctor Reynoso Bonilla, LDI Eisel Miranda Robles, Susana Espinosa de los Reyes de Murga, Natalia del Rio Peduzzi y Ana Lucia Hidalgo Abraham

Jugando Todos es un modelo de espacio recreativo, integrado por una serie de piezas y juguetes de colores en el que los niños y las niñas juegan, sin importar sus características individuales. Con esto, se busca la inclusión y la participación de menores que están en situación de discapacidad física o sensorial. Las piezas que conforman este espacio tienen distintos tamaños y colores, y los materiales con que fueron realizadas están pensados para que sean ligeros y atractivos a la vista, además de que no lastimen a los participantes. Estas piezas permiten realizar construcciones a través de ensambles, pero también se pueden realizar figuras de animales. Esto favorece la interacción y la toma de decisiones de todos los participantes del juego.

**Proyecto:** Librería Carlos Fuentes

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Matías Medina Reyes; Diseño Industrial: Edwin Ruvalcaba Rodríguez, Eduardo Carballo López, Miguel Ángel Santana González y Jorge A. Vázquez de la Torre

El objetivo de la Librería Carlos Fuentes es contribuir con la difusión del conocimiento, la promoción de la lectura y el desarrollo de la industria editorial. El concepto creativo para este proyecto fue el “Movimiento Perpetuo”, el cual se tradujo al diseño interior en formas dinámicas y mobiliario modular que tiene la cualidad de cambiar de composición dependiendo de la experiencia que se busca transmitir. Uno de los pilares que se encuentran en el espacio se convirtió en la abstracción geométrica de un árbol de seis metros de altura, elaborado con módulos de pantallas LED, en donde se presentan libros, cuentacuentos, entre otros eventos. En el área de niños, se pintaron murales de obras de reconocidos ilustradores mexicanos.



Proyecto: Cocina María Luisa

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Dos Veintinueve / Arq. Adolfo Lara y Arq. Griselda Arteaga

El proyecto “Cocina María Luisa” es un espacio ubicado en el centro de Puebla, México, y está inspirado en la cocina tradicional de los pueblos mexicanos. La materialidad en estado puro de cada elemento es el hilo conductor: concreto aparente, madera quemada y placas de piedra de recinto volcánico, los cuales están coronados por un gavión metálico suspendido. Su diseño evoca los espacios en donde la preparación de los alimentos se realiza a base de leña y humo, incluso se rememora el olor a tierra mojada y utiliza una estética de los utensilios de peltre y barro.



Proyecto: Crayola Interactive

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios recreativos

Área: Profesional

Diseño: Figment

“Crayola Interactive” fue creado como una experiencia Kinetic para infantes. El reto consistió en encauzar el potencial creativo de los niños y las niñas para la realización de una pieza artística, a través de productos de papelería, pero usando el juego, la actividad física y las nuevas tecnologías. El objetivo era incrementar el uso de crayones, lápices de colores, plumones y pinturas Crayola para generar conciencia de marca entre los usuarios de la experiencia. En el espacio hay una pantalla de 75 pulgadas con la que los menores pueden realizar tres sencillas, pero atractivas, actividades digitales que despiertan su imaginación: Splat, Color Runner y Píntate.



Proyecto: Hotel & Spa Quinta Sauz

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios turísticos

Área: Profesional

Diseño: Hotel & Spa Quinta Sauz

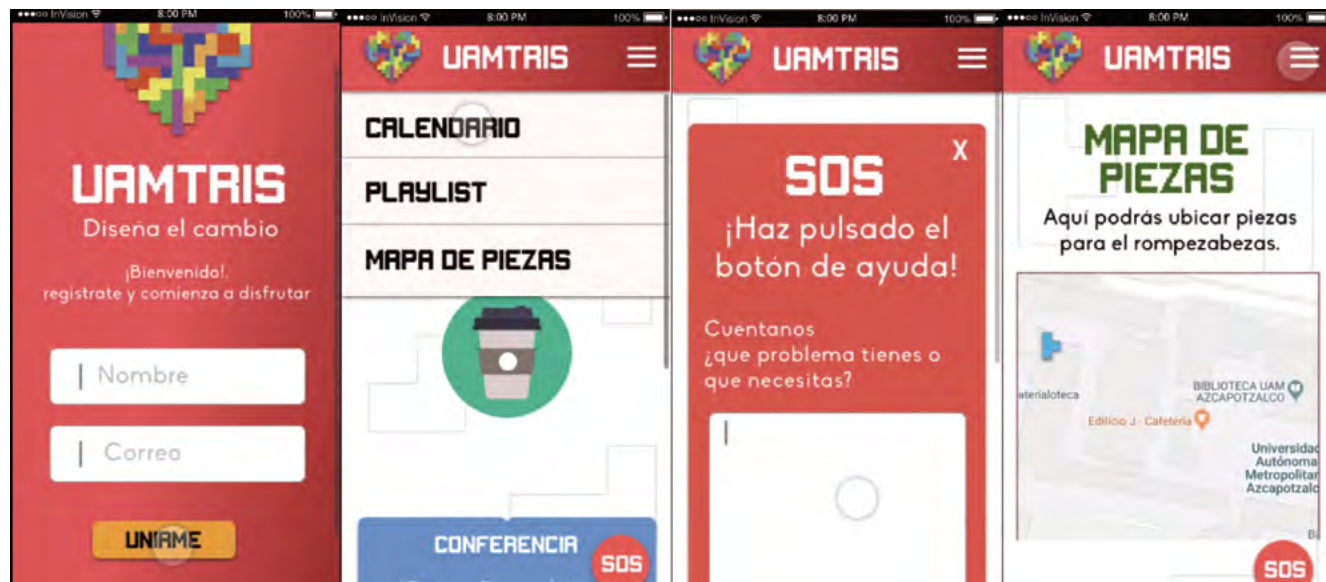
El Hotel & Spa Quinta Sauz se encuentra ubicado en Tacámbaro, Michoacán; sus instalaciones cuentan con una vasta zona ecoturística. El espacio ofrece una experiencia única, pues está rodeado de manantiales de agua, que corren entre los jardines y está dividido en dos áreas, cada una con personalidad propia. La primera es la zona platino, caracterizada por un estilo arquitectónico único y rodeado de naturaleza; la segunda, la zona dorada, cuenta con un estilo conservador de hacienda mexicana. El hotel tiene 18 habitaciones, un restaurante, un bar, una cafetería, un orquidario, un helipuerto y un spa.



**Proyecto:** UAMTRIS “Diseña el Cambio”**Categoría:** Diseño de experiencias y espacios interiores**Subcategoría:** Espacios educativos**Área:** Estudiantes**Diseño:** Danghely del Carmen García, Margarita Hernández, Liliana López, Yoshue Daniela Rangel y María Guadalupe Vital

El proyecto busca motivar y propiciar la integración de los estudiantes y los profesores de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, por medio de una serie de actividades y dinámicas, que generan vínculos entre los participantes; dichas actividades fueron creadas a partir de puntos de interés de los alumnos. UAMTRIS hace referencia al videojuego Tetris, en donde el jugador tiene la posibilidad de unir diversas figuras geométricas para generar otra más grande, lo que podrá traducirse como

una clave para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, a partir de la integración y reconocimiento de la diversidad de actores que conforman la comunidad universitaria. Con ayuda de las tecnologías aplicadas a este proyecto, se busca una intervención urbana que facilite la participación e integración, y se pretende mejorar la seguridad y el ambiente de los universitarios; incluso se puede aplicar en otras instituciones que tengan los mismos intereses.

**Proyecto:** Tienda Museo Papalote del niño Monterrey**Categoría:** Diseño de experiencias y espacios interiores**Subcategoría:** Espacios educativos**Área:** Profesionales**Diseño:** P. Calzada Arquitectos S.C. / Paola Calzada Prats e Isabel Alvarado del Toro

En este proyecto se diseñaron los exhibidores de productos de la tienda del Museo Papalote del Niño Monterrey, en Nuevo León. Para su fabricación, se utilizaron tableros de plástico 100% reciclado de 12,000 botellas, aproximadamente, con lo que se evitó que éstas terminaran como basura en los mares del país. Los exhibidores hacen referencia a la fauna y la flora endémica

de la región y se adaptan a cualquier necesidad espacial de la tienda; su apariencia es dinámica y atractiva al cliente. Un elemento distintivo de este espacio es el plafón con forma de árboles de sabino, elaborados con cartón reciclado, y acompañados de una serie de mariposas monarca que están colgando y que representan su paso por el estado.





Proyecto: **Xholi Respira**

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios hospitalarios

Área: Estudiantes

Diseño: Andrea Harrsch Roa, Paulina García Guerrero, Marco Antonio Rodríguez Borbolla, Mariana Guadalupe Osorio Reyes y Ana Karen Martínez

“Xholi Respira” es un proyecto enfocado en cubrir las necesidades de los médicos residentes y de los infantes que reciben tratamiento de quimioterapia colorectal del Hospital del Niño Poblano, en Puebla. Así, el diseño consta de dos etapas: una de descanso para médicos, a través de camas plegables, y la otra, una sala de espera especializada para los menores que acuden al hospital, de tal manera que puedan aprovechar su tiempo, aprendan y se relacionen entre sí y, con ello, puedan estar más tranquilos cuando reciban su tratamiento.



Proyecto: **Centro de desarrollo comunitario “La Ciénega”**

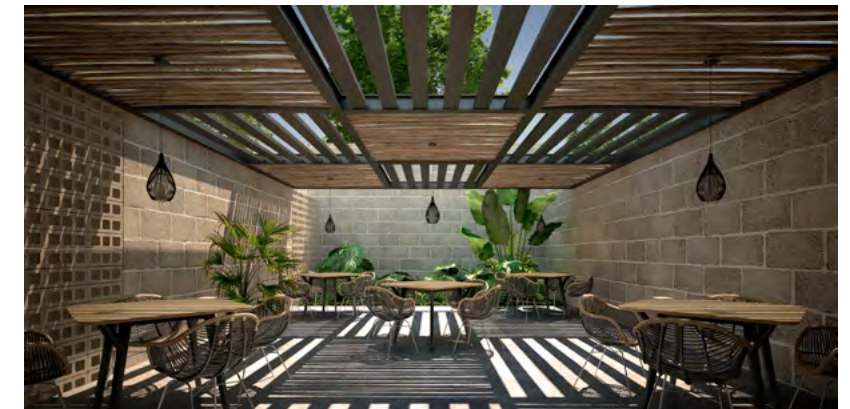
Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Estudiantes

Diseño: Andrea Farias Burgunder

El proyecto gira alrededor de un comedor comunitario dentro de la casa de la Cristiandad del pueblo Chicxulub, Yucatán. El Padre Candelario abrió el espacio para satisfacer las necesidades de la comunidad en cuanto a alimentación, por lo que el objetivo principal de “La Ciénega” es brindar a la sociedad un servicio integral e instrumentar modelos de atención acordes con la situación social del pueblo. El diseño del espacio cubre las necesidades de seguridad básica para personas que tengan una carencia social y no cuenten con un ingreso para adquirir bienes y servicios, o bien, que no cuenten con las oportunidades suficientes para realizarlas.



Proyecto: Azotea verde integral - Infonavit

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Margie Simon, Cristian Sánchez y Bruno Jarhani



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

En el edificio del Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda de los Trabajadores (INFONAVIT), ubicado en la Ciudad de México, se construyó una azotea verde con una extensión de 2 470 metros cuadrados de área y más de 125 especies diferentes de vegetación, cuyo diseño nace a partir de la identidad gráfica del instituto. La azotea cuenta con espacios diseñados para la contemplación, áreas de

ejercicio, invernaderos y una pista semiolímpica para correr; además, tiene un sistema de riego con aspersión y goteo, lo que humedece las plantas en temporadas de calor. Con este tipo de espacio, se disminuyó entre un 10 y 15 por ciento la temperatura del edificio y es un ejemplo de conservación de la biodiversidad y sustentabilidad en un ambiente urbano.



Proyecto: Zú

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Arkham Projects / Arq. Benjamín Peniche Calafell y Arq. Jorge Duarte Torre



El proyecto busca resignificar la idea de un restaurante por medio de diferentes escenarios que generan distintas atmósferas a través de diversas combinaciones de materiales, alturas y mobiliario. La privacidad juega un papel importante, por lo cual existen elementos como celosías y mamparas que protegen a los usuarios del asoleamiento natural y de la vista de otros comensales. Con estos elementos, Zú se asemeja a un teatro, en donde se cuentan historias a través de los alimentos y mediante espacios concebidos para la contemplación, con atmósferas dinámicas que sirven a los comensales para contar sus historias.

Proyecto: Programa Integral de Andadores Caninos (PIAC)

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios sociales

Área: Profesional

Diseño: Mauricio Monroy, Adriana Morales, José Antonio Valero Esnaurizar, Vonhaucke, Coin City y Consultiva



PIAC es un programa social, cultural, ecológico, educativo y de salud autosustentable, que tiene como objetivo informar, sensibilizar y concientizar a las personas de forma amigable respecto de su apropiado comportamiento y el de sus animales de compañía, con lo que ayuda a formar dueños responsables de sus mascotas. Se basa en la instalación de mobiliario urbano, dispensadores inteligentes interactivos y depósitos mecánicos automatizados para el correcto tratamiento de heces caninas, además de vehículos eléctricos y personal en campo. Esto plantea una solución técnica, social y ambiental desde una perspectiva local. Con el uso de tecnologías adecuadas y punteras para transformar los espacios públicos, se genera organización social, cultura resiliente e integración ambiental produciendo habitabilidad sostenible.



Proyecto: CAPERE “Todos vibramos igual”

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios laborales

Área: Estudiantes

Diseño: Sofia Treviño, Cecila Narchi, Paulina Margot Hernandez, Jimena Puente y Natalia Zuñiga

Ante la necesidad de atender a todos los públicos, entre ellos las personas con discapacidad, el Museo de Arte Popular (MAP) progresa en cuanto a inclusión. El proyecto versa en una propuesta de visitas guiadas por conducción ósea y guías tacto podales, con lo que buscan integrar a personas con alguna discapacidad física para no hacer diferencias, ya que se percató que la atención especial equivale a la exclusión. La conducción ósea es

una tecnología que lleva el sonido al oído a través de los huesos mediante vibraciones, a diferencia de la mayoría de las personas que escuchan a través del aire. Gracias a eso, la conducción ósea se convierte en una opción viable para atender a personas con audición normal o deteriorada; de tal modo, la implementación de este proyecto conlleva a una experiencia universal en el MAP.



Proyecto: Gypsum Protonation

Categoría: Diseño de experiencias y espacios interiores

Subcategoría: Espacios laborales

Área: Estudiantes

Diseño: Brenda Estefanía Treviño Escamilla y Paula Valenzuela Cossio

Debido al alto índice de contaminación provocado por el uso de pintura para proyectos arquitectónicos, Gypsum Protonation propone una solución alternativa y natural que cambia el color o pigmentación de materiales comúnmente utilizados en la arquitectura, como el yeso, el cemento y el barro. Lo anterior se realiza a través de una reacción química provocada por la fenolftaleína, obtenida de la col morada, para cambiar su coloración de manera natural en condiciones de lluvia ácida; es decir, se buscó que el material reaccionara a un factor medio ambiental; por lo tanto, el material cambia de color al estar en contacto con la lluvia ácida. Dependiendo del nivel de contaminación en el agua, cambia el nivel de intensidad del color que se pintará. Se diseñó un patrón de acuerdo con un previo análisis del flujo de agua para identificar las posibles trayectorias y, con ello, realizar diferentes diseños en función de la posición del agua.



**Proyecto: Oficina Fdz. Esquivel****Categoría:** Diseño de experiencias y espacios interiores**Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Profesional**Diseño:** D.I. Ynnel Anaeli Cuevas Montañez,
D.I. Andrea Farias Burgunder y
Arq. Annabel Cristina Moreno de la Cruz

La idea de este proyecto nace de crear una barrera de protección ambiental, debido a que la fachada se encuentra orientada al poniente. Como resultado, se propone el diseño de unas estelas con piedra Tok', que es un material representativo de Mérida, Yucatán, e inspiradas en la cultura maya; éstas conforman una fachada libre que permiten al volumen principal del proyecto disfrutar de una apertura con el manejo de grandes áreas acristaladas; además, funcionan como un aislante térmico, ofrece privacidad y se convierte en un elemento imponente que define el carácter del edificio.

**Proyecto: Experiencia SECTUR****Categoría:** Diseño de experiencias y espacios interiores**Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Profesional**Diseño:** René Luna y Deborah Gutiérrez Muro

El proyecto tuvo el objetivo de diseñar una experiencia que creara conciencia de la problemática del acoso laboral y la violencia de género, así como su impacto en el entorno laboral entre los colaboradores de la Secretaría de Turismo del Gobierno de México (SECTUR). Se contó con el apoyo de especialistas en psicología, sociología y museografía para diseñar una exposición temporal con diferentes piezas que lograran sensibilizar a las personas y les permitieran reflexionar sobre su comportamiento en el entorno laboral, en relación con la equidad de género. Los resultados de esta experiencia fueron sobresalientes, se impactó a más del 70% del total de los colaboradores de la Secretaría de Turismo en sus tres unidades de la Ciudad de México.

**Proyecto: Endodontic Clinic****Categoría:** Diseño de experiencias
y espacios interiores**Subcategoría:** Espacios laborales**Área:** Profesional**Diseño:** Rosa Lucia Ranfla Andrade

Se trata de un proyecto que rompe con la idea del frío consultorio para generar un ambiente natural que transmita tranquilidad, por lo que se inspiró en la calidez que caracteriza al estado de Baja California, a través de un diseño que retoma diferentes texturas de mosaicos de concreto, papel tapiz con formas orgánicas, paneles de madera y un jardín interior con bambús. Se utilizó una paleta de colores en tonos neutros y, con ayuda de iluminación natural y luces cálidas, se obtuvo un espacio de trabajo acogedor para los doctores y pacientes.

Visual Communications Design

After Product Design, the category that receives the highest number of entries is Visual Communications Design, whose subcategories are: Graphic identity design, Packaging, Editorial publications, Campaign, Illustration, Animation and Typography; Like the other four categories, it also has a subcategory where all the other visual communications not included in the aforementioned items participate.

In the 2018 edition, the absolute winner in the professional category was the project "Indivisa Typographic System", carried out by the Enigma Diseño office and in which Isaías Loaiza, Jorge Martínez, Alfredo Sherman, Fernanda Román, Ariadna Frausto, Chloé Etard, Guillermo de Uriarte, Eduardo García, Alfredo Lezama and Antonio Mejía Lechuga made the design. Indivisa is a typeface superfamily designed for the worldwide network of La Salle universities, and was designed to meet complex communication scenarios with different purposes, sizes, languages, and platforms.

In the student area, the absolute winner was the project "Behind the curtain", which is an animation made by the students Stephanie Berenice González, Juan Andrés Novelo, Jorge Valadez, Oscar de la Garza, Ilse Isabel Nieto, Mauricio Luna, Ana Gabriela Vigil, Leticia Peña, Reynold Treviño, Jessica Manríquez and Regina Nieto. The project addresses the issue of anxiety disorders, to raise awareness in the general public about this problem, because the people who suffer from it do not external it for fear of being judged.

Other award-winning projects or that obtained honorable mention by the jury were “Carajillo”, “Monograma by Valle de Tintos” and “Fundación Victoria Sáñez de Mateo”, among other innovative visual communications.

Diseño de Comunicaciones Visuales

Después de Diseño de producto, la categoría que recibe el mayor número de participaciones es Diseño de comunicaciones visuales, cuyas subcategorías son: Diseño de identidad gráfica, Empaque, Publicaciones editoriales, Campaña, Ilustración, Animación y Tipografía; al igual que las otras cuatro categorías, también tiene una subcategoría donde participan todas las otras comunicaciones visuales no contempladas en los rubros antes mencionados.

En la edición 2018, el ganador absoluto en la categoría profesional fue el proyecto “Sistema tipográfico Indivisa”, realizado por el despacho Enigma Diseño y en el que Isaías Loaiza, Jorge Martínez, Alfredo Sherman, Fernanda Román, Ariadna Frausto, Chloé Etard, Guillermo de Uriarte, Eduardo García, Alfredo Lezama y Antonio Mejía Lechuga realizaron el diseño. Indivisa es una superfamilia tipográfica diseñada para la red mundial de universidades La Salle, y fue diseñada para cumplir con los complejos escenarios de comunicación con diferentes propósitos, tamaños, idiomas y plataformas.

En el área estudiantil, el ganador absoluto fue el proyecto “Detrás del telón”, el cual es una animación realizada por los alumnos Stephanie Berenice González, Juan Andrés Novelo, Jorge Valadez, Oscar de la Garza, Ilse Isabel Nieto, Mauricio Luna, Ana Gabriela Vigil, Leticia Peña, Reynold Treviño, Jessica Manríquez y Regina Nieto. El proyecto aborda el tema de los trastornos de ansiedad, para concientizar al público en general sobre esta problemática, debido a que la gente que la padece no la externa por miedo de ser juzgada.

Otros proyectos galardonados o que obtuvieron mención honorífica por parte del jurado fueron “Carajillo”, “Monograma by Valle de Tintos” y “Fundación Victoria Sáñez de Mateo”, entre otras innovadoras comunicaciones visuales.

Proyecto: Sistema de identidad gráfica

Abierto GNP Seguros 2019
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Alberto Javier Salinas Pérez
y Alan Patricio Pinales Armendáriz

Para este proyecto, se desarrolló la identidad gráfica del Abierto GNP Seguros 2019, torneo profesional de tenis de la Women's Tennis Association (WTA), que se disputó en la ciudad de Monterrey, Nuevo León. El branding abarcó la imagen del evento, así como la comunicación en medios digitales y análogos, lo que significó cohesionar de manera visual las fortalezas y los valores de la marca, así como comunicar de forma efectiva la información más relevante del evento.


Proyecto: Restology

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Estudiantes

Diseño: Melissa Chapa Gil
y Sara Eugenia González Mascareñas


Restology es un proyecto multidisciplinario en el que el equipo de diseño trabajó en un biofiltro flexible, fabricado con carbón activado y que utiliza gelatina como biopolímero; además, glicerol como plastificante. Esto permite reducir la contaminación en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, una de las áreas urbanas más contaminadas de México. La propuesta de diseño comunica los valores de la marca a partir de abstraer y sintetizar las propiedades morfológicas que constituyen los materiales característicos de este proyecto, con lo que se resalta de manera conceptual el equilibrio entre ciencia y tecnología. Como resultado, el logotipo fue diseñado bajo el principio de buscar mayor pregnancia, simplicidad, claridad e inmediatez en la lectura, a través del rescate de la característica física de la porosidad del material como referente para su configuración visual, con lo cual se intenta transmitir la sensación de respirar aire limpio.

Proyecto: Fundación Victoria Sáñez de Mateo

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: Miguel Agredano Pantoja / Kaunaz Strategic Branding


Para este proyecto, el equipo de diseñadores elaboró una identidad gráfica para la Fundación Victoria Sáñez de Mateo, la cual consistió en un isotipo que representa los valores plasmados en su campaña de prevención del cáncer cervicouterino y de mama, los cuales son: el amor, la cultura de prevención y la victoria frente a esta enfermedad. Como resultado, se creó una imagen pregnante constituida por una base geométrica, que propicia claridad y limpieza en su trazo, y con ello, cierta legibilidad perceptual. El código cromático que se implementó tiene el objetivo de reforzar los valores representados en la forma; particularmente se buscó transmitir una calidez con la que el interlocutor se reconociera protagonista y decisivo.

Proyecto: IKAL

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Identidad Gráfica

Área: Profesional

Diseño: Yitz Antúnez, Itzel Vázquez, Gerard Huesca,
Isaí Castro / Somos Gallo

Ikal es una marca que ofrece productos de diseñadores independientes de cualquier parte del mundo. El logotipo busca comunicar el cruce de culturas, visiones y expresiones a partir de la representación de un tejido, que entrelaza los hilos de una colectividad creativa de manera metafórica. Asimismo, el equipo de diseño desarrolló un sistema de marca estratégico, que da soporte al logotipo y está en armonía con el diseño arquitectónico, el diseño interior, el mobiliario y la iluminación, para crear un ambiente donde se puede vivir una experiencia cómoda a partir de la estimulación de los sentidos del visitante.



Proyecto: Zital**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Etiqueta, Empaque gráfico**Área:** Estudiante**Diseño:** Maite d'Orcasberro, María Artigas de Spa y Eugenia Stenger

Zital es una marca de sustituto natural de azúcar de caña, elaborado a partir de la extracción del xilitol, característica que se recuperó en el diseño del isotipo para su diferenciación y distinción. La imagen que acompaña el nombre de la marca es el resultado de una operación gráfica que retoma la vista aérea de un campo de maíz, para dar paso a una forma reconocible, una “flor”, mediante el uso de un código cromático, y otra forma perceptible por la ausencia de color, la equis de la palabra xilitol. Como parte de la estrategia de diseño, se propuso una paleta de color monocromático, a partir del violeta, el cual posee una saturación moderada y una agradable luminosidad que busca llamar la atención del público femenino potencialmente.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Zulad**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Etiqueta, Empaque gráfico**Área:** Estudiante**Diseño:** Aura Estrada Pedraza

Para este proyecto, la diseñadora rescató, del procedimiento de preparación de un endulzante, una serie de curvas que reflejan el movimiento que ocurre en su elaboración. En la propuesta de diseño destaca el color azul como un código visual que transmite los valores de honestidad, lealtad y confianza, elementos que representan a la marca. Las aplicaciones gráficas que se consideraron en la estrategia de comunicación van más allá del empaque y están pensadas para las redes sociales, por lo que su diseño se considera integral y estratégico.

**Proyecto:** Corajito**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Etiqueta, Empaque gráfico**Área:** Profesional**Diseño:** Hugo Razo / Starbrands de México

Corajito es la mezcla de licor y café orgánico mexicano, de altura, extraído en frío y envasado mediante prácticas de comercio justo con diversos productores de café. La marca busca enaltecer la cultura del país y el legado de generaciones, combinando la pasión en su elaboración y la selección de ingredientes de gran calidad. El diseño del envase y la imagen comunica la dedicación al detalle que conlleva el proceso de producción. El envase consiste en una botella de vidrio convencional, la cual posee líneas rectas y sencillas, que comunican humildad y tradición al tratarse de una bebida socorrida en la sobremesa de las familias mexicanas. La etiqueta está elaborada con un fino papel de textura fibrosa; la impresión contempló el uso de tintas especiales para dar una apariencia mate en ciertas áreas y brillo en los detalles. Adicionalmente, la etiqueta contó con un tipo de realce que representa la pasión con la que se hace el producto y otorga notoriedad, por los relieves que se perciben al tacto. En general, el diseño busca rescatar los valores del pasado de la marca, pero también situándolos en el mundo actual.

Proyecto: Monograma by Valle de Tintos**Categoría:** Diseño de Comunicaciones Visuales**Subcategoría:** Etiqueta, Empaque gráfico**Área:** Profesional**Diseño:** Miguel Agredano Pantoja / Kaunaz Strategic Branding

Para este proyecto, la estrategia de diseño contempló retomar el bordado en macramé con hilo vela sobre manta, en honor al arte textil del sur de la República Mexicana. La complejidad del proyecto consistió en evocar la estética del arte textil a partir de la digitalización del bordado, para mostrar la imperfección de la hechura como evidencia del trabajo realizado a mano. La imagen obtenida revela la variación de los tonos de los hilos en el bordado y no presenta ningún tipo de edición por lo que se fortalece la idea de un trabajo artesanal.



MENCIÓN HONORÍFICA

Proyecto: Bitácora Arquitectura Nº 36
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseño: Israel Reyes, Regina Rivas y Amaranta Aguilar

El diseño editorial para este proyecto contempla una diagramación y maquetación flexible, ya que rompe con parámetros convencionales al experimentar con otras tintas, así como la utilización de ilustraciones audaces, diversidad de planos, tratamiento especial de fotografías, variedad de degradados y un uso de diferentes familias tipografías; lo anterior fue realizado bajo una minuciosa planeación editorial. Si bien la revista posee un estilo consolidado, los temas que conforman su contenido permiten explorar nuevas estéticas que contribuyen a reforzar el concepto general del número.



Proyecto: Afectividad y diseño
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Estudiante
Diseño: Amaranta Aguilar Escalona

Se trata de un proyecto que responde a las necesidades del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI), UNAM, en el que fue necesario renovar la imagen de sus publicaciones, debido a que los lectores no las consideraban atractivas. En cuanto al diseño editorial, el proyecto destaca por el color degradado en la portada, el cual responde a las siguientes consideraciones: costo, concepto, simplicidad, calidad y consolidación de una colección. Así mismo, la portada expresa el concepto y el espíritu de la colección CIDI Investigación, la cual se podrá identificar por los colores degradados en el resto de los volúmenes. En suma, esta estrategia de diseño es innovadora, ya que la manera de renovar y de presentar la publicación no se había hecho antes, por lo que se busca impactar de manera visual a lectores potenciales interesados en el diseño industrial.



Proyecto: Sistema tipográfico Indivisa.
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales
Subcategoría: Publicaciones editoriales
Área: Profesional

Diseño: Enigma Diseño: Isaías Loaiza, Jorge Martínez, Alfredo Sherman, Fernanda Román, Ariadna Frausto, Chloé Etard, Guillermo de Uriarte, Eduardo García y Alfredo Lezama. AntonioLechuga (Antonio Mejía Lechuga)

El presente proyecto está compuesto por una superfamilia tipográfica diseñada para la red mundial de universidades La Salle. El diseño tipográfico facilitó la comunicación entre más de tres millones de usuarios de 76 campus, distribuidos en cinco continentes, por lo que el reto consistió en proporcionar una identidad visual a través de una tipografía a la medida, única y con personalidad, que contemplara los complejos escenarios de comunicación con diferentes propósitos, tamaños, idiomas y plataformas. El proceso de diseño estuvo conformado por un extenso bocetaje, investigación, entrevistas y pruebas que permitieron identificar sus necesidades para definir el set de glifos y variantes de la familia.

Indivisa

16 variantes de indivisa text

Rr¹ Rr² Rr³ Rr⁴
Rr⁵ Rr⁶ Rr⁷ Rr⁸
Rr⁹ Rr¹⁰ Rr¹¹ Rr¹²
Rr¹³ Rr¹⁴ Rr¹⁵ Rr¹⁶

12 variantes de indivisa display

Rr¹⁷ Rr¹⁸ Rr¹⁹ Rr²⁰
Rr²¹ Rr²² Rr²³ Rr²⁴
Rr²⁵ Rr²⁶ Rr²⁷ Rr²⁸

28
variantes

AG MAYÚSCULAS	AG VERSALITAS	ag MINÚSCULAS	éëẽ DIACRÍTICOS	fi LIGADURAS	çt DISCRECIONALES	1ª ORDINALES
Ay... PUNTUACIÓN	¡A! ¡a! F. ADAPTIVAS	« J » EDITORIALES	π² SUPERIORES	H₂O INFERIORES	½ FRACCIONES	£ 34 MONETARIOS
≈2μ MATEMÁTICOS	185% 185% NÚMEROS ANTIGUOS PROPORCIONALES/TABULARES		185% 185% NÚMEROS MODERNOS PROPORCIONALES/TABULARES		185% 185% NÚMEROS VERSALITOS PROPORCIONALES/TABULARES	

Proyecto: Rotoplas. Familia tipográfica identitaria.

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Publicaciones editoriales

Área: Profesional

Diseño: Enigma Diseño: Sergio Trujillo, Isaías Loaiza, Alfredo Sherman, Jorge Martínez, Mariana López, Ariadna Frausto y Eduardo García. Interbrand México: Chema León y Francisco Castaños

Rotoplas es una familia tipográfica de seis variantes, diseñada para el corporativo Rotoplas. Su diseño proporciona un valor identitario para la marca, el cual permite homologar su comunicación continental mediante una voz gráfica de carácter humano con atributos industriales, lo que facilita destacar la identidad de la marca dentro de su sector y contribuye a su posicionamiento en nuevos mercados, con un costo significativamente menor al que exige el licenciamiento

tipográfico de fuentes de catálogo. La personalidad que brinda el diseño tipográfico consta de formas tipográficas que mantienen rasgos industriales asociados conceptualmente con el quehacer de la marca. Asimismo, se incorporan características que evidencian el enfoque humano propuesto por la marca, de acuerdo con las nuevas soluciones para el hogar, lo que refleja el espíritu innovador de la empresa.



Proyecto: Locálido

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Javier Ponce Alvarez



Se trata de un proyecto que retoma el concepto de economía local en las ciudades, a través de la vinculación entre productores y clientes, mediante una estrategia de diseño que incentiva el consumo local. Así, se ideó una marca que cambia la manera en la que consume la población de las urbes, por medio de una plataforma de comunicación en la que se ofrecen productos locales como una alternativa al modelo de consumo actual, que beneficia en mayor proporción a los intermediarios. En dicha plataforma, se brinda información que sirve al usuario para tomar una mejor decisión en su compra y acerca a los productores con su cliente final, empoderándolo y transformando el sistema de producción de uno convencional a uno justo y responsable.

Proyecto: Horizon

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Jorge Escalona



Para este proyecto se diseñó una plataforma que ofreciera experiencias de viajes donde el turista pueda encontrar espacios de artesanos y agentes culturales locales, para conocer de cerca los oficios y las actividades que desarrollan estos grupos y, con ello, valorar su quehacer como una expresión cultural que los identifica. La marca tiene el objetivo de promover el comercio local y crear una comunidad entre los viajeros y los residentes, por medio de herramientas digitales como una página web, redes sociales, app móvil y elementos gráficos como fotografías, posters, bolsas, libretas, entre otros soportes de comunicación.

Proyecto: Desarrollo de experiencia Amstel

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Campaña

Área: Estudiante

Diseño: Arantza Sánchez, Fernanda Aldrete, Kena Pintado, Adolfo Mora, Carmen Valle, Daniela Almaguer y Diego Montemayor

Campaña de comunicación para la marca de cerveza Amstel, dirigida al segmento de los jóvenes en México, mismo que se caracteriza por ser entusiasta e imaginativo, por lo que crea un vínculo entre la marca y las personas a través de una experiencia integral para hacerlo significativo. La paleta de colores utilizada en el diseño refuerza la concordancia conceptual de la campaña y se equilibra con el color blanco, el cual ofrece descansos visuales y dirige la atención a formas significativas. Con el fin de tener una presencia nacional, la estrategia de comunicación considera medios análogos y digitales.


Proyecto: México migrante

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Campaña

Área: Profesional

Diseño: José Luis Coyotl Mixcoatl


México Migrante es un proyecto desarrollado para una serie de eventos y exposiciones, relacionados con este fenómeno social, que se presentaron principalmente en el Museo Regional de Cholula, Puebla. La campaña implicó la creación del naming, el diseño de identidad visual, el diseño de materiales promocionales, así como los diseños personalizados para cada circuito que conformaron los eventos. El elemento gráfico que uniforma la campaña es la estilización de aves que, bajo sus alas anchas e interminables, comunican el concepto de hermandad sin fronteras; otro rasgo distintivo de la campaña fue la implementación de una paleta de colores degradados, así como algunas saturaciones y contrastes entre matices cálidos y fríos.

Proyecto: La sombra del rosa

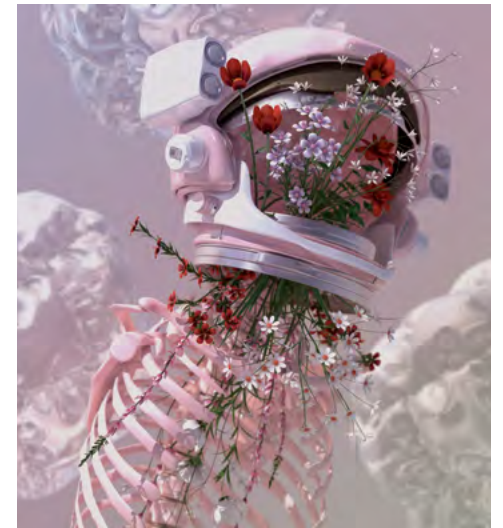
Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Profesional

Diseño: Roberto Carlos Luján Flores

Este proyecto plasma el impacto que tiene la convergencia de la tecnología, las herramientas digitales, la experimentación, la creatividad y la imaginación, lo que da constancia de la importancia de la ilustración 3D en la sociedad contemporánea al ofrecer un indicio de las diversas posibilidades en donde se puede aplicar esta técnica, ya sea una portada de revista, un cartel, un anuncio de periódico o un espectacular, así como una calcomanía y un sitio web, entre otros. Lo que favorece las comunicaciones visuales en cuanto a impacto y expresividad.


Proyecto: Go Dolphins!

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Ilustración

Área: Estudiante

Diseño: Sebastián Fuentes Sánchez

Go Dolphins! representa gráficamente cómo la pasión por el deporte tiene una repercusión en la manera de relacionarse entre el aficionado y la naturaleza. Los elementos gráficos tienen una carga simbólica que forma parte del mensaje, en el que la técnica de realización cumple una función expresiva para llamar la atención y orillar al receptor a realizar una lectura detallada de lo que está percibiendo. El proyecto fue desarrollado con la herramienta digital Cinema 4D.



GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA

Proyecto: **Detrás del telón**

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Animación

Área: Estudiante

Diseño: Stephanie Berenice González, Juan Andrés Novelo, Jorge Valadez, Oscar de la Garza, Ilse Isabel Nieto, Mauricio Luna, Ana Gabriela Vigil, Leticia Peña, Reynold Treviño, Jessica Manríquez y Regina Nieto



“Detrás del telón” es una animación que aborda los trastornos de ansiedad a partir de la presencia excesiva o de la ausencia de la figura paterna en el núcleo familiar y la problemática que se genera, debido a que la gente que lo padece no lo externa por miedo a ser juzgada. El proyecto parte de una investigación del equipo de diseño en la que realizaron entrevistas con psicólogos, psiquiatras y terapeutas, y que se centró en un aspecto del problema para desarrollar su propuesta animada. Con este proyecto se busca concientizar al público en general a través de una historia en 3D, en la que los personajes ficticios generan empatía con los espectadores, sirviendo así de vehículo para comunicar el mensaje.

Proyecto: **Descabellado**

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Animación

Área: Estudiante

Diseño: Carlos Ernesto Valdez López, José Carlos Aguilar Cantú, Kate Ruiz Arroyo, María Fernanda Cortez García y Mauricio Cirilo Lamberto



“Descabellado” es un corto animado realizado por los alumnos de animación del Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey, Nuevo León. El cortometraje animado se realizó en 2D y con un estilo Cut-out, a través de diferentes softwares como Adobe Flash, Photoshop, AfterEffects y Final Cut. La historia tiene un corte LGBTQIA+ y sensibiliza al espectador sobre la importancia de la aceptación familiar, por lo que está dirigido principalmente a padres de familia y preadolescentes, aunque puede ser de interés general.



Proyecto: **Cartel Videojuegos Sinfónicos**

Categoría: Diseño de Comunicaciones Visuales

Subcategoría: Animación

Área: Profesional

Diseño: Stuart Echeverría y Daniel Osornio

Como parte de las actividades conmemorativas por los 40 años de la fundación de la Universidad Cuauhtémoc, se realizó un concierto sinfónico en conjunto con la Filarmónica del Estado de Querétaro en donde se interpretan temas de videojuegos icónicos. El proyecto retoma elementos visuales representativos para fusionarlos de manera icónica y crear una imagen de alto impacto.



Design for the Fashion Industry

Like the other four main categories of the National Design Award: Diseña Mexico, the Design for the Fashion Industry category has grown in terms of its number of entries and exhibited projects. The subcategories that compose it are: Clothing, Jewelry, Textile design, Footwear, accessories and complements.

The absolute winner in the professional area was the project "Put on your bows", from the Footwear, accessories and complements subcategory. This project was developed by Alejandra Valencia and Paulo Sergio Bello, who conceive fashion as something fleeting. The collection consists of three bow ties, which arise from the exploration of geometric patterns, paper folding and marquetry. Each tie is made by hand, from the folding of the paper to the gluing of each of the wooden pieces. The materials and manufacturing processes were selected following an environmental philosophy. The pieces are produced with 100% recyclable mineral paper (Stone paper) and wood veneer waste.

At the student level, the overall winner was the project "Design of clothing for people with disabilities", developed by the students: Regina Segura Capetillo and Andrea Fernández. The objective of these garments was to adapt them to the specific needs of the target users,

adding necessary arrangements to facilitate people's daily lives through the use of velcro fasteners, zippers and magnets, among other devices.

According to the jury, other projects that present good designs and are innovative are the "Doce" collection, developed by Francisco Cancino Lara, and the "Black Moss Jewelry" project by designer Vanessa Valencia. The first of them consists of 40 ready-to-wear garments for women, inspired by Mexico and created in collaboration with communities of indigenous artisans from Mexico, mainly from Chiapas, the State of Mexico and Oaxaca. This project has a high social impact for having invited approximately 50 women from the communities of Venustiano Carranza, San Juan Chamula and Aguacatenango to participate.

In relation to the second project, "Black Moss Jewelry", Vanessa Valencia's objective was to create a line of jewelry from discarded bicycle tire tubes, whose design is based on the assembly of geometric patterns to generate new, more organic textures and natural.

Without a doubt, the projects in this category are a good reflection of how it is possible to innovate in traditional sectors such as the fashion industry.

Diseño para la Industria de la Moda

Al igual que las otras cuatro principales categorías del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, la categoría de Diseño para la Industria de la moda ha crecido en cuanto a su número de participaciones y proyectos exhibidos. Las subcategorías que la componen son: Vestimenta, Joyería, Diseño textil, Calzado, accesorios y complementos.

El ganador absoluto en el área profesional fue el proyecto "Ponte tus moños", de la subcategoría Calzado, accesorios y complementos. Este proyecto fue desarrollado por Alejandra Valencia y Paulo Sergio Bello, quienes conciben a la moda como algo fugaz. La colección consta de tres corbatas de moño, que surgen de la exploración de patrones geométricos, plegado del papel y marquetería. Cada corbata es elaborada a mano, desde el plegado del papel hasta el pegado de cada una de las piezas de madera. Los materiales y procesos de elaboración fueron seleccionados siguiendo una filosofía medioambiental. Las piezas son producidas con papel de origen mineral (Stone paper) 100% reciclable y desperdicios de chapas de madera.

A nivel estudiantil, el ganador absoluto fue el proyecto "Diseño de indumentaria para personas con discapacidad", desarrollado por las alumnas: Regina Segura Capetillo y Andrea Fernández. El objetivo de estas prendas fue adaptarlas a las necesidades específicas de los usuarios meta, añadiendo arreglos necesarios para facili-

tar el día a día de las personas a través del uso de velcros, cierres e imanes, entre otros dispositivos.

De acuerdo con el jurado, otros proyectos que presentan buenos diseños y resultan innovadores son la colección "Doce", desarrollada por Francisco Cancino Lara, y el proyecto "Joyería Negro Musgo" de la diseñadora Vanessa Valencia. El primero de ellos consiste en 40 prendas de vestir ready to wear para mujer, inspirada en México y creada en colaboración con comunidades de artesanas indígenas de México, principalmente de Chiapas, del Estado de México y de Oaxaca. Este proyecto tiene un alto impacto social por haber invitado a participar a aproximadamente 50 mujeres de las comunidades de Venustiano Carranza, San Juan Chamula y Aguacatenango.

En relación con el segundo proyecto, "Joyería Negro Musgo", el objetivo de Vanessa Valencia fue crear una línea de joyería a partir de cámaras desechadas de llantas de bicicletas, cuyo diseño se basa en el ensamble de patrones geométricos para generar nuevas texturas más orgánicas y naturales.

Sin duda alguna, los proyectos de esta categoría son un buen reflejo de cómo es posible innovar en segmentos tradicionales como la industria de la moda.



Proyecto: Diseño de indumentaria para personas con discapacidad

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: Regina Segura Capetillo y Andrea Fernández

A través de un diseño minucioso y con el fin de solucionar las problemáticas al vestir, se modificaron y habilitaron los diseños de diversas prendas usadas por personas con diversas discapacidades, con esto se busca proporcionar comodidad y practicidad. El objetivo fue adaptar las prendas específicas, añadiendo arreglos indispensables para facilitar el día a día de las personas, mediante el uso de velcros, cierres, imanes, entre otros.



Proyecto: The Outing

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Estudiante

Diseño: Irlannda Morales Olivares

Mini colección dirigida a personas de talla pequeña, inspirada en una salida de noche con amigos. Tiene como objetivo el desarrollo de una marca de ropa especializada, cómoda y en tendencia.



Proyecto: Colección Doce

Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Vestimenta

Área: Profesional

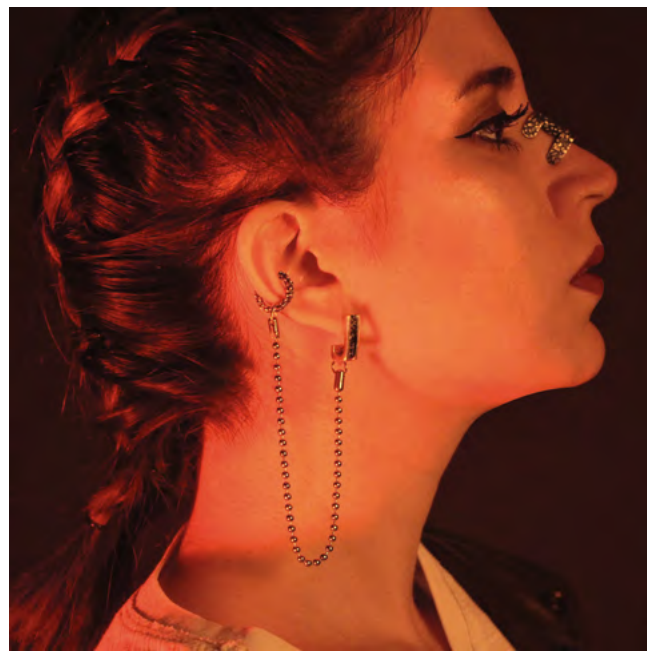
Diseño: Francisco Cancino Lara

Doce es una colección que consta de cuarenta prendas de vestir *ready to wear* para mujer, inspirada en México y creada en colaboración con comunidades de artesanas indígenas de México, principalmente de Chiapas, del Estado de México y de Oaxaca. Para su realización, participaron alrededor de 50 mujeres de las comunidades de Venustiano Carranza, San Juan Chamula y Aguacatenango. Su inspiración fue la poetisa y pintora mexicana, Carmen Mondragón, y la década de los años 20. En el proceso de diseño, se buscó una fusión entre cómo se vivió esa época, a través de la visión de esta mujer revolucionaria, y cómo en la actualidad podríamos recrear los años 20, usando las técnicas del textil tradicional mexicano, creando así el espíritu “folk decó”.



**Proyecto: Bijoux, Bijoux****Categoría:** Diseño para la industria de la moda**Subcategoría:** Joyería**Área:** Estudiante**Diseño:** Andrea Trejo, Alma Olivas,
Elsa García y Ricardo Nieto

Se trata de una muestra que exhibe la creación de joyería contemporánea artesanal. El proyecto comenzó con el proceso de bocetaje y concluyó con la fabricación de estas piezas. Durante el proyecto, los diseñadores exploraron un proceso milenario de tradiciones alquímicas.

**Proyecto: La flor y la turquesa****Categoría:** Diseño para la industria de la moda**Subcategoría:** Joyería**Área:** Estudiante**Diseño:** Diana Emma Serrano Cruz y Damien Rohrbach

El proyecto consiste en un dije de plata con una turquesa. El diseño representa la femineidad y la belleza; además, se puede observar que no es una pieza pequeña ya que su tamaño y diseño orgánico captan la atención.

**Proyecto: Joyería Negro Musgo****Categoría:** Diseño para la industria de la moda**Subcategoría:** Joyería**Área:** Profesional**Diseño:** Vanessa Valencia

Línea de joyería creada a partir de cámaras desechadas de bicicletas y cuyo diseño se basa en el ensamble de patrones geométricos para generar nuevas texturas más orgánicas y naturales.



Proyecto: Hipódromo 19
Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Joyería

Área: Profesional

Diseño: Mariana Barranco Reyes

Hipódromo 19 es una colección de joyería conceptual en plata .925 que está inspirada en la colonia Hipódromo y como un homenaje a las víctimas del sismo del 19 de septiembre. Su conceptualización se toma de la afectación que tuvo una de las colonias más emblemáticas de la ciudad de México, la colonia Hipódromo, cuya arquitectura es reconocida por el urbanismo, las construcciones y, los parques.


Proyecto: Joyería La Floresta
Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Joyería

Área: Profesional

Diseño: Marco Antonio Moreno y Carlos Angoa

Colección de joyería conformada por dos brazaletes con sus respectivos anillos que condicionan el movimiento. Piezas que de manera inmediata parecen limpias y pulcras, pero que sutilmente violentan y controlan la naturaleza de la persona. Una crítica a los condicionamientos de los estándares de belleza, pero también una exaltación al control de nuestros cuerpos.


GANADOR ABSOLUTO DE CATEGORÍA
Proyecto: Ponte tus moños
Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Calzado y Accesorios

Área: Profesional

Diseño: Alejandra Valencia y Paulo Sergio Bello

Bajo la idea de que la moda es igual a la fugacidad, se creó “Ponte tus moños”, la cual es una colección de tres corbatas de moño experimentales y temporales. Surge de la exploración de patrones geométricos, del plegado del papel y marquetería. Cada corbata fue elaborada a mano, desde el plegado del papel hasta el pegado una a una de las piezas de madera. Los materiales y los procesos de elaboración han sido escogidos siguiendo una filosofía medioambiental. Producidas con papel de origen mineral (Stone paper) 100% reciclable y desperdicios de chapas de madera.


Proyecto: Sarapes La Mexicana
Categoría: Diseño para la industria de la moda

Subcategoría: Diseño textil

Área: Profesional

Diseño: Janai Meneses Pérez

El proyecto consta de textiles de tejido Jacquard con diseños inspirados en México. Su objetivo es resaltar los lugares típicos del país y los iconos de su cultura. Estos son sarapes con identidad, ya que representan una cultura en general; también son sarapes regionales, pues están enfocados en una región específica. Usan diversos diseños de capuchas ajustables a su confección. Se trata de tejidos con causa, pues contribuyen a la preservación de tejidos tipo Jacquard, que han sido remplazados por las nuevas técnicas de estampado y sublimación en tela; además, están hechos de una composición que mezcla acrílico y poliéster ecológico, obtenido del reciclaje del PET.



Special Awards

As in previous years, in addition to the absolute winners of each category, special awards are given, awards that seek to recognize not only the good design of a product or service but the impact it has had on society, the economy, technology and entrepreneurship. These special awards also recognize the best university project, the best conceptual project, the best design research thesis, and the award for career path and, for the first time, the best project for the tourism industry.

In this edition, the winning project for the design with the Highest Technological Impact went to Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez and Alejandro Cervantes Jiménez, who designed the PRO-DG1, an augmented reality viewer; While the award for Design with the Highest Social Impact went to Ecotenka, a firm formed by Amadeo Medina and Vanessa Valencia, which consists of a removable bicycle that can be adapted to a wide variety of commercial active wheelchairs, which allows the user to improve its mobility in internal and external spaces.

The special award for the Best Tourism Project went to the Quinta Sauz Hotel & Spa (located in the magical town of Tacámbaro Michoacán), designed by Marco Antonio Vázquez García. For their part, the Entrepreneurial Designer Award went to Aldo Rodríguez Magaña and Marlon Rodríguez Magaña for their project: Planeta Gráfico, which is an electronic platform for management, linking and development, aimed at designers and creators who decide to undertake, whether they are freelancers or who already have their own business and need to manage themselves in a better way.

The Best University Project Award went to the project: Prevention League, designed by Kate Vivian Vázquez Zárate, María Fernanda Álvarez Hernández and María Fernanda Quintanar, and which aims to raise awareness among adults about the importance of preventing child sexual abuse.

Without a doubt, the special awards are another incentive for projects to go beyond being efficient for what they were created, but to emphasize a strength that can create a positive change in our daily lives.

Premios Especiales

Al igual que en los años anteriores, adicionalmente a los ganadores absolutos de cada categoría, se entregan los premios especiales, galardones que buscan reconocer no sólo el buen diseño de un producto o servicio sino el impacto que éste ha tenido en la sociedad, la economía, la tecnología y el emprendimiento. Estos premios especiales también reconocen el mejor proyecto universitario, el mejor proyecto conceptual, la mejor tesis de investigación en diseño, el premio a la trayectoria profesional y, por primera vez, el mejor proyecto para la industria turística.

En esta edición el proyecto ganador al diseño con Mayor Impacto Tecnológico fue para Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez y Alejandro Cervantes Jiménez, quienes diseñaron el PRO-DG1, Visor de realidad aumentada; mientras que el premio al Diseño con Mayor Impacto Social fue para Ecotenka, despacho formado por Amadeo Medina y Vanessa Valencia, el cual consiste en una bicicleta desmontable que puede adaptarse a una gran variedad de sillas de ruedas activas comerciales, lo cual permite al usuario mejorar su movilidad en espacios internos y externos.

El premio especial al Mejor Proyecto Turístico fue para el Hotel & Spa Quinta Sauz (ubicado en el pueblo mágico de Tacámbaro Michoacán), diseñado por Marco Antonio Vázquez García. Por su parte el Premio al Diseñador Emprendedor fue para Aldo Rodríguez Magaña y Marlon Rodríguez Magaña por su proyecto: Planeta Gráfico, que es una plataforma electrónica de gestión, vinculación y desarrollo, dirigida a los diseñadores y creativos que decidan emprender, sean freelance o que ya tengan propio su negocio y necesiten administrarse de mejor manera.

El Premio al Mejor Proyecto Universitario fue para el proyecto: Liga de la Prevención, diseñado por Kate Vivian Vázquez Zárate, María Fernanda Álvarez Hernández y María Fernanda Quintanar, y que tiene como objetivo concientizar a los adultos sobre la importancia de la prevención del abuso sexual infantil.

Sin duda alguna, los premios especiales son un aliciente más para que los proyectos vayan más allá de ser eficientes para lo que fueron creados, sino que enfatizen una fortaleza que pueda crear un cambio positivo en nuestra vida diaria.



Diseño con Mayor Impacto Tecnológico

Proyecto: PRO-DG1, Visor de realidad aumentada

Diseño: Carlos Garnier Ortiz, Jaime Cadena Luna, Wilfrido Silva Rodríguez y Alejandro Cervantes Jiménez

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

PRO-DG1 es un visor de realidad virtual basado en pantallas duales de grado militar, con seguimiento ultra preciso de la cabeza del usuario, para conectarse con el ambiente virtual del alterespacio, y simula, con precisión, cualquier experiencia o configuración con un campo de visión de 130°. El visor fue diseñado para tener enfoque y distancias interpupilares ajustables. El producto se conecta a cualquier salida HDMI, lo que permite que múltiples dispositivos compartan contenido inmersivo e interactivo. La intención del proyecto es ser un medio para compartir contenidos con propósitos educativos y de entrenamiento para las industrias automotriz y aeroespacial.



Diseño con Mayor Impacto Social

Proyecto: dTbike Pro

Diseño: Ecotenka / Amadeo Medina y Vanessa Valencia

Otorgado por: Laboratorio para la Ciudad

Se trata de una bicicleta desmontable que puede adaptarse a una gran variedad de sillas de ruedas activas comerciales y que permite al usuario mejorar su movilidad en espacios internos y externos. El diseño de la bicicleta permite ajustarse a la ergonomía de cada usuario, así como a la propia silla de ruedas. El sistema de anclaje entre la bici y la silla es práctico y seguro, por lo que se puede ensamblar en menos de 30 segundos. Al montar la bici, la silla se convierte en un vehículo de tres ruedas, lo que permite mayor estabilidad y desplazamiento por terrenos irregulares, baches, topes y canales. El usuario puede alcanzar mayor velocidad y contribuir a su rehabilitación, al ejercitar su cuerpo; adquiere mayor autonomía y mejora su inclusión en la sociedad, gracias a la accesibilidad que le brinda la bicicleta; además, facilita su acceso a educación, salud y recreación, lo cual aumentará su calidad de vida.



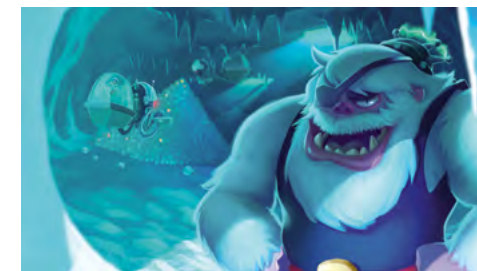
Diseño con Mayor Impacto Económico

Proyecto: Boligoma The Game 2.0

Diseño: Figment

Otorgado por: Secretaría de Economía (SE)

Más de 60 mil personas jugaron en promedio 2.44 minutos al día. Se logró con esto que las ventas de Boligoma crecieran hasta en un 64% en tiendas de auto-servicio. Este juego fue el único medio de promoción para dicho producto. Esto ha permitido a Crayola tomar el mismo camino que el de las marcas internacionales. La aportación a la sociedad es la base de la historia del juego, la cual está basada en comunicar a los niños el valor de la amistad y el trabajo en equipo, así como la importancia de la creatividad.



Premio al Mejor Proyecto Turístico

Proyecto: Hotel & Spa Quinta Sauz

Diseño: Marco Antonio Vázquez García

Otorgado por: Secretaría de Turismo (SECTUR)

La Quinta Sauz se ubica en el pueblo mágico de Tacámbaro Michoacán. El diseño es destacable, ya que cuenta con dos áreas, cada una con personalidad propia. La zona platino, con una arquitectura única, rodeada de naturaleza, y la zona dorada, con un estilo conservador de hacienda mexicana. Cuenta con 16 habitaciones y 2 majestuosas máster suites. Cuenta con el restaurante el Tejaban donde se disfruta de la exquisita y tradicional gastronomía michoacana. Para los amantes de la naturaleza, el hotel cuenta con su propio orquidario, pensado para que los visitantes puedan llevar un pedacito de Quinta Sauz a sus hogares.





Premio al Diseñador Emprendedor

Proyecto: **Planeta Gráfico**

Diseño: Aldo Rodríguez Magaña y Marlon Rodríguez Magaña

Otorgado por: Instituto Nacional del Emprendedor (INADEM)

Plataforma electrónica de gestión, vinculación y desarrollo, dirigida a los diseñadores y creativos que decidan emprender, como freelance, o que ya tengan su propio negocio y necesiten administrarse de mejor manera. A través de una agrupación de soluciones tecnológicas estratégicamente seleccionadas, el usuario puede crear y gestionar clientes, cotizaciones, pedidos, notas y facturas; puede vincularse con proveedores de diferentes áreas creativas que, al inscribirse, abren sus precios para una rápida cotización; además, el usuario puede desarrollarse gracias a las herramientas que se comparten (contratos, formatos, tips, etc.). Adicionalmente, parte de las funciones de Planeta Gráfico es la constante implementación de conferencias y talleres a escuelas que así lo requieran.



Premio al Mejor Proyecto Universitario

Proyecto: **Liga de la Prevención**

Diseño: Kate Vivian Vázquez Zárate, María Fernanda Álvarez Hernández y María Fernanda Quintanar

Otorgado por: Canal 11

Proyecto cuya finalidad es concientizar a los adultos sobre la importancia de la prevención del abuso sexual infantil y sobre la forma en la que pueden tratar el tema con los pequeños, sin necesidad de ser explícitos, de una forma dinámica y atractiva mediante una animación inclusiva, que haga al espectador involucrarse en la importancia y seriedad que tiene este tema.



Premio al Mejor Diseño Conceptual

Proyecto: **Programa Integral de Andadores Caninos (PIAC)**

Diseño: Mauricio Monroy Valero, Adriana Morales Montalvo, José Antonio, Valero Esnaurrizar, Vonhaucke, Coin City y Consultiva

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

PIAC es un programa social, cultural, ecológico, educativo y de salud autosustentable, que informa, sensibiliza y concientiza a las personas de forma amigable respecto de su correcto comportamiento y de sus animales de compañía, lo que ayuda a formar dueños responsables y un mejor lugar para vivir. Lo anterior genera bienestar humano, animal y ambiental. Estos dispensadores mecánicos son inteligentes, ya que cuentan con bolsas biodegradables, gel antibacterial y pañuelos húmedos, para recolectar heces de manera higiénica; además,

cuenta con acceso a una pantalla táctil con información en línea, productos, servicios, médicos veterinarios, etcétera. Se complementa con depósitos mecánicos automatizados, donde se dejan las heces, con lo cual se evita la contaminación, olores e infecciones y se inicia, dentro del mismo, el proceso de transformación en composta útil. El contenido es removido por personal capacitado que además asesora y ayuda a la ciudadanía constantemente en el andador a bordo de vehículos eléctricos ecológicos.



Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Licenciatura

Proyecto: Rediseño del equipo de inmovilización aplicado en siniestros viales

Diseño: Karen Paola Santaella Sosa, José Antonio Sepúlveda Velázquez, Mariana Margarita Lara Díaz, Paulina Guerra Castro y Alexis Ruiz Serhan

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

Para abordar la problemática se incluyeron análisis estadísticos, encuestas, entrevistas, investigación secundaria, exploraciones de campo y demostraciones del protocolo de acción del cuerpo paramédico de Protección Civil y de la Cruz Roja Mexicana, con sede en Monterrey. Se remarcó la necesidad de realizar innovaciones en el diseño de dichos productos médicos empleados en el auxilio a lesionados. El proyecto está enfocado en mejorar el proceso de extracción de víctimas, facilitando la maniobrabilidad del equipo de inmovilización dentro de un automóvil. En esta tesis, la tabla rígida se configura como un

producto extensible, el collarín se transformó en un inmovilizador cefálico-cervical y el chaleco modificó su morfología hacia la atención puntual de la zona lumbar. Como resultado de lo anterior, el rediseño del equipo traumatológico logró reducir el tiempo de operación del protocolo de atención paramédica e incrementó el puntaje de los productos en cuestionarios médicos relacionados con el nivel de confort del paciente, además mejoró el nivel de resistencia de los materiales, disminuyendo el desgaste de los productos.

Mención honorífica - Licenciatura

Proyecto: TIMU. Identificación de retrasos y posibles discapacidades en el desarrollo infantil
Un sistema de diseño integral

Diseño: Carla Cristina Delgado Quintana, Marla Yépiz Topete y Alan G. Zúñiga Sánchez

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

Timu es el resultado de la tesis para solucionar problemas de salud y de discapacidad de manera sistémica, enfocándose en el diagnóstico temprano de discapacidad durante la primera infancia. El proyecto utiliza los principios del diseño universal y el diseño colaborativo para garantizar una solución accesible y útil para los usuarios. Se trabajó con especialistas en estimulación temprana, madres, padres, cuidadores e infantes de diferentes edades, para el desarrollo del proyecto. El resultado es un sistema integral de seis elementos que se retroalimentan para brindar datos sobre el progreso y las deficiencias del

desarrollo del bebé. El sistema se conforma por manual impreso, una aplicación móvil, un juguete activable, un tapete transformable, cuentos y bitácora. Timu es un primer paso en la prevención y la atención temprana de discapacidades, que promueve el monitoreo del desarrollo y de la estimulación temprana para infantes de manera clara y sencilla. Brindar información veraz y herramientas adecuadas ayuda a que muchos niños sean intervenidos tempranamente para que tengan una mejor calidad de vida.

Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Maestría

Proyecto: Rehabilimaginación es re-significar la rehabilitación motriz desde la percepción de los pacientes infantiles en función de mejorar su experiencia durante su fisioterapia en el hogar y en el hospital

Diseño: Alejandro Sánchez Vázquez

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

En la investigación se plantea cómo se puede resignificar la fisioterapia motriz infantil, lo cual obtiene los resultados clínicos que el paciente requiere para mejorar su calidad de vida, pero con la diferencia de que, al hacerlo, se tomen en cuenta sus gustos e intereses con la finalidad de despertar su motivación de una manera más natural. Lo anterior tiene el objetivo de que la terapia no se vea como algo aislado en la vida del paciente, sino más bien como algo que es parte de su vida cotidiana y que

puede ser divertido. La pregunta que esta investigación buscó responder es: ¿Cómo hacer atractiva la dinámica del tratamiento del infante sin causar más ansiedad en él? Consideramos que, diseñando una experiencia que sea capaz de motivarlo a hacer y a moverse, porque eso es divertido. Por lo tanto, es que, a través del juego, la imaginación del paciente y el diseño de herramientas lúdico-funcionales, se logró empoderar las técnicas de rehabilitación motriz.

Mención honorífica - Maestría

Proyecto: Cocinar, parámetros incluyentes de diseño. Personas ciegas

Diseño: Iris Marcela López Rico

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

La investigación examina el concepto de inclusión en el diseño para comprender la experiencia de una persona ciega al cocinar, ya que una persona con ceguera se encuentra en desventaja, debido a las prácticas de diseño que no consideran su situación. Por lo tanto, el objeto de estudio de esta investigación son las personas ciegas que cocinan y el propósito de este trabajo es vislumbrar de qué manera lo hacen y cómo el diseño puede intervenir en la acción de cocinar, con el fin de hacer esta actividad una tarea más fácil y segura para quien la ejecuta. Asimismo, la investigación analiza los patrones conduc-

tuales de la persona, ya que en ellos intervienen las percepciones originadas a partir del uso de sus cuatro sentidos restantes, manifestados en la interacción con su entorno, sus utensilios y electrodomésticos; elementos que son empleados de manera fundamental para la realización de procedimientos que constituyen la actividad de cocinar. De hecho, las situaciones de desventaja que enfrenta una persona estimulan la adaptación de sus objetos y espacios, éstas dan lugar a una forma particular de vivir una actividad específica en conjunto con la información obtenida desde su propia experiencia.



Mención honorífica - Maestría

Proyecto: Del alivio a la promoción. Un enfoque de innovación para programas sociales en comunidades de pobreza extrema. El caso de Bodoquepa y La Cuesta

Diseño: Paulina Garza Gordoa

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

La investigación es un estudio de caso que comienza contextualizando el surgimiento de los programas sociales enfocados en la superación de la pobreza y su ineficiencia a lo largo de las últimas cuatro décadas. Posteriormente, se incluyen las observaciones de algunos líderes comunitarios sobre la ejecución de programas sociales gubernamentales y la perspectiva que tienen sobre el apoyo que ofrecen el gobierno y otros actores, para mejorar su situación. Se integran también el trabajo

de Organizaciones de la Sociedad Civil (OSCs) involucradas en asentamientos periurbanos de la Ciudad de México y zona metropolitana, como una propuesta de agentes que buscan una forma diferente de intervención. De esta forma, a través del análisis de estas consideraciones, se propone una nueva manera de entender la innovación social mediante el desarrollo de cinco principios para el diseño de programas sociales que garanticen una inversión social efectiva.

Premio a la Mejor Tesis de Diseño - Doctorado

Proyecto: Contribución a la prefiguración de la investigación interdisciplinaria de desastres desde los enfoques de la complejidad. perturbaciones e interrelación de procesos en inundaciones de la Ciudad de México

Diseño: Francisco Platas López

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

La investigación define a la disciplina proyectual del diseño como aquella que aborda la prefiguración de una producción social, ya sea del objeto (industrial-tecnológico), del signo (gráfico), de lo espacial habitable (urbano-arquitectónico) o de la infraestructura (ingeniería). Por la polisemia del término “diseño”, el presente trabajo distingue deliberadamente su definición de los conceptos tradicionales que suelen considerar

únicamente lo “objetual-edilicio”, el trazo o dibujo, o el “estilo design” anglosajón. El objetivo de la investigación es desarrollar criterios y una metodología de liderazgo para el diseñador encargado de prefigurar una investigación interdisciplinaria de desastres (IID), susceptible de validarse mediante la interpretación de los procesos perturbadores que han originado inundaciones en la Ciudad de México.



Mención honorífica - Doctorado

Proyecto: La contribución del diseño gráfico para promover la participación ciudadana en las redes sociales digitales a través de las Organizaciones de la Sociedad Civil en México

Diseño: María del Mar Sanz Abbud

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

El espacio digital transformó la forma de comunicación en un locus democrático que demanda conceptualizaciones sintetizadas en los procesos de comunicación visual y que, por las características de las redes sociales digitales, permite hiperconectividad, junto con sobreinformación del medio. Las informaciones compiten unas con otras por la atención de los usuarios gracias a la rapidez y la indexación de los motores de búsqueda. La investigación parte de un estudio exploratorio de corte cualitativo. Para la exploración se seleccionaron las OSCs enfocadas al tema de seguridad pública, particularmente Facebook, como red social digital, y el diseño gráfico que

presupone una acción transformadora en la sociedad para un bien común. Cada uno de los actores juega un rol; las OSCs generan los contenidos, Facebook es el medio y el diseño gráfico concretiza para comunicar al ciudadano. La tesis presenta una mirada diacrónica que inicia con una aproximación teórica de las OSCs en México, para dar paso a su conformación histórica entrelazada con la contribución del diseño gráfico, desde su material original, que permiten evidenciar su rol, valor de identidad y cultural en este espacio en el país. Asimismo, se presenta una revisión teórica sobre las diferentes cuestiones del diseño gráfico en el ámbito social.

Mención honorífica - Doctorado

Proyecto: Signos y movilidad urbana. La relación entre los dispositivos para el control de tránsito y los accidentes viales

Diseño: Santiago Osnaya Valtierra

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

La aportación del trabajo tiene sus frutos en dos rubros: la semiótica y lo social. El primero se confiere a no solamente utilizar las imágenes (DCT) para explicar las ideas teóricas de la semiótica, sino que hace uso de esta en aras de explicar y comprender el problema de las señales de tránsito y su relación con los accidentes viales. El segundo aspecto fue el planteamiento de la investigación con la posibilidad de proponer un

beneficio social, que permitiera mejorar los contextos sociales (cruceos viales) para mejorar la seguridad de la movilidad vial en áreas denominadas como peligrosas. En este sentido, las conclusiones funcionan como recomendación al gobierno de la Ciudad de México, con miras a cambiar y replantear las políticas públicas de movilidad.



Premio Nacional de Diseño 2018 a la Trayectoria Profesional: Franz Teuscher

Franz Teuscher, pionero y líder del diseño industrial y gráfico en nuestro país, nació en la Ciudad de México en el año de 1946. Se graduó de la Escuela de Diseño de la Universidad Iberoamericana en 1968 y cursó estudios de maestría en diseño gráfico en el Massachusetts College of Art. Fue profesor de la Universidad Iberoamericana, donde impartió la cátedra de Identidad Corporativa, y ha participado como conferencista en temas de su especialidad en diversos foros. Es un profesional reconocido ampliamente en el ámbito del diseño en México.

La carrera de Franz comenzó como dibujante, una de ciento cincuenta personas que trabajaron en el departamento de diseño gráfico e industrial del Comité Olímpico Mexicano, en la Olimpiada de 1968, año en él que fundó su emblemático despacho Design Center.

Su trayectoria profesional cuenta ya con más de cincuenta y dos años, y está ligada a un contexto de cambio dentro de la historia del diseño en México. A lo largo de su carrera compartió diversos proyectos de diseño con sus socios y amigos como Juan Manuel Aceves, Gonzalo Tassier, Bruno Newman y, actualmente, Alejandra Maza.

Las marcas de Cinemex, Superama, Alpura, ADO, IZZI, y Abilia son algunas de sus más reconocidos diseños, mientras que las identidades del anterior Bancomer, el imponente Grupo México y la extinta Mexicana de Aviación fueron algunos de sus proyectos más gratificantes.

Una parte importante de su trabajo está orientado a pequeñas empresas, cuyos proyectos muchas veces permiten incursionar más en alegorías gráficas. La iconografía que Franz ha creado forma parte de referentes visuales de varias generaciones presentes y futuras.

Francisco Teuscher, es diseñador de más de 400 marcas desde 1968.

Julio Frías Peña

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

Sostengo que el diseño tiene dos partes muy importantes, una es hacer las cosas y otra venderlas, tan importante una como la otra.

Franz Teuscher







GANADOR



GANADOR





De izquierda a derecha:
Gonzalo Tassier, Bruno
Newman, Franz Teuscher
y Juan Carlos Fernández,
en a ceremonia de
premación del Premio
Nacional de Diseño:
Diseña México 2018.
Museo Franz Mayer,
Ciudad de México.

Exposición “IdeaLista. 50
años manifestando diseño”,
sobre el despacho Design
Center™, montada en el
Museo Franz Mayer,
Ciudad de México, 2018.



Detalle de la exposición
“IdeaLista. 50 años
manifestando diseño”.
Museo Franz Mayer,
Ciudad de México, 2018.



Detalle de la exposición
“IdeaLista. 50 años
manifestando diseño”.
Museo Franz Mayer,
Ciudad de México, 2018.

Jury

For this third edition of the National Design Award: Diseña México, a jury was formed that, in addition to evaluating the five categories already established (Product Design; Digital Design; Design of Experiences and Interior Spaces; Design of Visual Communications; and Design for the Fashion Industry), could evaluate a new subcategory: Design for the Tourism Industry. The tourism economic sector is a fundamental area in the economic development of Mexico and that, due to their importance and dynamism, the projects presented could be transversal to the five categories already mentioned. The proposal to generate this new subcategory came from the Secretary of Tourism, through the Tourism Promotion Council, who has had the vision of seeing design as a strategic element to strengthen tourism in the country.

Additionally, it was considered that the jury could evaluate the growing number of projects for social innovation; it is the reason for the invitation to participate as a jury for the Laboratory for the City, a strategic arm from Mexico City government with the objective to create good social and urban conditions for those who live in Mexico's largest City.

It is worth mentioning that Mexico City, for 2018, has been named City of Design by the World Design Organization, WDO, which is the world entity that brings together the largest number of associations, schools and institutions that promote industrial or product design. Similarly, for this year, UNESCO has named Mexico City as a Creative and Design City. Both recognitions allow design community to show the design impact in everyday life.

In alphabetical order the members of the jury for this 2018 edition are:

Alejandro Cabeza, Federico de Arteaga Vidiella, Ricardo del Castillo, Renata Fenton, Julio Frías Peña, Claudia Garduño, Marina Garona, Gabriela Gómez Mont, Carlos Roberto Gómez Estevéz, Carlos Isaac González, Rodrigo Herrera, Cristóbal Henestrosa, Karina Matías Garza, Salvador Mejía Osorio, Juan Manuel Morraz, Desireé Navarro, Pep Palau, Alejandro Ramírez, Josefina Ramírez, Luis Rodríguez Morales, David Romero, Oscar Salinas, José Antonio Sánchez, Brenda Vértiz.

Jurado

Para esta tercera edición del Premio Nacional de Diseño: Diseña México se conformó un jurado que, además de evaluar las cinco categorías ya establecidas (Diseño de Producto, Diseño Digital, Diseño de Experiencias y Espacios Interiores, Diseño de Comunicaciones Visuales y Diseño para la Industria de la Moda), pudiera evaluar una nueva subcategoría: Diseño para la Industria Turística, sector fundamental en el desarrollo económico de México y que, por su importancia y dinamismo, los proyectos presentados pudieran ser transversales a las cinco categorías ya mencionadas. La propuesta de generar esta nueva subcategoría surgió de la Secretaría de Turismo, a través del Consejo de Promoción Turística, quienes han tenido la visión de ver al diseño como un elemento estratégico para fortalecer el turismo en el país.

Adicionalmente se procuró que el jurado pudiera evaluar el número creciente de proyectos para la innovación social, razón por la que se invitó al equipo del Laboratorio para la Ciudad, así como algunos diseñadores y diseñadoras que han estado trabajando en esas áreas.

Cabe mencionar que la Ciudad de México, para el 2018, ha sido nombrada Ciudad del Diseño por el World Design Organization, que es la entidad mundial que agrupa al mayor número de asociaciones, escuelas e instituciones que promueven el diseño industrial o de producto. De igual manera, para este año, la UNESCO ha nombrado a la Ciudad de México como Ciudad Creativa y de Diseño, razón por la que este 2018 es necesario hacer ver más los beneficios de esta disciplina y su impacto en la ciudad.

En orden alfabético los miembros del jurado para esta edición 2018, son:

Alejandro Cabeza, Federico de Arteaga Vidiella, Ricardo del Castillo, Renata Fenton, Julio Frías Peña, Claudia Garduño, Marina Garona, Gabriela Gómez Mont, Carlos Roberto Gómez Estevéz, Carlos Isaac González, Rodrigo Herrera, Cristóbal Henestrosa, Karina Matías Garza, Salvador Mejía Osorio, Juan Manuel Morraz, Desireé Navarro, Pep Palau, Alejandro Ramírez, Josefina Ramírez, Luis Rodríguez Morales, David Romero, Oscar Salinas, José Antonio Sánchez, Brenda Vértiz.



Alejandro Cabeza

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



Federico de Arteaga Vidiella

Doctorando en Innovación y Responsabilidad Social Empresarial por la Universidad Anáhuac México. Acreedor al Premio de la Secretaría de Turismo de México SECTUR a la Presentación Mundo Cuervo - Mejor Producto Turístico Social, México 2017. Tiene más de 30 años de experiencia profesional y actualmente es Director de Planeación Estratégica en Grupo JB José Cuervo. Su trayectoria de casi 10 años en el grupo JB José Cuervo, le han dado experiencia en ciudades inteligentes y destinos sostenibles, posicionando la Ruta del Tequila, Jalisco.



Marina Garone

Doctora en Historia del Arte (UNAM). Investigadora del Instituto de Investigaciones Bibliográficas y coordinadora del Seminario Interdisciplinario de Bibliología. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Investiga sobre historia del libro, la edición y la tipografía latinoamericanas y relaciones diseño y género. Es autora de varios libros, entre ellos: La tipografía en México. Ensayos históricos (FAD, 2015).



Gabriela Gómez Mont

Fundadora del Laboratorio para la Ciudad. Ha sido galardonada con varios reconocimientos internacionales por su trabajo en diferentes campos: primer lugar del Audi Urban Future Award y el Best Art Practice Award, otorgado por el gobierno italiano; asimismo, el TED City 2.0 Prize, entre otros. Del mismo modo, es Ted Senior Fellow, MIT Director's Fellow, Yale World Fellow, Institute for the Future Fellow y World Cities Summit Young Leader. Fue considerada una de las 100 personas más creativas en el mundo por la revista Fast Company.

Ricardo del Castillo

Director de diseño del periódico El Financiero y fue subdirector gráfico del Periódico Reforma, diario que recibió más de 30 reconocimientos por parte de la Society of News Papers Desing y, en el 2007 fue reconocido con el premio más importante del Festival Internacional de Fotoperiodismo Visa Pour L'Image, el Visa d'Or de la Prensa Diaria. Ha trabajado con destacados Diseñadores Editoriales, como Roger Black, Danilo Ruiz, Mario García, Rodrigo Fino y Ariel Garófalo. Ha sido profesor de Diseño Editorial en la FAD de la UNAM y es Miembro del consejo consultivo de la Escuela de Artes y Humanidades de la Universidad de las Américas Puebla 2015.



Renata Fenton

Es licenciada en Diseño Industrial por la universidad The Rhode Island School of Design en Estados Unidos y tiene una doble maestría en Innovación, Diseño e Ingeniería por The Royal College of Art e Imperial College en el Reino Unido. Fue becaria Chevening y recibió el Rachel Carson Environmental Award por la creación de Isla Urbana. Ha ganado los premios: SustainRCA (UK), Premio Clara Porset (MX), Curry Stone Design Prize (EUA) e INDEX: Design to improve Life (DK). Su interés está en encontrar formas de aplicar diseño social, ambientalmente responsable, por medio de trabajo multidisciplinario y participativo.



Carlos Roberto Gómez Estévez

Licenciado en Diseño Gráfico por parte de la UAEMéx y Maestro en Comunicación y Lenguajes Visuales por parte del Instituto ICONOS, subdirector de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Ixtlahuaca y Tesorero del XIII Consejo Directivo de Encuadre.



Carlos Isaac González

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



Julio Frías Peña

Es Presidente del Premio Nacional de Diseño: Diseña México. Ha sido miembro de la Asociación de Diseñadores de Japón (JAGDA) y del Instituto de Administración del Diseño DMI. Trabajó en Katsu Kimura Design Office en Tokio. Se doctoró en la Universidad de Nottingham y después fue becado por el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Es autor del libro De la Creatividad a la Innovación, así como de más de cincuenta artículos y capítulos de libros. Su tesis de doctorado fue reconocida para el concurso de las mejores tesis del Reino Unido. En su trayectoria ha recibido diversos premios y reconocimientos.



Claudia Garduño

Doctora en diseño por la Escuela de arte, diseño y arquitectura de la Universidad Aalto en Finlandia. Fundadora y coordinadora del proyecto Aalto LAB México. Actualmente, se desempeña como directora de investigación en la Asociación Civil DYA (Design Your Action).



Rodrigo Herrera Teigeiro

Egresado del Centro de Investigaciones en Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México. Tiene más de veinticinco años de experiencia profesional especializándose en la gestión y desarrollo de proyectos multidisciplinarios donde ha coordinado áreas estratégicas como diseño gráfico, industrial, ingeniería y mercadotecnia. Paralelamente a su práctica profesional es profesor en el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Panamericana.



Cristóbal Henestrosa

Es diseñador de libros y de fuentes tipográficas, profesor en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM y coautor de Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla (Madrid, Tipo E, 2012), traducido al polaco, portugués, inglés, chino y japonés. Ha desarrollado familias tipográficas premiadas en certámenes internacionales para clientes como el Fondo de Cultura Económica, Librerías Gandhi y el Gobierno Federal de México.



Karina Matías Garza

Diseñadora por la Universidad Autónoma del Estado de México y Maestra en Administración por la Universidad de Ixtlahuaca CUI. Desde el 2006 dirige la Licenciatura en Diseño Gráfico, actividad que realiza hasta el momento, además participa como docente de diversas unidades de aprendizaje. Ha dirigido los trabajos de evaluación del programa educativo, organizado eventos como congresos internacionales, foros, encuentros, exposiciones. Actualmente preside el XIII Consejo Directivo de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, Encuadre.



Salvador Mejía Osorio

Egresado de la UAM cuenta con una maestría en Consultoría de Negocios. Su trayectoria profesional inició en el área de producción, tanto en videoclips como en películas mexicanas para el mercado hispano en los Estados Unidos. En 1997 se integró a la agencia de publicidad Clemente Cámara y Asoc. en el departamento creativo. Cuatro años después llegó a McCann Erickson y en 2002, se incorpora a Gaudelli MCW, donde actualmente es director general creativo. Ha colaborado y encabezado el desarrollo de múltiples campañas para diferentes productos y servicios, con diferentes reconocimientos en festivales de publicidad.



Josefina Ramírez Tuero

Diseñadora Gráfica. académico, conferencista y tallerista en diversos congresos y universidades. Más de 20 años de experiencia profesional y docente tiene 10 años como directora en la Carrera de Diseño Gráfico e Ingeniería en Diseño de Comunicación Digital de la Universidad Autónoma de Guadalajara Campus Tabasco, es Presidenta de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, Encuadre.



Luis Rodríguez Morales

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

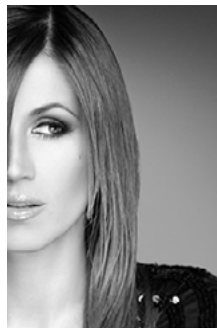
Juan Manuel Morraz

Diseñador Gráfico egresado de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. En 1999 fundó Maquinaria Creativa, agencia de Omnichannel Narrative Branding que en base a una metodología propia contribuye con sus clientes en la construcción de sus marcas. En el 2004 se convirtió en Socio de Quórum y organizó el Premio Quórum por seis años; del 2009 al 2011 fue presidente de esa asociación. En su trayectoria Maquinaria Creativa ha recibido diversos reconocimientos nacionales e internacionales desarrollando marcas para clientes dentro y fuera de México.



Desirée Navarro

Conductora, periodista y escritora, ha desarrollado una labor influyente en el mundo de la industria y el comercio del diseño desde hace 20 años. Es autora de El Libro de la Moda en México, La historia de la Moda en México y el segundo tomo de El Libro de la Moda en México II documentos fundamentales, cuya calidad y pertinencia como libros de texto y de arte. Conductora del Programa Fashion Files de México Travel Channel. Miembro de Diseña México, A.C. y forma parte de la Mesa directiva de Fashion Group International Mexico, así como del patronato de la Fundación México Vivo.



David Romero

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



Oscar Salinas Flores

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



Pep Palau

Experto en la gestión integral de proyectos de identidad corporativa e institucional, en especial desde la perspectiva estratégica en la que deben fundamentarse, y de la capacidad de implantarlos adecuadamente. Es Diseñador gráfico con una maestría en administración de empresas, socio de Ideograma Consultores desde hace 18 años, conferencista habitual y consejero de algunas facultades de diseño.



Alejandro Ramírez Lozano

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



José Antonio Sánchez

Docente en la Universidad de Ixtlahuaca, y Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx. Pasante de Maestría en Comunicación con Medios Virtuales "Instituto ICONOS" CDMX. Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial, Universidad IUEM y FAD. Certificado en Adobe Flash, Dreamweaver, Illustrator, Photoshop e Indesign. Diseñador Gráfico, Editorial, Multimedia, Ilustrador, y Webmaster. Diseño, modelado y animación 3D.



Brenda Vértiz

Diseñadora Industrial por el Tec de Monterrey y tiene una Maestría en Sustentabilidad Creativa por la Universidad Aalto, en Finlandia. Su práctica como diseñadora para la innovación social se enfoca en el diseño centrado en la comunidad y cómo localidades específicas (re)definen su concepción y práctica. Actualmente coordina la iniciativa de Diseño para la Ciudad y el proyecto "Peatoniños: Liberando las calles de la Ciudad para las niñas, los niños y el juego" en el Laboratorio para la Ciudad del Gobierno de la Ciudad de México.

PREMIO NACIONAL DE DISEÑO **MX** DISEÑAMÉXICO 2018

Comité Organizador

Julio Frías Peña
Presidente

Oscar Salinas Flores
Presidente del Jurado

Rodrigo Herrera Teixeira
Director

Este libro se terminó de imprimir el 31 de julio de 2021,
en los talleres Editores e Impresores FOC, S.A. de C.V.
Los Reyes no. 26, Colonia Jardines de Churubusco,
Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09410, Ciudad de México.

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

Para su composición tipográfica se utilizó la familia Calibri.

Publicación gratuita. Prohibida su venta.