



G R E S O
N
I N T E R N A C I O N A L
D I S E Ñ A R P A R A
L A H U M A N I D A D
C O N
F U T U R O
2 1

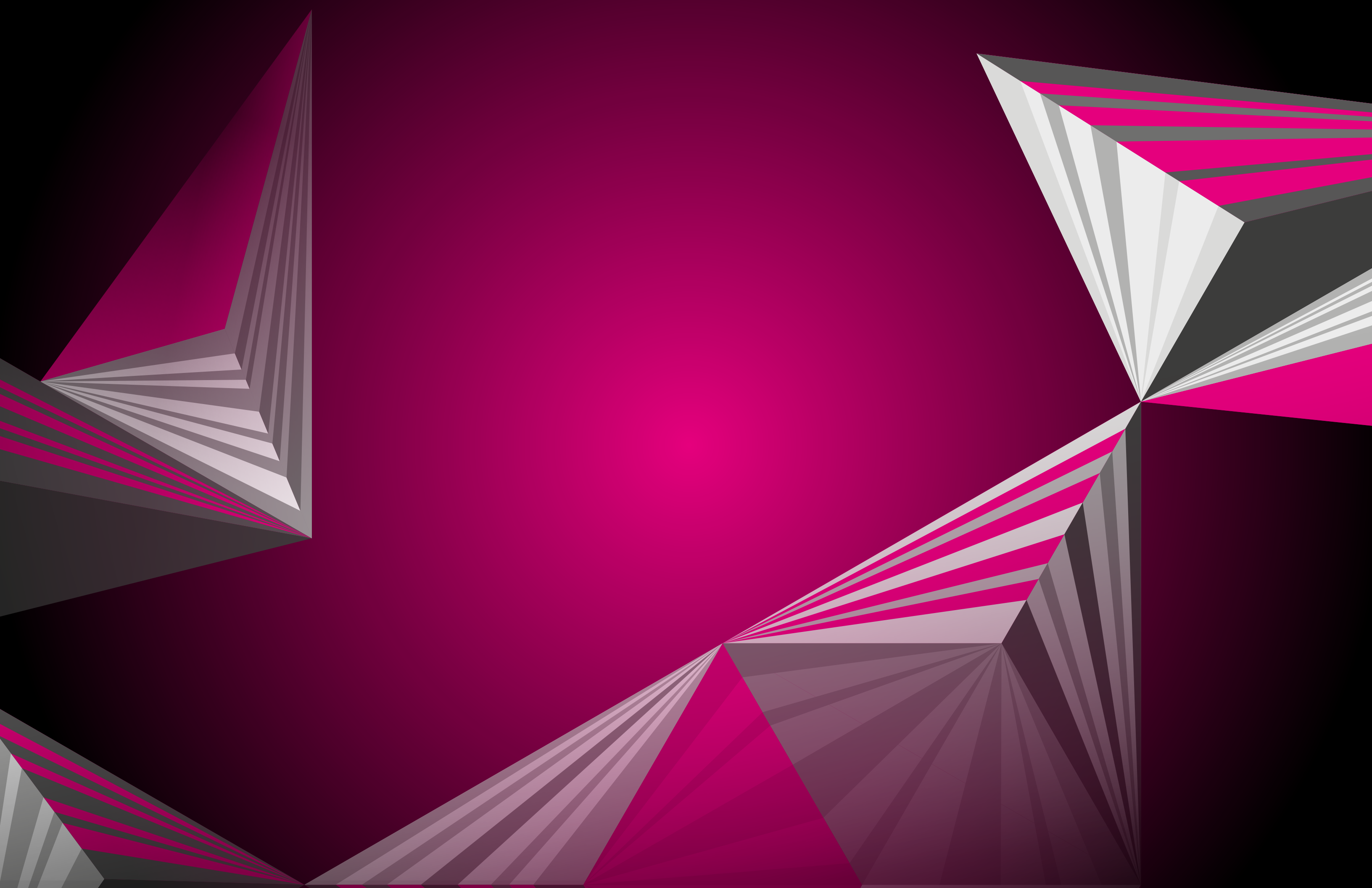
Facultad de
Diseño

8 al 10 de octubre de 2024
Teatro Ángel y Tere Losada
Centro Cultural Mexiquense Anáhuac
Universidad Anáhuac México

international
council of
design
member
2024

WDO WORLD
DESIGN
ORGANIZATION

Líderes de Acción Positiva





Centro Cultural
Anahuac







MARION CENTER

DR. JOSE POZÓN LO

MINDY JO

MTRA. BLANCA TOFFEL QUIÑ

EDUARDO DANILO

DIRECTORA DE LA FACULTAD DE DISEÑO

COORDINADOR GENERAL



ÍNDICE

PALABRAS DE LA MTRA. BLANCHE TOFFEL QUIÑONES / DIRECTORA DE LA FACULTAD DE DISEÑO / MÉXICO	14
MENSAJE DEL DR. JOSE POZÓN LÓPEZ / VICERRECTOR ACADÉMICO	18
CONFERENCIAS MAGISTRALES	24
SEMBLANZAS	28
PROGRAMA CONFERENCIAS MAGISTRALES	30
DON NORMAN / ESTADOS UNIDOS	38
MESA DE DISCUSIÓN MAGISTRAL	38
MINDY JOHNSON / ESTADOS UNIDOS	40
MARISOL CENTENO / MÉXICO	46
SPENCER NUGENT / JAMAICA / ESTADOS UNIDOS	48
QUIQUE OLLERVIDES / MÉXICO	52
DESIGN TALKS	56
PROGRAMA DESIGN TALKS	58
MESAS DE DISCUSIÓN	68
PROGRAMA MESAS DE DISCUSIÓN	70
TALLERES	80
PROGRAMA TALLERES	82
LISTA DE PARTICIPANTES	130
NUMERALIA	134
DIRECTORIO	136
CRÉDITOS	137



NOC 21
FUTURO

60



Blanche Toffel

Directora Facultad de Diseño / Universidad Anáhuac



Buenos días a todos, es un placer verlos nuevamente reunidos en este congreso de la Facultad. Desde aquí, en el escenario del Centro Cultural, es increíble ver cómo se han congregado. Me emociona profundamente estar con ustedes.

Les doy la más cordial bienvenida. Quiero saludar a los alumnos, quienes son la razón de este evento, a los docentes, a los invitados especiales, a nuestros conferencistas, talleristas y a las autoridades presentes. Un saludo especial a nuestro Vicerrector, José Cozón. Gracias, José, por acompañarnos hoy. También agradezco la presencia de los Presidentes de la Sociedad de Alumnos, Jose y Gerry, y a Yolanda y Mario, representantes de la Facultad y del Cuerpo Docente. Muchas gracias a todos.

Hoy, el tema que nos convoca es el futuro. Me gustaría que lo abordáramos desde dos perspectivas: ¿Cuál es el futuro del diseño? ¿Y cómo podemos diseñar nuestro propio futuro? En cuanto al futuro del diseño, es evidente que los estilos de

vida están cambiando rápidamente, y el diseño debe adaptarse para responder a estas nuevas necesidades.

El futuro del diseño consistirá en crear de nuevas formas, enfrentando retos como la accesibilidad universal, la inclusión, y el diseño de productos y servicios innovadores. Uno de los mayores desafíos será repensar nuestra profesión para que asuma una responsabilidad ética y promueva cambios positivos. Algunos puntos importantes a destacar incluyen:

- Buscar autenticidad y cultivar la creatividad para resolver problemas complejos.
- Aportar valor real a los proyectos, reconociendo que no existe un único diseño, sino un vasto abanico de posibilidades estratégicas que debemos explorar.
- Prepararnos para cambios y crecimientos desafiantes, conscientes de que la inteligencia artificial y la automatización están transformando el entorno.

«UNO DE LOS MAYORES DESAFÍOS SERÁ REPENSAR NUESTRA PROFESIÓN PARA QUE ASUMA UNA RESPONSABILIDAD ÉTICA Y PROMUEVA CAMBIOS POSITIVOS»

Los diseñadores deben ser proactivos, adaptables, y estar en constante aprendizaje para mejorar e impulsar nuevas iniciativas.

Ahora, me gustaría hablar del diseño del futuro, es decir, ¿cómo diseñamos el futuro que deseamos? El diseño del futuro es una metodología que combina creatividad, estrategia y visión para explorar escenarios futuros. Como una práctica multidisciplinaria, debemos imaginar y moldear el futuro que queremos construir.

Este diseño no se limita a una única visión del futuro, sino que explora múltiples posibilidades para abordar los retos de diferentes maneras. En este sentido, debemos anticiparnos a las implicaciones de las tecnologías actuales, y considerar su impacto material, ecológico y social en los tiempos venideros.

El diseño será un campo donde surjan grandes proyectos innovadores que continúen siendo esenciales en diversos ámbitos. Las colaboracio-

nes con equipos multidisciplinarios serán clave, rodeándonos de las personas adecuadas y apoyándonos en otras disciplinas.

Finalmente, como diseñadores, debemos estar atentos a las señales actuales, ya que estas son indicadores de cambios significativos en los paradigmas. Programas como "Design Futures" nos permiten adquirir conocimientos y habilidades que darán forma al futuro, abordando los desafíos que enfrentamos y guiándonos hacia un futuro preferido a través de intervenciones lideradas por el diseño.

En resumen, se trata de generar ideas y dar forma al futuro desde el diseño. Concluyo diciendo que debemos aspirar a construir un mundo más humano, bello, sensible, ético, empático y responsable. Como diseñadores, tenemos la capacidad de hacerlo. Muchas gracias.

«DEBEMOS ASPIRAR A
CONSTRUIR UN MUNDO
MÁS HUMANO, BELLO,
SENSIBLE, ÉTICO, EMPÁTICO
Y RESPONSABLE»



Jose Pozón López

Vicerrector Académico



«COMO MUCHOS SABEN,
ESTAMOS CELEBRANDO
EL 60 ANIVERSARIO DE
NUESTRA UNIVERSIDAD,
UNA OPORTUNIDAD
PERFECTA PARA
REFLEXIONAR SOBRE
NUESTRO PASADO Y MIRAR
HACIA EL FUTURO CON
ESPERANZA.»

Buenos días a todos los alumnos, académicos, administrativos y miembros de nuestra querida comunidad de la Facultad de Diseño. Me complace mucho saludarlos y darles la bienvenida a esta nueva edición del Congreso Anual Diseñar para la Humanidad.

Este congreso, que ya cuenta con 21 ediciones, representa una verdadera tradición en nuestra universidad. Aunque decirlo suena sencillo, sabemos que detrás de este logro hay 21 años de esfuerzo, dedicación, talento, tiempo y compromiso por parte de muchas personas. Enhorabuena por mantener viva esta iniciativa que promueve la reflexión y el diálogo sobre temas relevantes en el ámbito del diseño.

El título de este congreso, Diseñar para la Humanidad, no podría ser más acertado. Es un recordatorio de nuestros valores, de nuestra identidad y del compromiso que tenemos con el servicio. No se trata solo de nosotros, sino de lo que podemos

hacer por los demás, por la sociedad y por el mundo. Y si el nombre es acertado, también lo es la temática de esta edición: El Futuro.

Nos encontramos en un momento muy propicio para hablar del futuro. Como muchos saben, estamos celebrando el 60 aniversario de nuestra universidad, una oportunidad perfecta para reflexionar sobre nuestro pasado y mirar hacia el futuro con esperanza. Además, estamos participando en un ejercicio de repensamiento institucional llamado Visión Anáhuac, propuesto por nuestro director, el doctor Juliano Sánchez, en el que gran parte de nuestra comunidad universitaria está involucrada para definir las prioridades de la universidad en los próximos años.

En un mundo tan cambiante como el que vivimos, el concepto de futuro ha adquirido nuevas dimensiones. Ya no hablamos de un horizonte lejano, sino de un futuro que se siente cercano, casi palpable. Reflexionar sobre el futuro no es solo un

ejercicio intelectual, es una necesidad imperante.

Ahora, me gustaría llevar este concepto de futuro a nuestra querida Facultad de Diseño, una facultad con un presente sólido y, sobre todo, con un futuro brillante. Esto se debe al talento y la pasión de las personas que forman esta comunidad, una comunidad dinámica, siempre en movimiento. Permítanme dar algunos ejemplos recientes que reflejan este dinamismo:

En solo dos semanas, el 18 de octubre, Regina Cervantes, egresada de la licenciatura en Moda, Innovación y Tendencia, presentará su colección Ubuntu en el Mercedes Fashion Week. Un concepto hermoso que significa “yo soy porque nosotros somos”, alineado con el espíritu de Diseñar para la Humanidad.

Hace apenas una semana, las alumnas María del Castillo Díaz, de Diseño Industrial, y Natalia Oterí, de Diseño Gráfico, fueron becadas para participar en el programa Growing Young Material

Ventures en Italia. Además, en el Campus Sur, se llevó a cabo una dinámica en la que alumnos de Diseño Gráfico, Industrial y Multimedia colaboraron durante más de 24 horas buscando soluciones innovadoras para el problema del agua en nuestro país, en un taller llamado The Raft.

Estos son solo algunos ejemplos recientes, pero podría mencionar muchos más que demuestran el gran futuro que tiene nuestra facultad.

En cuanto al programa de este congreso, estoy seguro de que será de altísimo nivel, con más de 60 expertos invitados, tanto a nivel nacional como internacional. Me dio mucho gusto revisar los perfiles de los ponentes, y lo que más me llamó la atención es que, además de destacar por su trayectoria y su obra, sobresalen por sus valores y la forma en que hacen las cosas.

«EN UN MUNDO TAN CAMBIANTE COMO EL QUE VIVIMOS, EL CONCEPTO DE FUTURO HA ADQUIRIDO NUEVAS DIMENSIONES. YA NO HABLAMOS DE UN HORIZONTE LEJANO, SINO DE UN FUTURO QUE SE SIENTE CERCANO, CASI PALPABLE.»

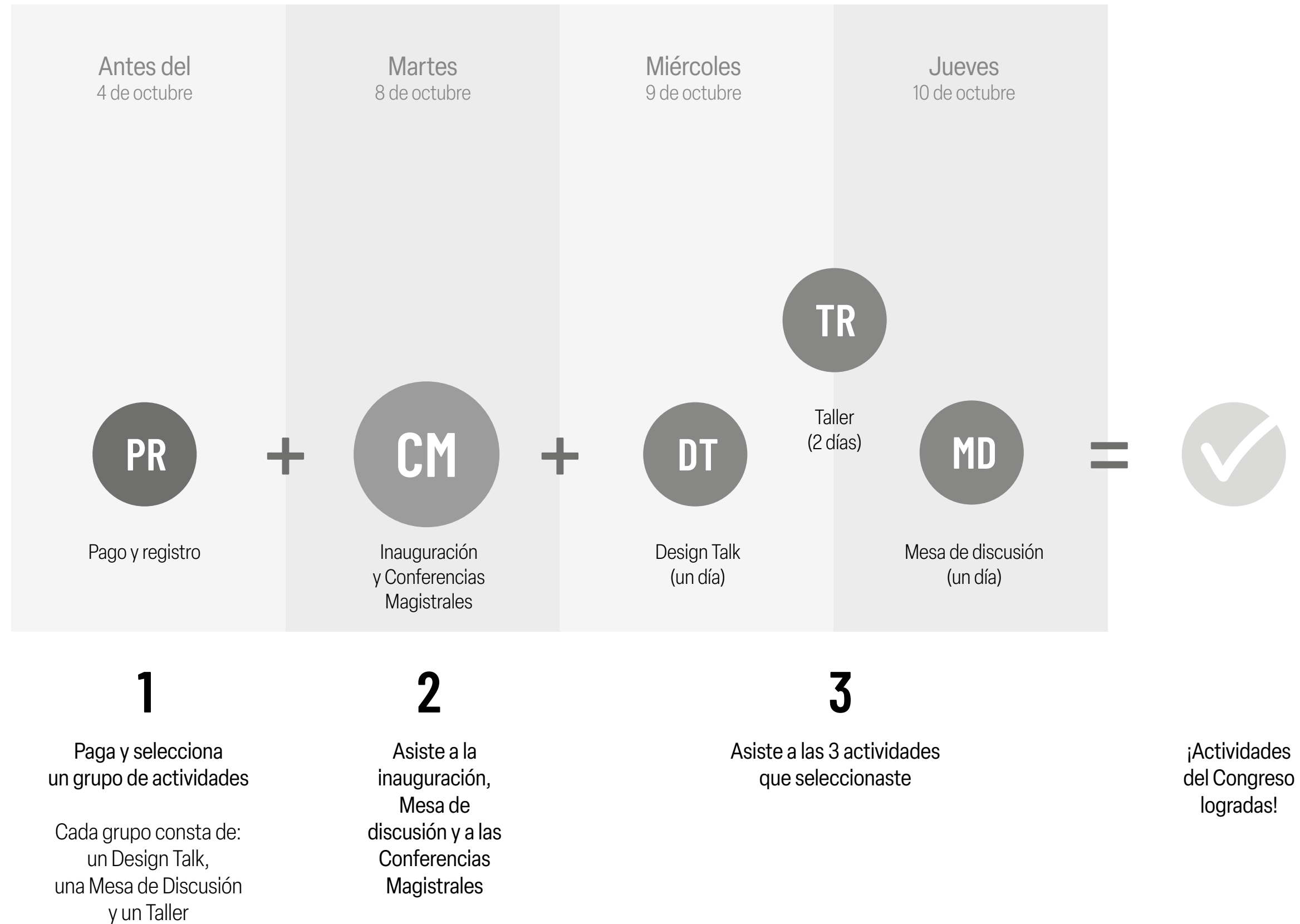
Por ejemplo, Don Norman, a quien escucharán en breve como ponente magistral, es un gran defensor del diseño centrado en las personas. Es autor del libro *Design for a Better World* y ha creado el Don Norman Design Award para reconocer a quienes promueven esta visión de diseño

Otro ejemplo es Marisol Centeno, una gran promotora de la creatividad y de las tradiciones de los artesanos zapotecos, cuyo trabajo en el proyecto *Bi Yuu* realza estas tradiciones. Ambas personas encarnan ese ideal de liderazgo de acción positiva que tanto promovemos en Anáhuac.

No me extiendo más para que puedan disfrutar del gran programa que tienen por delante. Les deseo mucho éxito en estos días y les agradezco su presencia. Enhorabuena a todos.



¿Cómo funciona
nuestro 21º
Congreso
Internacional
Diseñar para
la Humanidad?





CONFERENCIAS
MAGISTRALES



Don Norman

catedrático, investigador, consultor, autor y conferencista en el campo de la psicología, ciencia cognitiva, la usabilidad y el diseño

Es profesor distinguido, emérito de la Universidad de California en San Diego, ex vicepresidente de tecnología avanzada de Apple y cofundador de Nielsen Norman Group, emérito. Tiene tres títulos honoríficos, es miembro de la Academia Nacional de Ingeniería, la Academia Estadounidense de Artes y Ciencias y miembro honorario de la Design Research Society. Sus 21 libros incluyen Diseño emocional, Diseño de cosas cotidianas y Diseño para un mundo mejor: significativo, sostenible y centrado en la humanidad. Creó la organización benéfica, The Don Norman Design Award y Summit, que recompensa a los profesionales que inician su carrera y practican lo que él predica. Foundation.

**Mindy Johnson**

Escritora e historiadora

Mindy Johnson es una galardonada autora e historiadora que lleva a los lectores a un viaje épico por los reinos inexplorados de nuestro pasado colectivo. Escritora colaboradora de The Walt Disney Film Archives: The Animated Movies 1921-1968 (Taschen Publishing) y el célebre libro Marc Davis - Walt Disney's Renaissance Man (Disney Editions), Mindy es conferenciante y escritora habitual sobre cine antiguo, animación, historia de la mujer y creatividad. Además de ser una reconocida dramaturga, cineasta, compositora, música y colaboradora en varias grabaciones aclamadas internacionalmente.

**Spencer Nugent**
Diseñador Industrial

Spencer Nugent es un destacado diseñador industrial con más de 15 años de experiencia, conocido por su habilidad en la visualización conceptual y el sketching. Originario de Jamaica y criado en EE. UU., es el fundador de Sketch-A-Day, una plataforma educativa lanzada en 2008, donde enseña a estudiantes y profesionales a mejorar sus habilidades de dibujo. Su pasión por el diseño y la enseñanza en tutoriales y videos lo convierten en una figura clave en el mundo del diseño industrial.

**Quique Ollervides**
Diseñador Gráfico

Reconocido diseñador gráfico, ilustrador y rotulista mexicano, cuya trayectoria abarca una amplia variedad de proyectos para marcas y clientes del ámbito musical, cultural, juvenil y de entretenimiento, así como del sector de bebidas y consumo. Su portafolio incluye colaboraciones con marcas Google, Microsoft, MTV Latinoamérica, Cartoon Network, Boomerang, Nike, Vans, Coca-Cola, José Cuervo, Sabritas (Frito Lay), L'Oréal, Televisa, Canal Once, Sony Music, Warner Music, EMI Music, Macmillan, el Instituto Mexicano de la Radio, Club América y El Hijo del Santo, entre muchos otros. El trabajo de Quique ha sido exhibido en distintos países y ha sido publicado en numerosos libros, revistas especializadas y plataformas digitales.

Marisol Centeno

Diseñadora Textil fundadora de Bi Yuu

Su deseo de que el diseño deje una huella positiva en la sociedad la llevó a pasar un año con la comunidad de artesanos zapotecas en Oaxaca, lo que resultó en el lanzamiento en 2012 de Bi Yuu (Aire y Tierra). La marca produce alfombras y textiles para el hogar hechos a mano, muchos de ellos con destellos de color y motivos alegres. Las exploraciones creativas de Centeno (y sus cuestionamientos) se profundizaron en 2016 con la apertura de Estudio Marisol Centeno en la Ciudad de México, un espacio que ella ve como un "laboratorio" para la experimentación textil.

**Eduardo Danilo**

Diseñador

Su trabajo como diseñador y tipógrafo ha establecido tendencias clave para la industria, contribuyendo en la definición de modelos editoriales, gráficos y tecnológicos. Nombrado uno de los 20 grandes del diseño mexicano por la revista a! Diseño en México, Danilo es uno de los pocos diseñadores mexicanos que han trascendido internacionalmente por su trabajo. Ha recibido más de 200 premios por su diseño de diarios en las Américas, Asia y Europa, incluyendo el "Periódico Mejor Diseñado del Mundo" de la SND por su diseño de Reforma (México DF), Mural (Guadalajara) y el rediseño de Excelsior; así mismo el "World Summit Award" (ONU) por el concepto de narrativas digitales de IndigoMedia.

Su trayectoria y liderazgo en el diseño de medios le han permitido formar equipos creativos de donde han surgido destacados diseñadores y directores de arte que ahora trabajan en medios mexicanos e internacionales.





Conferencias Magistrales

Martes

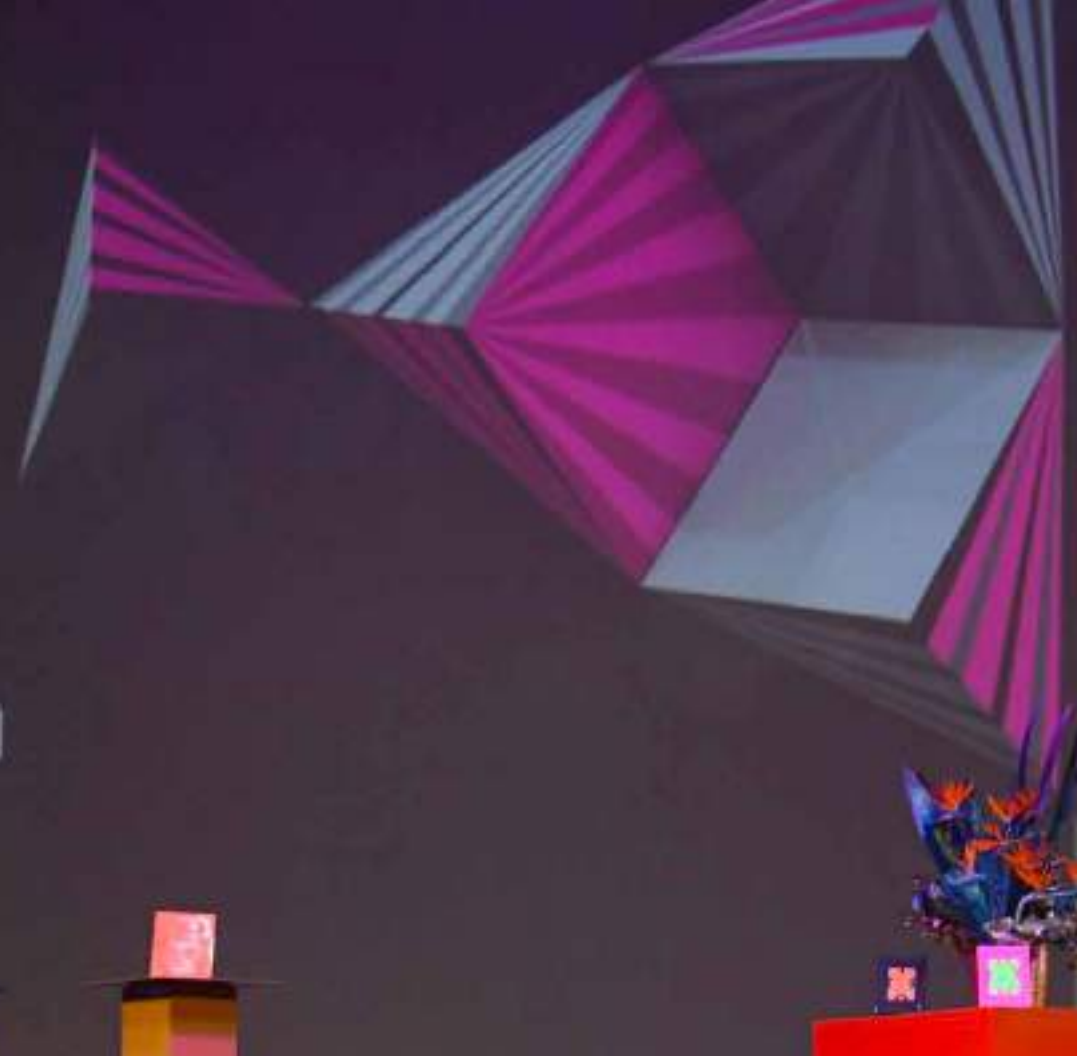
8 octubre - 9:00 hrs.

Teatro Ángel y Tere Losada / Centro Cultural Mexiquense Anáhuac

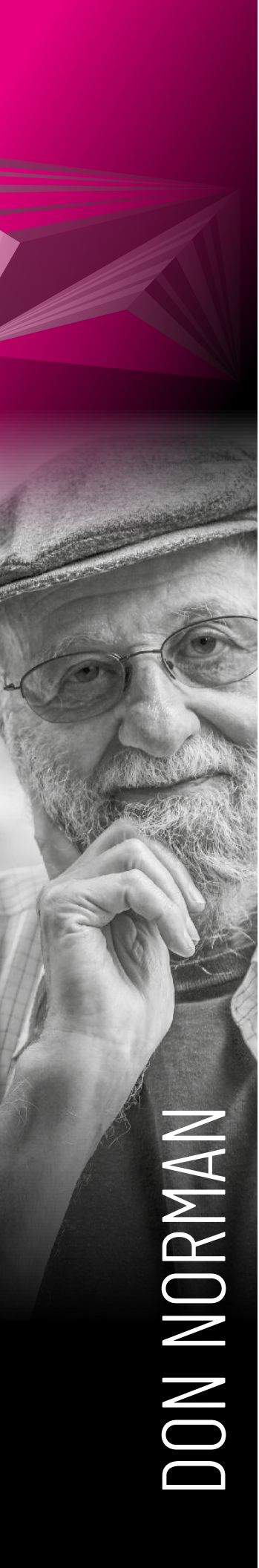
Hora	Conferencista	
8:00 hrs.		<i>Registro</i>
9:00 a 9:15 hrs	Blanche Toffel Quiñones Jose Pozón López Sociedad de Alumnos	Directora de la Facultad de Diseño Director de Vicerrectoría Académica
9:15 a 9:35	Don Norman	Presentación especial
9:35 a 10:25 hrs	Don Norman Eduardo Danilo Mindy Johnson Marisol Centeno	Mesa de discusión magistral
10:25 a 10:40 hrs		Activación
10:40 a 11:20 hrs	Quique Ollervides	Conferencia magistral
11:20 a 12:00 hrs		<i>Receso</i>
12:00 a 12:40 hrs	Mindy Johnson	Conferencia magistral 2 “Drawing from the Past Animation, Storytelling & The Impact of Visual Development”
12:40 a 13:30 hrs	Marisol Centeno	Conferencia magistral 3
13:20 a 13:50 hrs		Activación / meet&greet
13:50 a 15:20 hrs		<i>Comida</i>
15:15 a 15:55 hrs	The Quiet Brothers	
15:55 a 16:35 hrs	Spencer Nugent	Conferencia magistral 4
16:35 a 16:55 hrs		Final notes



GRUPO
INTERNACIONAL
DE FUTURO
21



- JOSÉ CABRERA
DÍAZ
- DAVID NORMAN
- GERARDO
SOLÍS
SÁNCHEZ
- RAFAEL
MIGUEL
Y FERRA
- SPENCER
WISNET
- ANDRÉS
GILBERTO
- ALBERTO
MARTÍNEZ
- M. JOSÉ
MARTÍNEZ
- ...
- ...
- ...



DON NORMAN

ESTADOS UNIDOS

NN/g



Es catedrático, investigador, consultor, autor y conferencista en el campo de la psicología, ciencia cognitiva, la usabilidad y el diseño.

Es profesor distinguido, emérito de la Universidad de California en San Diego, ex vicepresidente de tecnología avanzada de Apple y cofundador de Nielsen Norman Group, emérito. Tiene tres títulos honoríficos, es miembro de la Academia Nacional de Ingeniería, la Academia Estadounidense de Artes y Ciencias y miembro honorario de la Design Research Society. Sus 21 libros incluyen Diseño emocional, Diseño de cosas cotidianas y Diseño para un mundo mejor: significativo, sostenible y centrado en la humanidad. Creó la organización benéfica, The Don Norman Design Award y Summit, que recompensa a los profesionales que inician su carrera y practican lo que él predica.

La conferencia se centró en la visión de un futuro que está en manos de los estudiantes de hoy, enfatizando que ellos son quienes determinarán el rumbo del mundo. Norman destacó la dificultad de prever el



«EL FUTURO ES PARA USTEDES, EL FUTURO ES PARA LOS ESTUDIANTES DE HOY, NO PARA MÍ. ES LO QUE USTEDES HARÁN QUE DETERMINARÁ EL FUTURO »

futuro con precisión, aunque subrayó la importancia de estar preparados para los cambios venideros.

Se mencionaron las múltiples revoluciones tecnológicas y sociales que se están desarrollando, incluyendo avances en materiales, sensores, computación, energía, inteligencia artificial y métodos de fabricación como la impresión 3D. Don Norman resaltó que estas tecnologías transformarán nuestras vidas y pidió a los estudiantes que experimenten y se familiaricen con estas herramientas para maximizar su potencial.

Además, hizo hincapié en el papel fundamental del diseño en la resolución de problemas globales, señalando que la profesión debe evolucionar para abordar cuestiones más allá del ámbito técnico, como la economía y la política. El diseñador instó a sus pares a asumir un rol más activo y a adquirir un conocimiento más amplio para tener un impacto significativo en la sociedad.

Por último, se reflexionó sobre el concepto del diseño centrado en la humanidad, criticando sus

limitaciones y proponiendo una evolución hacia un diseño que considere el impacto ambiental y los recursos utilizados. El orador concluyó motivando a los estudiantes a ser agentes de cambio, utilizando el diseño como herramienta para crear un mundo mejor.

NIELSEN NORMAN GROUP
UCSD UNIVERSITY



MESA DE DISCUSIÓN MAGISTRAL

DON NORMAN, MINDY JOHNSON, EDUARDO DANILO Y MARISOL CENTENO

«EN UN CONTEXTO GLOBAL, ES CRUCIAL PENSAR DESDE LO LOCAL PARA GENERAR UN IMPACTO SIGNIFICATIVO, MANTENIENDO SIEMPRE UNA PERSPECTIVA ABIERTA Y MULTICULTURAL.»



En la mesa estuvieron Don Norman, Mindy Johnson, Eduardo Danilo y Marisol Centeno. Moderaron la mesa Mónica Puigferrat y Erick Campos. Durante la apertura de la mesa de discusión, se planteó una reflexión sobre el rol de los diseñadores y pintores en la formación de estudiantes en un contexto mundial complejo. Se invitó a los participantes a dialogar sobre cómo las disciplinas creativas, particularmente el diseño, están evolucionando con la innovación tecnológica, el emprendimiento y las nuevas prácticas de trabajo. Se subrayó la importancia de explorar el futuro de estas disciplinas y su impacto en el desarrollo de nuevas ideas y enfoques dentro del campo creativo.

La mesa de discusión se centró en la evolución de las tecnologías y su impacto en el diseño y las disciplinas creativas. Se destacó el papel de la inteligencia artificial (IA) y se mencionó la importancia de entender que, aunque sabemos cómo

se construyen estas tecnologías, no siempre comprendemos plenamente su funcionamiento y consecuencias. Un ejemplo significativo fue la mención de Jeffrey Hinton, pionero en redes neuronales, quien expresó su preocupación por el posible daño que la IA podría causar.

Los participantes reflexionaron sobre el papel de los diseñadores y artistas en un mundo en constante cambio, y cómo deben no solo adaptarse a las nuevas tecnologías sino liderar y guiar su desarrollo. Se habló de la responsabilidad de los diseñadores para impulsar la innovación de manera ética y orientada al bienestar social, considerando tanto las oportunidades como los desafíos que presentan estas herramientas.

Se enfatizó la importancia de la adaptación y la explotación de las nuevas tecnologías en la práctica profesional, así como la necesidad de tener una identidad sólida y un enfoque claro en la propia carrera. Además, se destacó que, en un contexto global, es crucial pensar desde lo local para

generar un impacto significativo, manteniendo siempre una perspectiva abierta y multicultural.

Las conclusiones giraron en torno a la necesidad de que los diseñadores asuman un rol activo en la resolución de problemas globales, aplicando su creatividad para mejorar la calidad de vida y no solo enfocándose en la eficiencia. También se subrayó la importancia de fomentar una identidad única como diseñadores y de estar conscientes de cómo las tecnologías pueden ser usadas como herramientas para el cambio social.



MINDY JOHNSON

ESTADOS UNIDOS

«LA CREACIÓN DE
IMÁGENES INSPIRADORAS
CON UNA LIBERTAD
CREATIVA SIN
RESTRICCIONES PARA
AYUDAR A ENCONTRAR
LA MEJOR Y MÁS FIEL
REPRESENTACIÓN ES LA
IDEA GLORIOSA»



Mindy es escritora e historiadora galardonada, y siempre invita a sus lectores a un recorrido épico por los reinos inexplorados de nuestro pasado colectivo. Ha colaborado con los archivos cinematográficos de Walt Disney y es autora de libros como *The Animated Movies 1921-1968* y *Marc Davis – Walt Disney’s Renaissance Man*, publicados por Taschen. Además, es conferencista y escritora habitual sobre cine clásico, animación, historia de la mujer y creatividad, mostrando su versatilidad en dramaturgia, cine, composición musical e interpretación.

Durante su conferencia, Mindy resaltó que la animación tiene sus orígenes en el siglo XIX, con dibujos en movimiento sobre papel. Explicó cómo, con la evolución de la fotografía, se incorporó el movimiento mecánico de las imágenes, basándose en el principio óptico de la “persistencia de la visión”. Asimismo, detalló el proceso de creación de las caricaturas clásicas de Disney, destacando que

estos primeros bocetos estaban más cercanos al stop motion que a la animación moderna.

Mindy presentó ejemplos del intrincado proceso creativo detrás de películas icónicas como *Bambi*, *Cenicienta* y *Blancanieves*, realizadas en los años cincuenta. Destacó el trabajo de importantes diseñadores e ilustradores como Ferdinand Horvath, con *Los Tres Cochinitos*; Albert Hurter, en *Blancanieves*; y Mary Blair, quienes jugaron un papel crucial en la evolución del arte de la animación.

La importancia del storytelling fue otro aspecto central de su ponencia. Aunque el enfoque del relato visual ha evolucionado desde las primeras décadas del siglo XX, sigue siendo una herramienta poderosa para conectar emocionalmente con el público a través del movimiento, la forma y el color de los personajes.

Las imágenes mostradas por Mindy revelaron que los estudios de los diseñadores eran auténticos talleres creativos, donde las técnicas a mano

alzada conferían a cada personaje un toque único. Señaló que el diseño de los personajes comienza con una conceptualización en línea con la narrativa, logrando que las formas y líneas evocaran emociones y enriquecieran la historia.

Finalmente, Mindy subrayó cómo su trabajo como historiadora y autora no solo documenta este valioso patrimonio cultural, sino que también inspira a las nuevas generaciones de creadores a explorar y reinventar la manera en que contamos historias a través de la animación.

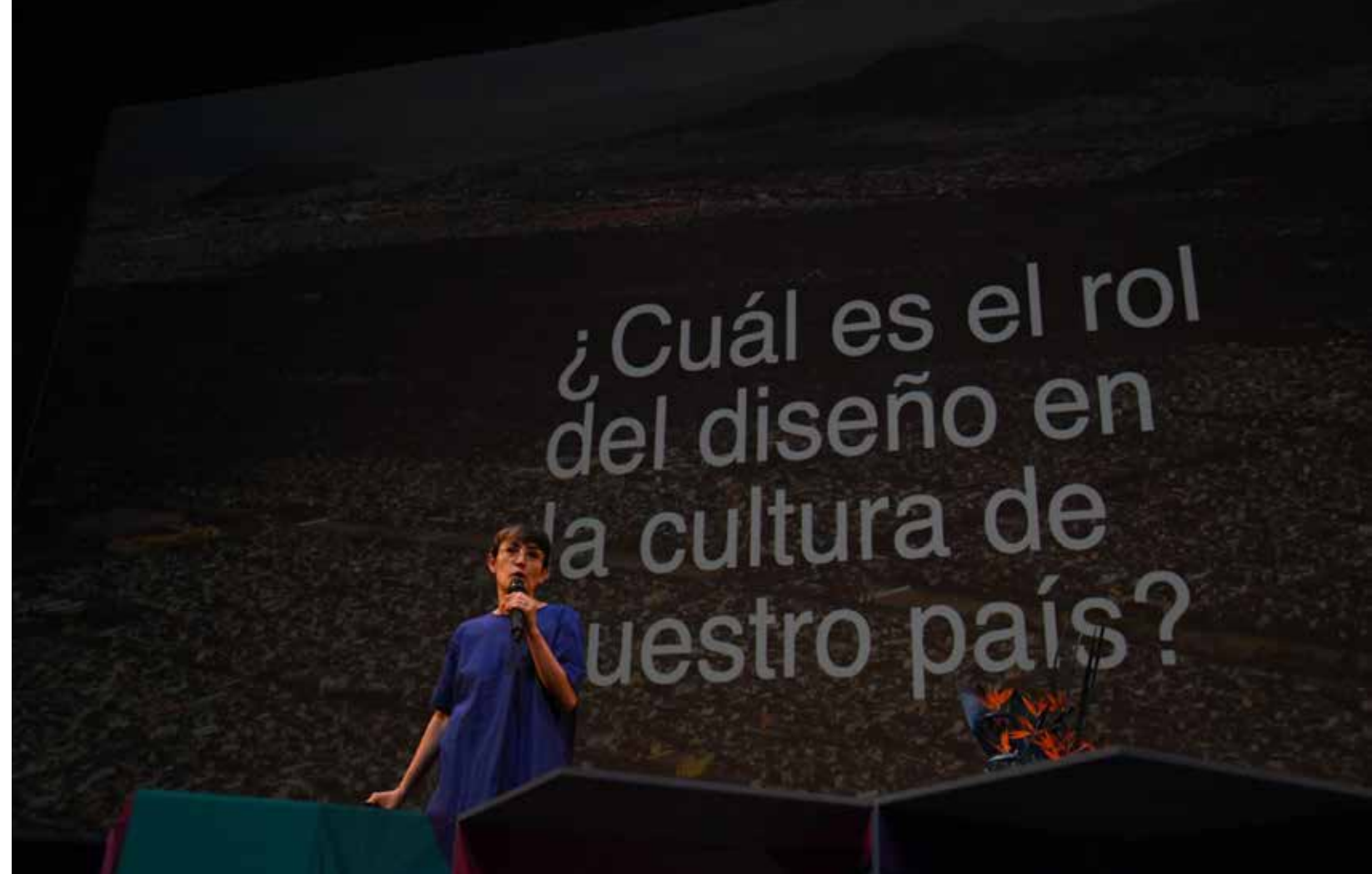




MARISOL CENTENO

MÉXICO

«EL DISEÑO NO SOLO DEBE SER UN SISTEMA, SINO UN MEDIO PARA DESCUBRIR UNA VOZ PROPIA Y GENERAR UN CAMBIO SIGNIFICATIVO EN LA SOCIEDAD.»



Su deseo de que el diseño deje una huella positiva en la sociedad la llevó a pasar un año con la comunidad de artesanos zapotecas en Oaxaca, lo que resultó en el lanzamiento en 2012 de Bi Yuu (Aire y Tierra). La marca produce alfombras y textiles para el hogar hechos a mano, muchos de ellos con destellos de color y motivos alegres. Las exploraciones creativas de Centeno (y sus cuestionamientos) se profundizaron en 2016 con la apertura de Estudio Marisol Centeno en la Ciudad de México, un espacio que ella ve como un "laboratorio" para la experimentación textil.

En esta ponencia, el enfoque principal está en la intersección entre el diseño, la artesanía y la industria, con un énfasis en la importancia de conectar estos mundos para generar innovaciones sostenibles. La oradora reflexiona sobre la evolución del diseño en México, especialmente en contextos de lujo y colaboraciones entre diseñadores y artesanos.

Destaca cómo, a menudo, el ideal de lujo en México ha implicado la "blanqueación" de la artesanía, adoptando colores neutros y estilos mediterráneos, lo cual contrasta con las tradiciones artesanales mexicanas, ricas en colores vibrantes y simbolismos culturales.

Se explica cómo, a través de proyectos como Bi Yuu, se convierte en un laboratorio de experimentación social y textil, y en donde se han explorado nuevas formas de innovación utilizando pigmentos naturales como el añil, la cochinilla y el pericón. Estos pigmentos representan una conexión profunda con el entorno rural, la agricultura y las tradiciones locales, destacando la importancia de producir de manera sostenible en un contexto donde los recursos como el agua son cada vez más escasos.

La ponencia también subraya la necesidad de cuestionar las prácticas entre diseñadores y artesanos, ya que muchas veces perpetúan sistemas

colonialistas que pueden tener impactos negativos a largo plazo. Marisol enfatiza que el diseño no debe ser solo un sistema, sino un medio para descubrir una voz propia y contribuir a un cambio significativo en la sociedad.

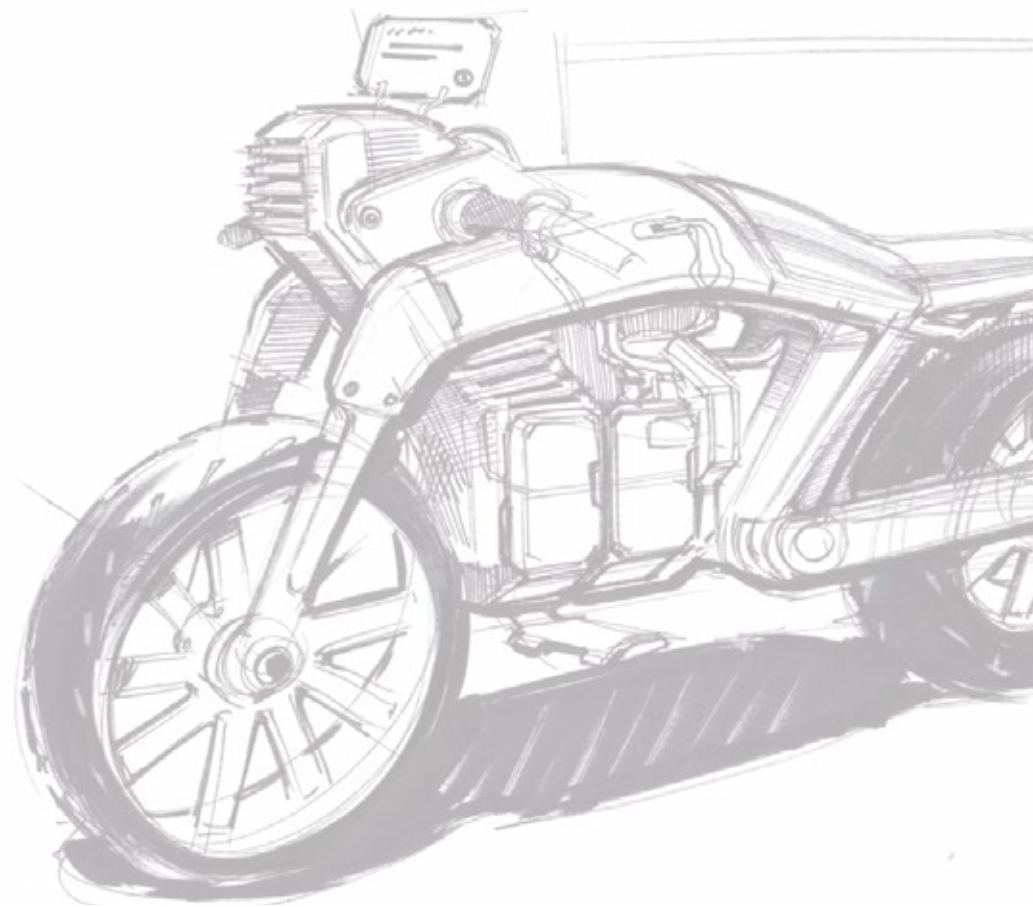
Finalmente, se menciona un proyecto comisionado por el Cooper Hewitt Design Museum de Nueva York, que busca explorar la relación entre el diseño y la naturaleza en una exhibición internacional, subrayando la relevancia del diseño sostenible y reflexivo en el mundo contemporáneo.





SPENCER NUGENT

JAMAICA / ESTADOS UNIDOS



«EL DISEÑO ES, ANTE TODO, COMUNICACIÓN; SU ÉXITO NO RESIDE SOLO EN LA ESTÉTICA, SINO EN LA INTENCIÓN Y FUNCIONALIDAD DETRÁS DE CADA CREACIÓN.»

Spencer Nugent es un destacado diseñador industrial con más de 15 años de experiencia, conocido por su habilidad en la visualización conceptual y el sketching. Originario de Jamaica y criado en EE. UU., es el fundador de Sketch-A-Day, una plataforma educativa lanzada en 2008, donde enseña a estudiantes y profesionales a mejorar sus habilidades de dibujo. Su pasión por el diseño y la enseñanza en tutoriales y videos lo convierten en una figura clave en el mundo del diseño industrial.

En esta conferencia, el orador compartió su trayectoria personal y profesional en el ámbito del diseño, enfatizando la importancia de estar preparado para las oportunidades inesperadas y el valor del trabajo duro. Relató cómo su carrera comenzó como interno en Astro Studios, trabajando en el diseño de la Xbox 360, lo que lo llevó a experiencias clave que marcaron su futuro en la industria.

Spencer subrayó que el diseño es, ante todo, comunicación. Compartió que el éxito en el campo

del diseño radica no solo en los cánones estéticos, sino en la intención y funcionalidad detrás de cada producto. A lo largo de su carrera, ha trabajado con varias empresas y proyectos, siempre destacando la necesidad de estar listo para aprovechar las oportunidades que se presenten.

También reflexionó sobre su paso por el mundo corporativo, donde aprendió la importancia de la colaboración y el diseño enfocado en la funcionalidad y la eficiencia. Sin embargo, destacó que el proceso creativo debe estar impulsado por la pasión, y que cuando se pierde ese sentido de propósito, uno corre el riesgo de convertirse en parte de una maquinaria sin alma.

Además, compartió su experiencia personal durante la pandemia, cuando aprovechó el tiempo para explorar su creatividad en proyectos de artesanía y diseño independiente, creando una pequeña comunidad local a través de sus obras. Actualmente, es instructor en una organización sin fines

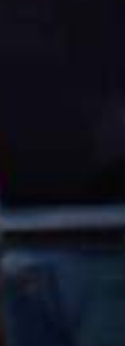
de lucro llamada Advanced Design, donde imparte clases sobre dibujo, herramientas digitales y el discurso del diseño.

Finalmente, reflexionó sobre el futuro del diseño y la importancia de aprender del pasado para continuar avanzando, destacando los increíbles logros de la humanidad y cómo la tecnología y el diseño pueden seguir siendo herramientas poderosas para resolver problemas globales.



The Start.

Astro Studios





QUIQUE OLLERVIDES

MÉXICO

«LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO TIPOGRÁFICO Y DEL LOGOTIPO ES UNA CONSTANTE BÚSQUEDA DE IDENTIDAD, SIMPLICIDAD Y CREATIVIDAD QUE TRANSFORMA MARCAS Y CONECTA CON LAS PERSONAS.»



Andrea es licenciado en Marketing y gobierno, por la Universidad de Siena. Desarrolló su experiencia internacional como jefe de compras para colecciones de hombre y mujer, así como *Key Account Manager* para tiendas internacionales y plataformas de comercio electrónico. Tras trabajar para marcas como *Saint Laurent* y *Marni*, en Londres, Milán, París y Nueva York, en la actualidad es coordinador académico y director de moda en el IED de Florencia y Consultor de *Fashion Business* para empresas internacionales del sector de la moda y el lujo. Su presentación se enfocó en abordar la importancia de la conciencia del comercio en la industria de la moda. Hizo hincapié en la necesidad de comprender y definir cada concepto antes de emprender un proyecto de diseño de marca.

Destacó que no todo se reduce a un simple producto; al vender, es crucial identificar los elementos que lo caracterizan.

Subrayó que la palabra clave en cualquier marca es "futuro", ya que suele basarse en la proyección hacia el porvenir. Sin embargo, también resaltó la importancia de discutir y comprender el presente para poder vislumbrar el futuro. Considerando el complejo período actual, señaló que el mercado internacional ha experimentado transformaciones significativas, por lo que es esencial definir claramente a los clientes y comprender el mercado. Enfatizó que, como seres humanos, debemos integrar nuestra perspectiva y nuestros pensamientos, tal como mencionó Andrea: "As human beings we must evolve in our thinking and perception".

Asimismo, indicó que después de la pandemia de la Covid-19, las empresas han identificado un nuevo enfoque en el mercado presencial, adaptándose a una nueva percepción y enfoque en el marketing. Hizo hincapié en que la percepción desempeña un papel fundamental en la estrategia

de las empresas. Tras cada proyecto, surge un deseo que motiva el proceso de diseño, algo que podría asemejarse a una película con una narrativa inspiradora.

Enfatizó que la curiosidad es el punto de partida, seguido de la importancia de evocar emociones, ya que en última instancia se venden emociones. Es fundamental comprender qué se encuentra detrás de cada producto y la emoción que impulsa el *marketing*. El equilibrio entre el *marketing* y la creatividad representa la clave del éxito para una empresa. La creatividad y el arte desempeñan un papel esencial en todos los aspectos, como la cultura, el diseño, la comunicación y el branding.

Para concluir, destacó la necesidad de crear productos auténticos, resaltando la importancia de la integridad en la producción y el compromiso con valores éticos.





DESIGN TALKS



DESIGN
TALKS

A
M
A
R
G
O
R
P

Miércoles

Miércoles 9 de octubre, 16:00 a 17:00 hrs

Zoom

No	Título	Integrantes	Estudio / Organización	Liga de acceso
1	Diseño para el futuro / Tijuana	Fabián Bautista	Lilian González	ID de reunión: 812 9129 0613
2	El futuro de los Bío Materiales en el diseño	Melissa Valencia	Marco Rigamonti	ID de reunión: 359 381 3157 Código de acceso: !Riga2
3	Diseño y mujeres, una visión a futuro	Laura Mendez / Menta /	Mónica Puigferrat / Apoyo: Karla Diz	ID de reunión: 869 3146 0797 Código de acceso: pCm@v1
4	Gestión cultural. Presente y futuro	Carmen Gaitán /	Mónica Solórzano	https://redanahuac.zoom.us/j/83134386882
5	Innovación en la era de la IA Generativa	Rafael Hidalgo y Terán	Erick Campos	ID de reunión: 825 1572 9588 Código de acceso: 2D&hdj
6	La importancia de desarrollar un proyecto animado con identidad. Caso Nerea	Fabiola Rosso (Costa Rica)	Jeyvan Sánchez	https://redanahuac.zoom.us/my/jeyvansanchez
7	Raíces: del textil ancestral a la pasarela	Diana Morlan Diseñadora de Moda	Heidy Herrera Romo	ID de reunión: 774 077 7931 Código de acceso: Moda-2024
8	Transformación de la Industria editorial de Moda	Fernando Toledo / Periódico Reforma	Ana María López Balbín	ID de reunión: 914 5597 8629 Código de acceso: Moda-2024

Miércoles

9 de octubre, 9:00 a 10:00 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes	Estudio / Organización	Liga de acceso
9	La tipografía como potenciador de las artes gráficas en un mundo digital	Sandra Ileana Cadenas Flores	Liliana Ceja	ID de reunión: 829 1155 9874 Código de acceso: Kd.5h&
10	Cultura e identidad nacional a través de la iconografía numismática	Rocío Hernández	Carolina Magaña	ID de reunión: 671 519 4065 Código de acceso: k5NLar\$
11	Diseño Industrial La casa de las Carcasas "Future Design"	Isabel Pineda	Adrián Rosado	ID de reunión: 853 4276 6865. Código de acceso: De?ue6
12	Diseño de producto Sustentable	Brenda García Parra	José Antonio Díaz	ID de reunión: 830 1068 2277 Código de acceso: E0zni?



DESIGN TALKS

1 DISEÑO PARA EL FUTURO / TIJUANA/ INDUSTRIAL NORTE PONENTES: FABIÁN BAUTISTA

«TIJUANA SE HA CONSOLIDADO COMO UN DESTINO CLAVE PARA EL TURISMO MÉDICO, NO SOLO POR SU INFRAESTRUCTURA Y PRECIOS COMPETITIVOS, SINO POR LA CRECIENTE OPORTUNIDAD QUE PRESENTA PARA LOS DISEÑADORES EN LA CREACIÓN DE EXPERIENCIAS Y SOLUCIONES INNOVADORAS.»

La reunión, liderada por Lillian G y con la participación de Fabián Bautista Saucedo, abordó el desarrollo del diseño en Tijuana y su influencia en el sector local, con énfasis en el sector médico. Fabián destacó cómo Tijuana ha ganado reconocimiento como un destino clave para el turismo médico, gracias a su sólida infraestructura hospitalaria y precios competitivos. Asimismo, se discutieron oportunidades emergentes para los diseñadores, como el desarrollo de aplicaciones y servicios, además de resaltar el papel crucial que juega la comunicación en el diseño para mejorar la percepción pública de la ciudad.

Un aspecto central de la charla fue la importancia del aprendizaje experiencial, fomentando que los estudiantes se involucren en proyectos industriales y

hackathons para aplicar metodologías como el design thinking. Fabián también señaló que la disciplina de diseño de experiencias de usuario (UX) no exige conocimientos previos de programación, lo que la hace accesible a un público más amplio. Otros temas abordados incluyeron la ergonomía en el diseño industrial y la colaboración entre diseño e innovación para resolver problemas de comunicación en la región. En conjunto, se concluyó que Tijuana es un entorno propicio para el crecimiento del diseño, con diversas oportunidades para estudiantes y profesionales.

2 EL FUTURO DE LOS BIÓ MATERIALES EN EL DISEÑO PONENTES: MELISSA VALENCIA

«EL DISEÑO INDUSTRIAL, MÁS ALLÁ DE LA FUNCIONALIDAD, LIDERA LA INNOVACIÓN EN MATERIALES SOSTENIBLES, TRANSFORMANDO DESAFÍOS AMBIENTALES EN OPORTUNIDADES CREATIVAS.»

La conferencia inició con una reflexión sobre la investigación y el desarrollo de materiales, tradicionalmente vinculados a la ingeniería. La ponente destacó cómo los diseñadores están creando alternativas alineadas con preocupaciones sociales, económicas y ambientales. Explicó que el diseño industrial proporciona herramientas para innovar materiales considerando funcionalidad, impacto ambiental

y viabilidad económica. Con ejemplos de su carrera, mostró cómo sus desarrollos compiten con materiales tradicionales, destacando el potencial del diseño para liderar cambios industriales. La sesión concluyó con un diálogo sobre los retos y oportunidades en el desarrollo de eco materiales, subrayando el papel del diseño en un futuro sostenible.



DESIGN TALKS

3 DISEÑO Y MUJERES, UNA VISIÓN A FUTURO PONENTES: LAURA MENDEZ / MENTA

«EL DISEÑO CON INTUICIÓN Y PASIÓN ES UNA HERRAMIENTA PARA TRANSFORMAR HISTORIAS, INSPIRAR Y ABRIR CAMINOS PARA LAS MUJERES EN EL ÁMBITO CREATIVO.»

Laura Méndez, directora creativa y fundadora del estudio Menta en Guadalajara, México, compartió su visión sobre el diseño y su vínculo con las mujeres en la charla titulada "Diseño y mujeres, una visión a futuro". Apasionada por la tipografía y las estéticas con guiños nostálgicos, Laura destacó la importancia de rescatar influencias históricas para crear propuestas contemporáneas. Narró cómo su trabajo ha sido publicado en libros y revistas reconocidas, y cómo imparte talleres

sobre diseño, intuición y el papel de las mujeres en el ámbito creativo. Inspirada por Louise Fili, expresó su admiración por las mujeres en el diseño. También compartió detalles personales, como su amor por los viajes, la observación urbana y las conversaciones llenas de significado. En su charla, probablemente exploró cómo equilibrar el rol profesional con la vida personal, mientras enfatizaba la importancia de la intuición y la pasión en cada proyecto

4 GESTIÓN CULTURAL. PRESENTE Y FUTURO PONENTES: CARMEN GAITÁN

«LA GESTIÓN CULTURAL ES EL PUENTE ENTRE EL ARTE, LA HISTORIA Y LAS VOCES DEL PRESENTE QUE FORJAN EL FUTURO.»

Carmen Gaitán Rojo, destacada gestora cultural, ha dedicado su vida a preservar, promover y democratizar el acceso al arte y la cultura en México. Con una sólida trayectoria como directora del Museo Nacional de Arte (MUNAL) y actualmente al frente del Museo de la Costa Oriental en Tulum, Carmen ha demostrado un profundo compromiso con la inclusión social y la creación de espacios culturales accesibles para todos.

Durante la plática Carmen dejó claro que el verdadero propósito de los museos trasciende el simple resguardo de obras: se trata de espacios vivos que deben dialogar con su comunidad, fomentar el acceso equitativo y contribuir al desarrollo humano y social. Para Carmen, la cultura es un derecho universal, y su labor ha sido un ejemplo inspirador de cómo el diseño, el arte y la gestión cultural pueden transformar vidas y derribar barreras sociales.



DESIGN TALKS

5

INNOVACIÓN EN LA ERA DE LA IA GENERATIVA

PONENTES: RAFAEL HIDALGO Y TERÁN

«LA TECNOLOGÍA NO REEMPLAZA LA CRATIVIDAD, SINO LA AMPLIFICA»

La compañía de software para diseño Adobe destacó que está integrando la inteligencia artificial generativa en sus herramientas, haciéndolas accesibles para todos. Esto permite que cualquier persona, sin importar su nivel técnico, pueda crear diseños de alta calidad de manera más rápida y eficiente.

Particularmente llamativo fue el ejemplo práctico de Firefly, que demostró la capacidad de generar imágenes o modificar videos mediante simples comandos de texto o trazos básicos en Illustrator. Lo que antes parecía ciencia ficción ahora es una realidad tangible y accesible.

Como conclusión, quedó claro que la IA generativa no está diseñada para reemplazar a los creativos, sino para potenciar su trabajo. Su objetivo principal es liberar a los diseñadores de tareas repetitivas, permitiéndoles centrarse en la innovación y en la conceptualización de ideas. Además, se enfatizó que, aunque la IA es una herramienta poderosa que acelera los procesos y amplía las posibilidades, la creatividad humana sigue siendo el núcleo fundamental del diseño.

6

LA IMPORTANCIA DE DESARROLLAR UN PROYECTO ANIMADO CON IDENTIDAD. CASO NEREA

PONENTES: FABIOLA ROSSO

«SE APUESTA POR HISTORIAS QUE VAN A TRASCENDER»

En esta ponencia, se resaltó la relevancia de dotar a los proyectos animados de una identidad única. Se explicó que la identidad no solo se limita a aspectos visuales o temáticos, sino que abarca las características que diferencian a un proyecto de otros. La identidad va más allá de ser original, requiere demostrar datos concretos, una trayectoria sólida, y contar con una estrategia a largo plazo. La identidad es lo que permite que un proyecto destaque y resuene a nivel emocional y narrativo.

Conclusión de la ponencia: Los proyectos narrativos siempre reflejan, en mayor o menor medida,

la identidad y el trasfondo cultural de sus autores, pero no necesariamente deben basarse exclusivamente en sus experiencias personales. El verdadero reto está en encontrar un equilibrio entre crear una historia que trascienda su contexto original y conectar con el público sin sacrificar la autenticidad. Las historias originales y las experiencias únicas son lo que más buscan las audiencias. La perseverancia es fundamental, y es crucial continuar desarrollando un proyecto, mostrándolo al mundo sin temor, manteniendo siempre la terquedad creativa.



DESIGN TALKS

7

RAÍCES: DEL TEXTIL ANCESTRAL A LA PASARELA

PONENTES: DIANA MORLAN

«EL TEXTIL ANCESTRAL ES EL HILO QUE UNE LA TRADICIÓN CON LA MODA DEL FUTURO.»

Diana Morlain, destacada diseñadora y empresaria, presentó la charla "Raíces: del textil ancestral a la pasarela". En su intervención, compartió cómo su pasión por los textiles tradicionales mexicanos inspiró su trabajo en la moda nupcial y la alta costura. Habló sobre la importancia de rescatar técnicas ancestrales de tejido y bordado, integrándolas en diseños contemporáneos que trascienden fronteras. Destacó el papel de los textiles en la preservación cultural y cómo

su tienda en la Ciudad de México se ha convertido en un referente en el diseño de vestidos de novia únicos. Diana mostró ejemplos de cómo traduce historias y tradiciones en cada prenda, haciendo de cada pieza una obra de arte. Los asistentes también pudieron escuchar sus consejos sobre cómo equilibrar la autenticidad cultural con las demandas del mercado moderno, resaltando el valor de la innovación sin perder de vista las raíces.

8

TRANSFORMACIÓN DE LA INDUSTRIA EDITORIAL DE MODA

PONENTES: FERNANDO TOLEDO / PERIÓDICO REFORMA

«LA MODA ES UN REFLEJO DE LA SOCIEDAD: UNA EXPRESIÓN PERSONAL QUE DEBE SER TAN LIBRE COMO ACCESIBLE.»

Fernando Toledo, editor de la sección de moda del periódico Reforma, presentó la charla "Transformación de la Industria Editorial de Moda". En su intervención, compartió cómo su formación en Ciencias de la Comunicación y una maestría en Letras lo llevaron a construir una carrera sólida en el periodismo de moda. Recordó su primera portada en la sección de moda del Reforma, resultado de cubrir un desfile en el Centro Histórico, y cómo ese momento marcó el inicio de su trayectoria como editor. Reflexionó sobre la evolución de la industria, desde las casas de moda tradicionales hasta las corrientes alternativas,

destacando los desafíos de encontrar un equilibrio entre ambas. Habló de la moda como un espejo de los cambios sociales y cómo cada prenda cuenta una historia personal y cultural. También enfatizó la importancia de ofrecer opciones accesibles para que las personas se vistan de acuerdo con su estilo y posibilidades. Toledo concluyó con una visión inclusiva de la moda, invitando a explorarla como un espacio de libertad y expresión personal.

9 LA TIPOGRAFÍA COMO POTENCIADOR DE LAS ARTES GRÁFICAS EN UN MUNDO DIGITAL

PONENTES: SANDRA ILEANA CADENA FLORES

«EL DISEÑO COMO VEHÍCULO DE MEMORIA Y TRANSFORMACIÓN: UNA HERRAMIENTA CREATIVA Y SENSIBLE PARA CONECTAR CON LA COMUNIDAD Y GENERAR NUEVAS NARRATIVAS DESDE UN ENFOQUE HUMANO Y CRÍTICO.»

La Design Talk estuvo a cargo de la Dra. Sandra Ileana Cadena Flores de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y se presenta una reflexión sobre la evolución del diseño y su relación con el entorno. La plática nos presentó proyectos que combinan el diseño, el arte y la vinculación con la comunidad, como "Superhéroes de Ciudad Juárez" y "Tipos Infantes". Estos proyectos son muestra de como, mediante objetos de diseño y prácticas creativas, se busca recu-

perar la memoria histórica y la generación de nuevas narrativas y cómo el diseño puede ser un vehículo para explorar recuerdos y fomentar conexiones afectivas.

Se enfatizó en la necesidad de un enfoque más humano y crítico del diseño, en donde la tecnología se utilice con un propósito y conciencia en busca de siempre poner de manifiesto la esencia creativa y sensible de las personas y por lo tanto, del diseñador.



Serie "Lugares que cantan"

Cuando pensamos en donde aprendimos los niños, los espacios físicos son un concepto cotidiano. La memoria de esos espacios nos conecta al lugar físico o la memoria del lugar como un símbolo de la identidad, del tiempo, de las personas y de la memoria colectiva del grupo. ¿Cómo podemos hacer que esos espacios, los lugares, y todo de ellos recuerden con la fuerza de la emoción y el diálogo de la que el grupo? ¿Cómo podemos hacer que esos espacios, los lugares, y todo de ellos recuerden con la fuerza de la emoción y el diálogo de la que el grupo? ¿Cómo podemos hacer que esos espacios, los lugares, y todo de ellos recuerden con la fuerza de la emoción y el diálogo de la que el grupo?

Serie "Tipos Infantes"

Tipos y personajes de la infancia. Análisis, dibujo y grafía sobre papel de algodón.



10 CULTURA E IDENTIDAD NACIONAL A TRAVÉS DE LA ICONOGRAFÍA NUMISMÁTICA

PONENTES: ROCÍO HERNÁNDEZ

«LA NUMISMÁTICA AYUDA A COMPRENDER EL PASADO Y EL PRESENTE [...] SE ACOPLAN LOS DISEÑOS A LOS CAMBIOS.»

La ponencia abordó cómo el diseño numismático, aunque no necesariamente funcional en términos de simplicidad, cumple un papel esencial al transmitir símbolos, íconos y elementos de la biodiversidad dentro de superficies muy pequeñas como las monedas. Estos diseños, a menudo intrincados, no solo son estéticamente interesantes, sino que también representan la realidad histórica, política, económica y social de un país o estado específico. A través de la iconografía numismática, se plasma la identidad nacional de una manera visual y palpable.

Al final comentó que cada diseño en las monedas y billetes actúa como un mensajero de su tiempo, revelando aspectos clave de la identidad de una nación. Con el paso de los años, estos diseños nos permiten conocer su arte, biodiversidad y cultura, proporcionando información valiosa sobre la ideología, costumbres e historia de una sociedad en un momento determinado. En resumen, la numismática es una ventana al pasado y presente, que refleja los cambios y la evolución de las sociedades a lo largo del tiempo.



LOS BILLETES DE LOS BANCOS PRIVADOS DE EMISIÓN

La iconografía de los billetes de los bancos privados de emisión no responde necesariamente al ideario político del grupo en el poder. Expresa los gustos y las filias de los propietarios de los bancos.



LAS PRIMERAS MONEDAS DEL MUNDO.

El diseño de las monedas nunca fue específicamente funcional, ya que siempre han estado cargadas de intencionalidades estéticas y utilitarias.

1. Moneda de oro (1000 años) - Fuente: Museo del Banco de México (2018)

2. Moneda de bronce (1000 años) - Fuente: Museo del Banco de México (2018)

LAS PRIMERAS MONEDAS DE AMÉRICA. LA CASA DE MONEDA DE MÉXICO

La moneda virreinal difundió el orden Absolutista, con el escudo de armas, el busto del monarca y las inscripciones que ostenta: "DEI GRATIA HISPANIARVM ET INDIAE REX" (rey de España e Indias por la gracia de Dios).

1. Moneda virreinal (1763) - Fuente: Museo del Banco de México (2018)

2. Moneda virreinal (1763) - Fuente: Museo del Banco de México (2018)

3. Moneda virreinal (1763) - Fuente: Museo del Banco de México (2018)

11

DISEÑO INDUSTRIAL LA CASA DE LAS CARCASAS "FUTURE DESIGN"**PONENTES: ISABEL PINEDA**

«LA OBSERVACIÓN Y EL APRENDIZAJE CONSTANTE SON CLAVES PARA TRANSFORMAR LA FRUSTRACIÓN EN CREATIVIDAD.»

Isabel Pineda, diseñadora de información visual y directora creativa, destacó la importancia de un proceso estructurado y metodológico para generar soluciones de diseño innovadoras. Expuso su modelo de trabajo en cinco etapas: preparación, incubación, iluminación, verificación y elaboración, subrayando el valor del trabajo multidisciplinario en cada fase. Mostró proyectos reconocidos internacionalmente que le abrieron camino como directora creativa.

Resaltó la importancia de la observación, los viajes, la lectura y el uso de recursos cotidianos como inspiración. Además, compartió su experiencia con proyectos rechazados, aconsejando aprender de los fracasos y comprender mejor las necesidades de los clientes. La participación activa de los estudiantes giró en torno a cómo superar la frustración y desarrollar ideas innovadoras.

12

DISEÑO DE PRODUCTO SUSTENTABLE**PONENTES: BRENDA GARCÍA PARRA**

«EL DISEÑO SUSTENTABLE NO ES UNA OPCIÓN, SINO UNA RESPONSABILIDAD HACIA EL FUTURO DEL PLANETA.»

Brenda García Parra, diseñadora industrial y académica, presentó la charla "Diseño de producto sustentable". En su intervención, destacó la importancia de integrar la sustentabilidad en los procesos de diseño y producción. A través de su experiencia en la industria automotriz, el ecodiseño y el análisis del ciclo de vida, Brenda subrayó cómo el diseño puede ser una herramienta clave para mitigar el impacto ambiental. Habló sobre su trabajo como consultora en industria limpia y su participación en el comité técnico 207 del Instituto Mexicano de Normalización y Certificación, donde colabora en la

revisión de normas ambientales. También mencionó su rol en la red internacional LeNS, promoviendo la sostenibilidad en el diseño a nivel global. Compartió ejemplos de productos desarrollados bajo estos principios y reflexionó sobre los desafíos y oportunidades en la adopción de prácticas sustentables. Los asistentes tuvieron la oportunidad de conocer estrategias concretas para implementar el diseño sostenible en diversos sectores, desde la educación hasta la industria. Brenda concluyó resaltando la necesidad de formar diseñadores con una visión ética y ambientalmente responsable.



MESAS DE DISCUSIÓN



MESAS DE DISCUSIÓN

A
M
A
R
G
O
R
P

Jueves

10 de octubre, 16:00 a 17:00 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes	Estudio / Organización	Liga de acceso
1	El futuro de los accesorios tecnológicos "La Casa de las Carcasas"	Carlos Carreño CEO, Isabel Pineda Especialista en Marketing y Comunicación, Fernanda Ruíz Marketing y Diseño	Aline Villeia / Adrián Rosado	ID de reunión: 891 6188 0886 Código de acceso: W6v#hz
2	Espacios: A definir...	Grupo Pavillón: Arq. Arturo de la Rosa y Ariadna Hernández	Marco Rigamonti	ID de reunión: 359 381 3157 Código de acceso: !Riga25
3	El futuro de las páginas	Ekaterina Álvarez / Paulina Rocha / Vanessa López	Mónica Puigferrat / Apoyo: Mario Balcázar	https://redanahuac.zoom.us/j/81720272408
4	El futuro de la imagen en el diseño editorial	Óscar Yáñez (Dubai) / Gunther Sahagún / David Kimura	Mónica Solórzano	ID de reunión: 817 2027 2408 Código de acceso: k*7&Tv
5	El futuro del Diseño y la IA	Daniela Katz, Rubén Esqueda, Marcela Estrada, Alejandro Rodríguez	Erick Campos	ID de reunión: 896 2546 4426 Código de acceso: 3jZt!z
6	Narrativa para proyectos animados	Juan Pablo Sotelo (México) Miguel Oniel (República Dominicana)	Jeyvan Sánchez	https://redanahuac.zoom.us/my/jeyvansanchez

Jueves

10 de octubre - 9:00 a 10:00 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes	Estudio / Organización	Liga de acceso
7	Moda y tecnología: un futuro sostenible	Cecilia Sánchez Nava / Mauricio Bladinieres / Denisse Viguera / BRO-THER Valeria Soria	Ana María López Balbín	ID de reunión: 914 5597 8629 Código de acceso: Moda-2024
8	Saberes ancestrales para un futuro sostenible	Ana Celia Martínez / Ana Paula Sánchez / Miho Hagino	Heidy Herrera Romo	ID de reunión: 774 077 7931 Código de acceso: Moda-2024
9	Diseño Sistémico: Clave para un Futuro Sostenible	Raquel Hernández, Christian Chávez, Lucía Ayala/ Claudia Sánchez Orozco	Liliana Ceja	ID de reunión: 847 6046 0574 Código de acceso: eEu0\$\$
10	Carteles de tradición tipográfica mexicana	Belinda Ugalde y César Benitez	Carolina Magaña	ID de reunión: 671 519 4065 Código de acceso: k5NLar\$
11	El impacto del diseño desde el Individuo hasta la comunidad	Ariel Rojo / Armando Román	José Antonio Díaz	ID de reunión: 895 1460 4758 Código de acceso: R2Dx%y



MESAS DE DISCUSIÓN

1

EL FUTURO DE LOS ACCESORIOS TECNOLÓGICOS “LA CASA DE LAS CARCASAS”

PONENTES: CARLOS CARREÑO CEO, ISABEL PINEDA ESPECIALISTA EN MARKETING Y COMUNICACIÓN, FERNANDA RUÍZ MARKETING Y DISEÑO

«LA TECNOLOGÍA Y EL DISEÑO CONVERGEN PARA CREAR ACCESORIOS QUE CONECTAN ESTILO, FUNCIONALIDAD Y EMOCIONES.»

La charla “El futuro de los accesorios tecnológicos” estuvo a cargo de representantes de La Casa de las Carcasas, empresa líder en Europa en el diseño y venta de accesorios tecnológicos, y de Fernanda Ruiz Ocampo, experta en mercadotecnia y semiótica. Se presentó la expansión de la marca a México, resaltando su alcance global con más de 300 tiendas en países como España, Francia, Italia y Portugal. La empresa compartió su enfoque en la innovación y diseño de productos tecnológicos, destacando su capacidad de adaptarse a los estilos de

vida modernos. Por su parte, Fernanda habló sobre el simbolismo y la importancia de la geometría en el diseño de logotipos, explicando cómo los círculos transmiten perfección y equilibrio. La charla enfatizó cómo la estética y funcionalidad son clave para conectar emocionalmente con los consumidores y construir marcas reconocidas. El público pudo explorar cómo estas estrategias se aplican en los accesorios tecnológicos para satisfacer las demandas de un mercado en constante evolución.

2

GRUPO PAVILLÓN

PONENTES: ARQ. ARTURO DE LA ROSA Y ARIADNA HERNÁNDEZ

«EL DISEÑO NO SOLO DA FORMA AL ESPACIO, SINO TAMBIÉN A LAS EMOCIONES Y RECUERDOS QUE VIVEN EN ÉL.»

Los conferencistas exploraron la interacción entre arquitectura, mobiliario, color y texturas, resaltando su impacto en la percepción sensorial y emocional. Se discutió cómo el diseño no solo busca funcionalidad, sino también generar experiencias que evocan recuerdos y emociones. Destacaron la importancia del espacio arquitectónico como generador de atmósferas, el rol del mobiliario en la

funcionalidad y el flujo, y la influencia de colores y texturas en el estado de ánimo. Además, se analizaron estrategias narrativas y jerárquicas para guiar la atención del usuario. La charla concluyó subrayando la responsabilidad de los diseñadores de crear espacios que resuenen emocionalmente, llevando el diseño hacia nuevas fronteras sensoriales.



MESAS DE DISCUSIÓN

3

EL FUTURO DE LAS PÁGINAS

PONENTES: EKATERINA ÁLVAREZ / PAULINA ROCHA / VANESSA LÓPEZ

«EL LIBRO ES UN PUENTE ENTRE EL ARTE, LA PALABRA Y LA IMAGINACIÓN, EN CONSTANTE TRANSFORMACIÓN.»

La charla estuvo liderada por Ekaterina Álvarez, destacada editora, presentó la charla “El futuro de las páginas”. Con amplia experiencia en proyectos editoriales y culturales, compartió su perspectiva sobre los retos y transformaciones del mundo editorial en el contexto contemporáneo. Durante su intervención, narró su trayectoria profesional, que incluye la coordinación de la colección de libros ilustrados de Turner y la coedición de la revista Galleta China: arte y propaganda. Ekaterina reflexionó sobre la importancia de las publicaciones como espacios

de diálogo y difusión del arte. Explicó su trabajo en la edición de catálogos de arte, un ámbito en el que se ha especializado por más de quince años, y su actual rol como responsable del área de publicaciones del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). También habló sobre los desafíos de combinar la narrativa visual con el contenido textual en proyectos editoriales innovadores. Cerró su charla con una invitación a repensar el libro como un objeto dinámico que evoluciona con las necesidades del arte y la tecnología.

4

EL FUTURO DE LA IMAGEN EN EL DISEÑO EDITORIAL

PONENTES: ÓSCAR YÁÑEZ (DUBAI) / GUNTHER SAHAGÚN / DAVID KIMURA

«EL DISEÑO EDITORIAL Y LA FOTOGRAFÍA DEBEN PRESERVAR SU INTEGRIDAD ÉTICA.»

El diseñador editorial Óscar Yáñez y el fotógrafo Gunther Sahagún protagonizaron una mesa de discusión sobre el impacto de la tecnología en las imágenes publicadas. Yáñez, con más de 20 años de experiencia en Dubái, y Sahagún, especializado en fotografía de lujo y viajes, platicaron cómo la tecnología ha transformado las expectativas del público. Aunque la IA puede facilitar ciertos procesos, Yáñez y Sahagún señalaron que el diseño editorial y la fotografía deben preservar su integridad ética, siendo la autenticidad un valor indispensable en publicaciones de alto nivel.

Asimismo, reflexionaron sobre el papel de los creadores visuales como responsables de garantizar estándares de calidad y credibilidad en un mundo donde las imágenes pueden ser manipuladas con facilidad. Ambos coincidieron en que el futuro del consumo visual estará marcado por un mayor aprecio por lo exclusivo y auténtico. La innovación tecnológica debe coexistir con principios sólidos de diseño y fotografía que prioricen la narrativa emocional y la conexión humana, valores que aseguran la relevancia de las publicaciones en un entorno competitivo y en constante cambio.



MESAS DE DISCUSIÓN

5

EL FUTURO DEL DISEÑO Y LA IA

PONENTES: DANIELA KATZ, RUBÉN ESQUEDA, MARCELA ESTRADA, ALEJANDRO RODRÍGUEZ Y ERICK CAMPOS

«LA RIQUEZA DE ANÁLISIS Y PENSAMIENTO QUE TIENEN LAS PERSONAS Y LAS IDEAS QUE NACEN ENTRE LA INTERACCIÓN ENTRE HUMANOS NO PUEDEN SER REEMPLAZADAS.»

Durante la ponencia, se compartió una visión optimista sobre el impacto de la inteligencia artificial (IA) en el futuro del diseño. Los ponentes destacaron que la IA será una herramienta poderosa para los diseñadores, ayudándolos a centrarse más en la generación de ideas y conceptos, en lugar de reemplazarlos. Se profundizó en el nuevo rol que los diseñadores asumirán, con un enfoque en el proceso creativo y el instinto humano, elementos que la IA no puede replicar. Asimismo, se exploraron los posibles escenarios para las empresas de IA, tomando como referencia la evolución de otros softwares.

Por tanto, la inteligencia artificial no debe verse como una amenaza para los diseñadores, sino como una oportunidad para transformar sus flujos de trabajo. En lugar de reemplazar el proceso creativo humano, la IA permitirá a los diseñadores optimizar su tiempo, delegando tareas repetitivas o técnicas a la IA y concentrándose en la creación de ideas. El valor esencial del diseñador sigue residiendo en su creatividad y capacidad de generar conceptos innovadores. La clave está en adaptar las herramientas de IA para ejecutar la visión creativa del diseñador.

6

NARRATIVA PARA PROYECTOS ANIMADOS

PONENTES: JUAN PABLO SOTELO (MÉXICO) MIGUEL ONIEL (REPÚBLICA DOMINICANA)

«LA CAPACIDAD DE ADAPTARSE A LAS NECESIDADES NARRATIVAS DE DISTINTOS GÉNEROS Y FORMATOS.»

La charla se estructuró en tres bloques. Miguel Oniel habló con El arte de contar historias en animación, destacando el guion como el "alma" de cualquier proyecto y su papel en la conexión emocional con el público. Compartió ejemplos de guiones propios y anécdotas sobre la transformación de ideas iniciales en tramas memorables. En El proceso colaborativo

en grandes estudios, Juan Pablo Sotelo abordó su experiencia en Disney y Pixar, resaltando la riqueza del trabajo interdisciplinario entre guionistas, ilustradores y animadores. Mostró cómo los guiones evolucionan desde bosquejos iniciales hasta complejas narrativas cinematográficas.



MESAS DE DISCUSIÓN

7

MODA Y TECNOLOGÍA: UN FUTURO SOSTENIBLE

PONENTES: CECILIA SÁNCHEZ NAVA / MAURICIO BLADINIERES / DENISSE VIGUERAS / BROTHER VALERIA SORIA

«LA MODA Y LA TECNOLOGÍA CONVERGEN PARA REDEFINIR LA CREATIVIDAD Y EL FUTURO DE LA EXPRESIÓN PERSONAL.»

La mesa de "Moda y tecnología: un futuro" reunió a Cecilia Sánchez Nava, Mauricio Bladinieres, Denisse Viguera y Valeria Soria para explorar la intersección entre moda, tecnología y marketing. Valeria Soria, estratega de marketing en Brother México, destacó su experiencia en comunicación digital, reflexionando sobre las tendencias tecnológicas que impactan el consumo. Cecilia Sánchez Nava compartió su trabajo en el ámbito de la fashionTech y los wearables, explicando cómo integrar e-textiles y técnicas DIY en proyectos innovadores. Mauricio

Bladinieres abordó la importancia del diseño gráfico y las estrategias digitales en la creación de marcas personales, citando su experiencia como creador de Dragoncorn y su libro "La Sonata del Bardo". También enfatizó su trabajo con emprendedores en su agencia creativa Nessie's Loch. Denisse Viguera añadió una visión sobre los desafíos de emprender en industrias creativas y tecnológicas. Juntos, discutieron cómo la tecnología transforma la moda y cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para ampliar los límites de la creatividad y el diseño.

8

SABERES ANCESTRALES PARA UN FUTURO SOSTENIBLE

PONENTES: ANA CELIA MARTÍNEZ / ANA PAULA SÁNCHEZ / MIHO HAGINO

«EL ARTE ES UN PUENTE ENTRE LOS SABERES ANCESTRALES Y UN FUTURO SOSTENIBLE, LLENO DE DIGNIDAD Y EMPATÍA.»

Miho Hagino, reconocida artista visual, presentó la charla "Saberes ancestrales para un futuro sostenible". A través de su vasta experiencia en arte conceptual, instalación, performance y arte público, reflexionó sobre cómo los materiales y las prácticas tradicionales pueden inspirar un cambio sostenible en la sociedad contemporánea. Compartió su enfoque interdisciplinario, que incluye video, fotografía, resina y cerámica, y destacó su incursión en la curaduría, gestión cultural y promoción del arte social. Miho abordó cómo su experiencia de vida como mujer, in-

migrante y artista ha influido en su obra, la cual explora temas de género, identidad, etnicidad y desigualdad social. Habló de la conexión personal que siente con los saberes ancestrales y su potencial para dignificar a comunidades vulnerables. Su obra y visión están profundamente arraigadas en el respeto y la empatía, promoviendo un arte que no solo cuestiona, sino que transforma. La charla invitó a repensar las prácticas artísticas como herramientas para la sostenibilidad cultural y social.

9

DISEÑO SISTÉMICO: CLAVE PARA UN FUTURO SOSTENIBLE

PONENTES: RAQUEL HERNÁNDEZ, CHRISTIAN CHÁVEZ, LUCÍA AYALA/ CLAUDIA SÁNCHEZ OROZCO

«EL DISEÑO SISTÉMICO: UNA PERSPECTIVA INTEGRADORA PARA AFRONTAR LOS DESAFÍOS AMBIENTALES Y SOCIALES, PROMOVRIENDO UN FUTURO SOSTENIBLE Y RESILIENTE MEDIANTE PRINCIPIOS FUNDAMENTALES Y ENFOQUES

En esta mesa de diálogo, tuvo como objetivo explorar cómo el diseño sistémico puede contribuir a un futuro más sostenible y resiliente para la humanidad. Se contó con la participación de cuatro expertos en el campo del diseño sistémico: La Dra. Claudia Sánchez de la Universidad Complutense de Madrid, la Dra. Christian Chávez de la Universidad Nacional Autónoma de México, la Dra. Lucía Ayala y la Mtra. Raquel Hernández de la Universidad Anáhuac México. A lo largo de esta discusión, se pretendió responder las preguntas clave: ¿Qué es el diseño sistémico

y cómo se diferencia de otros enfoques de diseño? ¿Cuáles son los retos y oportunidades para implementar el diseño sistémico? ¿Cómo puede el diseño sistémico abordar los desafíos ambientales y sociales actuales? Se exploró la concepción y aplicación del diseño sistémico, sus principios fundamentales y su aplicación en diferentes contextos del Diseño.

10

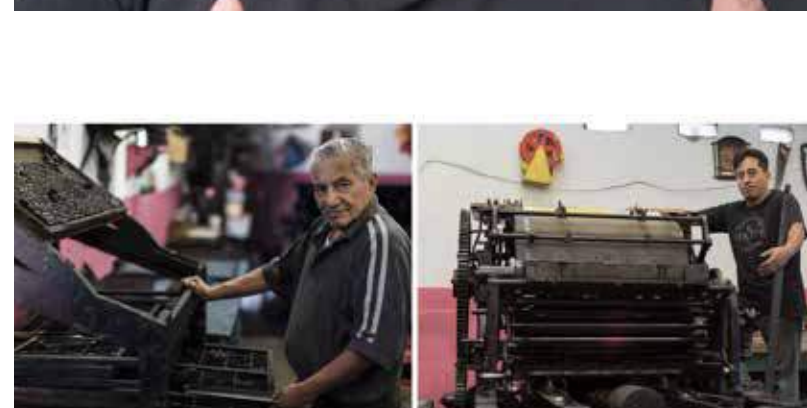
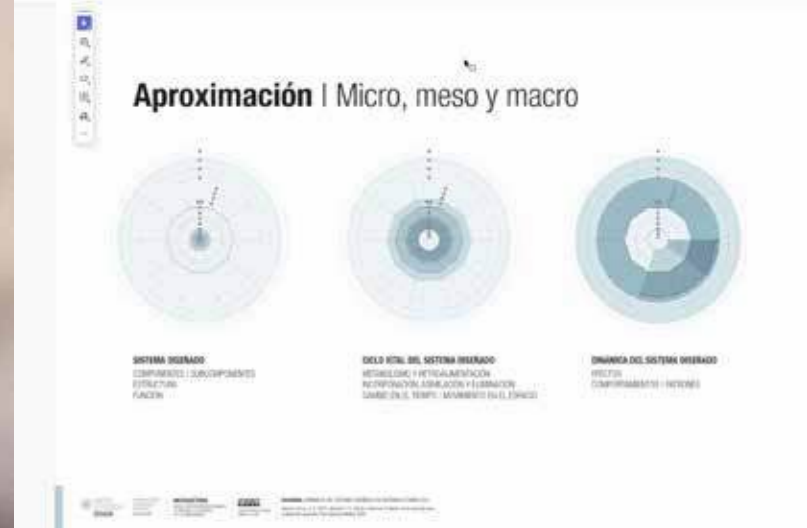
CARTELES DE TRADICIÓN TIPOGRÁFICA MEXICANA

PONENTES: BELINDA UGALDE Y CÉSAR BENITEZ

«TENEMOS QUE DARLE CARA A ESTA GRÁFICA QUE LLAMAMOS MEXICANA.»

Lo más destacable de la charla fue cómo los carteles tipográficos, creados con tipos móviles, se basan en el uso de 22 fuentes principales para resolver la mayoría de los proyectos. Estos carteles son persuasivos y buscan hablarle directamente al espectador, incorporando frases y gráficos que reflejan la retórica del momento y aspectos sociales del contexto en el que se producen. Este proceso permite que los impresores transmitan un mensaje que es tanto visual como culturalmente relevante.

Concluyeron comentando que es esencial que los diseñadores se acerquen a la gráfica popular mexicana, como los rótulos y los carteles de tipos móviles, que son un reflejo de la destreza y el patrimonio gráfico del país. Estos trabajos no solo requieren habilidades técnicas, sino que también son expresiones culturales valiosas que deben ser preservadas. Mantener viva esta tradición es vital para que la gráfica mexicana siga vigente y reconocida como parte de su identidad.



«EL DISEÑO Y EL ARTE
SON HERRAMIENTAS
PARA TRANSFORMAR
REALIDADES INDIVIDUALES Y
COMUNITARIAS.»

La charla “El impacto del diseño desde el individuo hasta la comunidad” fue impartida por Ariel Rojo y Armando Román, dos creativos con enfoques multidisciplinarios. Ariel Rojo, diseñador industrial y fundador de Ariel Rojo Design Studio, compartió cómo su trabajo combina arte, ingeniería y arquitectura para mejorar la calidad de vida. Destacó proyectos emblemáticos como la remodelación del Zócalo de la Ciudad de México, donde ganó el primer lugar, y diseños icónicos como Animales de Concreto, Cerdo Ahorrador y la Silla Boca. Subrayó su compromiso

con problemáticas sociales y ambientales, mostrando cómo el diseño puede ser una herramienta para el cambio. Armando Román, artista multidisciplinario, cineasta, gestor cultural y diseñador gráfico, habló sobre su experiencia en proyectos culturales y creativos, además de su faceta musical como baterista de MaryOla. Juntos, reflexionaron sobre cómo el diseño y el arte pueden impactar tanto a individuos como a comunidades, impulsando innovación y transformación social.



TALLERES



TALLERES

Miércoles y Jueves

9-10 de octubre - 11:00 a 14:00 hrs.

Distintas sedes

Título	Invitado	
Libro-arte con <i>ecoprinting</i> y técnicas experimentales de collage	Teresa Villanueva	Taller serigrafía
Serendípico (ilustración y creación de personaje)	Marianne Salazar	205
You can go crazy, o el diseño disruptivo	Mónica Puigferrat Alberto Valencia	Hall del CAD B
Innovar en el diseño	Carlos Moreno / Gensler	Impartido en las oficinas de la empresa (Edificio Chapultepec Uno, Paseo de la Reforma 509 piso 26)
Ilustración digital publicitaria	Paul Martínez	33 S y 32 S
Neurociencias y diseño: un taller experimental	Lucy Banegas	Taller de producción e innovación gráfica
¿Quieres emprender? Tips para no morir en el intento	Héctor Esquivel	Salón en PB!!!
Canon / Generación de video con cámaras <i>mirrorless</i> con formato para redes sociales	Daniela Toribio	CAD 3
Adobe + VFS Publicaciones interactivas con <i>Indesign</i> y la inteligencia Artificial de Adobe Firefly + Realidad Aumentada en Aero, tips y nuestras herramientas	Rafael Hidalgo y Teran (Adobe) Nour Al-Amoudi (VFS)	SD Multi 003
Del <i>Project Studio</i> a <i>Dolby Atmos</i>, La importancia del Mixing	Mikel Hernández / Míntel Alonso	Estudio de audio digital
Futuro Creativo: AI en Illustrator	Daniela Katz Kuriansky Alejandro Rodríguez Corral	CAD 4

Miércoles y Jueves

9-10 de octubre - 11:00 a 14:00 hrs.

Distintas sedes

Título	Invitado	
Introducción a la interacción <i>phygital</i> a través de elementos inteligentes en el diseño tangible	Cecilia Sánchez Nava	Salón 005
Futurología de la creatividad	Marcela Estrada / Ogilvy	105
<i>Building Character Developing Definitive Forms in Narrative Storytelling</i>	Mindy Jhonson (INTERNACIONAL)	Nuevas Tecnologías
Diseño de carpetas profesionales de animación	Fabiola Rosso (INTERNACIONAL)	SCOM 01
Escritura de Guiones para proyectos animados	Juan Pablo Sotelo	SCOM 02
<i>Clean Up</i> en Toon Boom Harmony	Alma Pereyra (Disney y Hulu producciones)	SCOMP 01
Diseño de Estampados Textiles con Tecnología EPSON	Taller EPSON / Ana Paula Sánchez	109 y EPSON
Innovación y Tendencias del mañana	Tendencias Liverpool	213
Moda en papel: Creación y estilo	Taller SCRIBE / Claudia Romero Camas	Taller Moda
Contenidos multiplataforma sobre Moda y belleza	Alfonso Luna	103
Reimaginando la Moda	Miho Hagino	Salón del Diseño
Arte y Moda: un binomio para la innovación	Taller SHEIN	Salón Tomás de Aquino B



TALLERES

Miércoles y Jueves

9-10 de octubre - 11:00 a 14:00 hrs.

Distintas sedes

Título	Invitado	
Innovación textil	Izet Baeza	Salón Tomás de Aquino A
Explorando nuevas tecnologías con BROTHER	Taller Brother / Ilana Vázquez	30N y 24N
Diseño de colecciones de moda	Eunice Gómez Casas	Hall Rectoría 2a parte
<i>Design Jam: El Futuro Circular</i>	Ricardo Lozano y Joanna Ruiz What Design Can Do? México	119
Taller de fotogrametría	Antonio Cortés	115 y 211
Taller de máscaras pictóricas: de lo actual a lo ancestral	Aida Carvajal	209
Neuroarquitectura aplicada al diseño	Alejandra Bolado	35 S y 2N
El diseño del poder: El Banco de México	José Luis Sánchez Cuervo/ Carolina Magaña	28 N y 29 N
Metodología aplicada al diseño interior	Liliana Naranjo	Hall de Rectoría 3a parte

1.1 CERÁMICA - BESTIAS FUNCIONALES /D. INDUSTRIAL NORTE

TALLERISTA: ANGÉLICA GARCÍA

En este taller, Angélica García exploró el diseño de piezas cerámicas con formas de criaturas funcionales, promoviendo la creatividad y el entendimiento de la cerámica como medio utilitario y expresivo.



1.2 ESPIRITUALIDAD Y CREATIVIDAD: EXPLORANDO TU MANIFIESTO PERSONAL

TALLERISTA: DOMINIQUE SUÁREZ MOYA

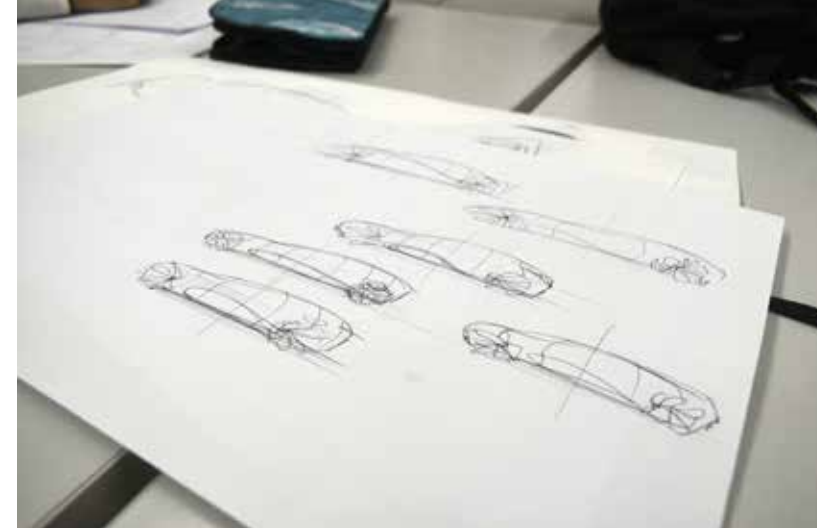
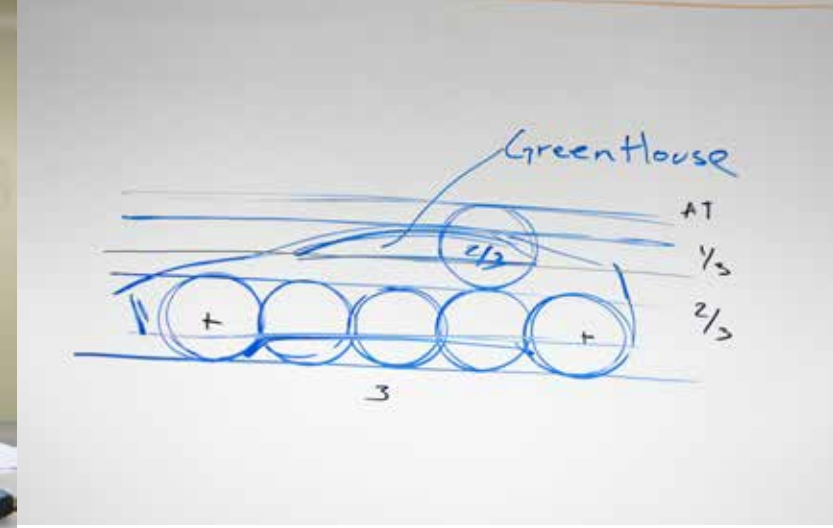
Dominique Suárez Moya guió a los participantes en una introspección para conectar la espiritualidad con la creatividad, ayudándoles a definir su propio manifiesto personal como herramienta de diseño.



1.3 SKETCHING AUTOMOTRIZ

TALLERISTA: JUAN MÉNDEZ

Juan Méndez introdujo técnicas avanzadas de bocetaje automotriz, desarrollando habilidades para conceptualizar vehículos y mejorar la representación gráfica de diseños innovadores.



1.4 LUMINARIAS FUTURISTAS

TALLERISTA: EMILIO TORRES / RAMIRO MATOS

Emilio Torres y Ramiro Matos enseñaron a crear luminarias con conceptos futuristas, enfocándose en el diseño de formas, funcionalidad y tecnologías emergentes en iluminación.

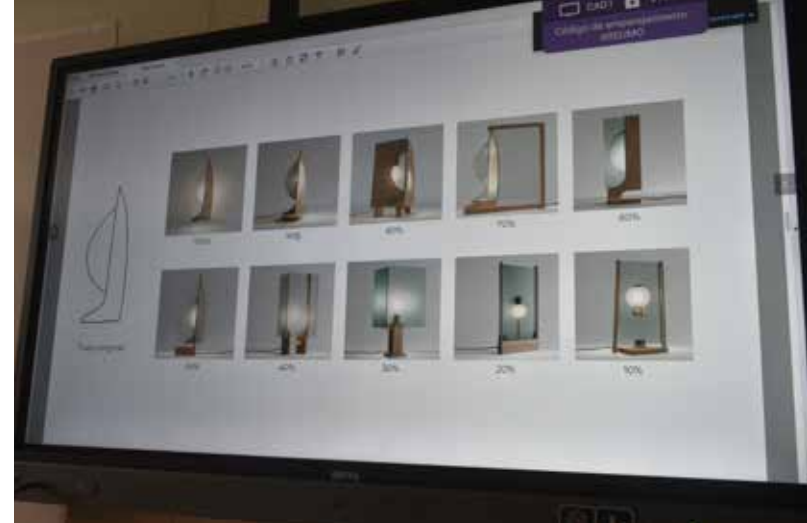




TALLERES

1.5 VIZCOM TALLERISTA: ALEJANDRO CASTAÑEDA

Alejandro Castañeda y Marianne Robles Braun trabajaron en técnicas de visualización y comunicación de ideas, fortaleciendo las habilidades gráficas esenciales para transmitir conceptos de diseño.



1.6 BOCETAJE EXPLORATIVO DE PRODUCTO TALLERISTA: ANDRÉ MÉNDEZ

André Méndez dirigió ejercicios de bocetaje centrados en la exploración de formas y conceptos, estimulando la creatividad y el diseño de productos innovadores.



1.7 DISCUSSIONS, NOT TALKS CON DON NORMAN

TALLERISTA: DON NORMAN

En este taller, Don Norman promovió un espacio de diálogo sobre diseño centrado en el usuario, abordando retos contemporáneos y estrategias creativas a través de conversaciones dinámicas.



2.1 SKETCH LIKE A PRO

TALLERISTA: SPENCER NUGENT

Spencer Nugent compartió técnicas avanzadas de sketching para profesionales, ayudando a los asistentes a perfeccionar sus habilidades en la representación rápida y efectiva de ideas.



2.2 : TALLER SOSTENIBLE PARA EL DISEÑO DE PIEZAS DE ARTE

TALLERISTA: PABLO MERCADO

Pablo Mercado presentó el estilo Steam Punk como enfoque para diseñar piezas artísticas sostenibles, integrando estética retro-futurista con materiales reciclados.



2.3 FUNDE, LAMINA, ESTAMPA TEXTURAS Y DISEÑA TU ANILLO EN PLATA

TALLERISTA: EIRE GÓMEZ

Eire Gómez introdujo técnicas de joyería para diseñar anillos de plata, trabajando con procesos de fundición, laminado y estampado. Los asistentes aprendieron a combinar técnicas tradicionales con un enfoque contemporáneo.



2.4 THE INTERNET OF THINGS: APRENDE CÓMO PROGRAMAR SIN CÓDIGO MICRO CONTROLADORES CON ARDUINO

TALLERISTA: GARCÍA FELICIANO JOSÉ FERNANDO

José Fernando García Feliciano presentó un taller sobre el Internet de las Cosas, enseñando a programar microcontroladores con Arduino mediante herramientas de programación sin código, accesibles para diseñadores y principiantes.



3.1 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN CREATIVA

TALLERISTA: ELIZABETH MAGALLÓN

Elizabeth Magallón compartió estrategias para desarrollar ilustraciones innovadoras, explorando diferentes medios y métodos para potenciar la expresividad artística.





TALLERES

3.2 IDENTIDAD Y BRANDING PERSONAL POTENCIALIZADO CON IA

TALLERISTA: EDUARDO RIVERA

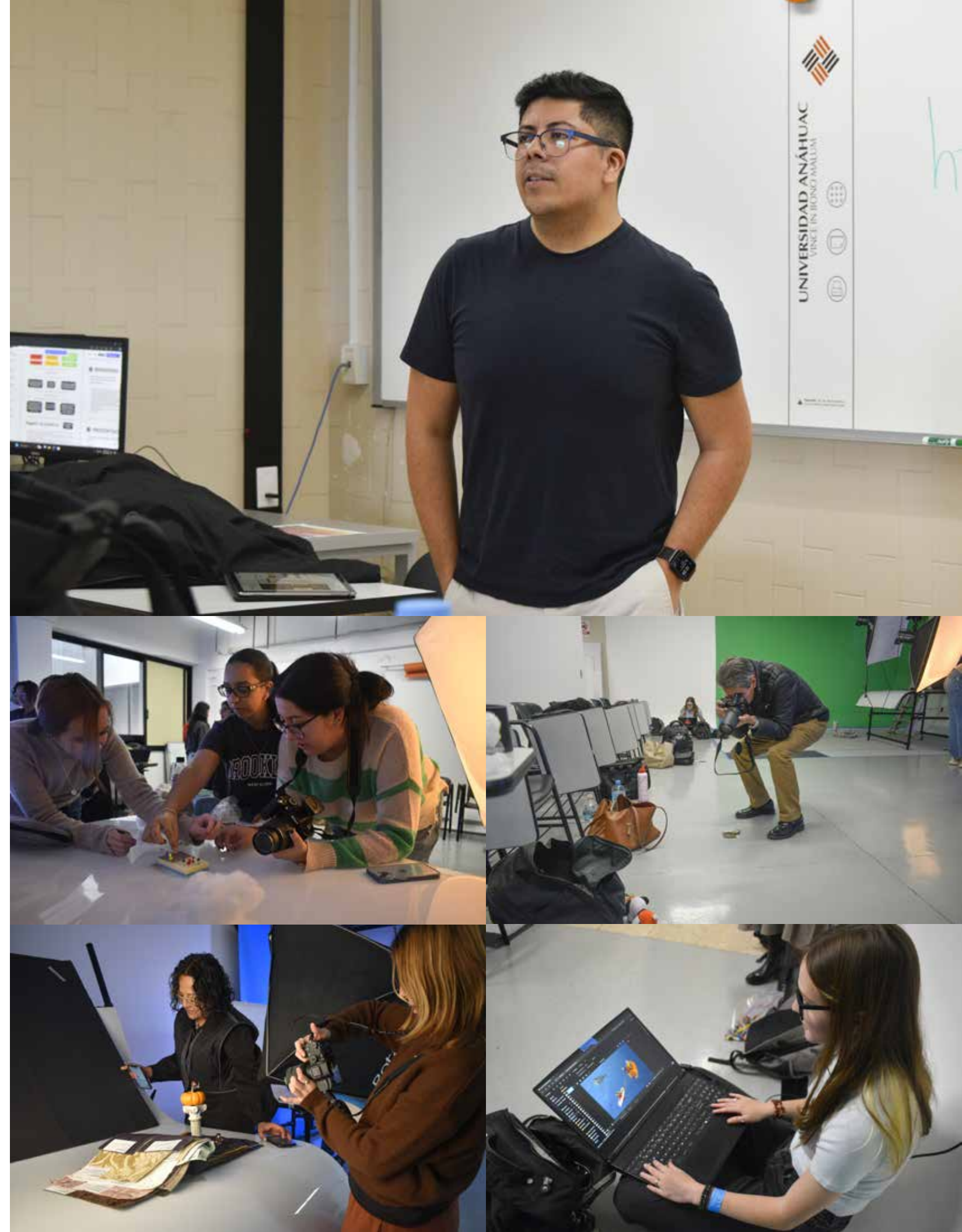
APOYO

Eduardo Rivera mostró cómo utilizar herramientas de inteligencia artificial para crear y optimizar una identidad y branding personal, enfocándose en fortalecer la presencia digital.

3.3 FOTOGRAFÍA EN MINIATURA

TALLERISTA: VÍCTOR GUIJOSA E ISABEL CASTRO

Víctor Guijosa e Isabel Castro guiaron a los asistentes en la creación de composiciones fotográficas en miniatura, explorando iluminación, perspectiva y narrativa visual.



3.4 LIBRO-ARTE CON ECOPRINTING Y TÉCNICAS EXPERIMENTALES DE COLLAGE

TALLERISTA: TERESA VILLANUEVA, ROCÍO MUÑIZ Y MARISSA CRUZ

Teresa Villanueva, Rocío Muñiz y Marissa Cruz enseñaron a combinar ecoprinting y collage para la creación de libros-arte, explorando técnicas experimentales y sostenibles.



3.5 SERENDÍPICO (ILUSTRACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJE)

TALLERISTA: MARIANNE SALAZAR, BEGOÑA SÁINZ Y ENEIDA INFANZÓN

Marianne Salazar, Begoña Sáinz y Eneida Infanzón dirigieron un taller centrado en la ilustración creativa y el diseño de personajes, promoviendo la improvisación y la narrativa visual.



3.6

LEGADO DE DAVID CARSON

TALLERISTA: MARIO BALCAZAR Y ALBERTO VALENCIA

Mario Balcazar y Alberto Valencia abordaron el legado de David Carson en el diseño gráfico, reflexionando sobre su influencia y técnicas disruptivas para inspirar la innovación visual.



4.1

INNOVAR EN EL DISEÑO

TALLERISTA: CARLOS MORENO / GENSLER Y KARINA

Carlos Moreno (Gensler) y Karina impartieron un taller sobre innovación en diseño, destacando metodologías aplicadas en proyectos interdisciplinarios y estrategias para abordar desafíos contemporáneos.



4.2 ILUSTRACIÓN DIGITAL PUBLICITARIA

TALLERISTA: PAUL MARTÍNEZ Y MÓNICA SOLÓRZANO

Paul Martínez y Mónica Solórzano enseñaron técnicas para crear ilustraciones digitales impactantes, enfocadas en el diseño publicitario y su aplicación en campañas visuales.



4.3 NEUROCIENCIAS Y DISEÑO: UN TALLER EXPERIMENTAL

TALLERISTA: LUCY BANEGAS

Lucy Banegas presentó un enfoque experimental para entender cómo las neurociencias pueden influir en el diseño, explorando la percepción y las emociones a través de proyectos interactivos.





TALLERES

4.4 ¿QUIERES EMPRENDER? TIPS PARA NO MORIR EN EL INTENTO

TALLERISTA: HÉCTOR ESQUIVEL

Héctor Esquivel compartió consejos prácticos para emprender en el ámbito del diseño, abordando desde la planeación estratégica hasta la ejecución de proyectos viables.



5.1 CANON / GENERACIÓN DE VIDEO CON CAMARAS MIRROLESS CON FORMATO PARA REDES SOCIALES

TALLERISTA: DANIELA TORIBIO

Daniela Toribio enseñó el uso de cámaras mirrorless para la creación de videos optimizados para redes sociales, explorando técnicas de grabación y edición.



5.2 ADOBE + VFS. PUBLICACIONES INTERACTIVAS CON INDESIGN Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE ADOBE FIREFLY + REALIDAD AUMENTADA EN AERO, TIPS Y NUESTRAS HERRAMIENTAS

TALLERISTA: RAFAEL HIDALGO Y TERAN (ADOBE) NOUR AL-AMOUDI (VFS)

Rafael Hidalgo y Teran (Adobe) junto a Nour Al-Amoudi (VFS) mostraron cómo integrar herramientas de Adobe para crear publicaciones interactivas, combinando IA, realidad aumentada y diseño digital



5.3 DEL PROJECT STUDIO A DOLBY ATMOS. LA IMPORTANCIA DEL MIXING

TALLERISTA: MIKEL HERNÁNDEZ / MINTEL ALONSO

Mikel Hernández y Mintel Alonso explicaron la evolución del audio desde el estudio hasta Dolby Atmos, subrayando la relevancia del mixing en la creación de experiencias sonoras inmersivas.



5.4 FUTURO CREATIVO: AI EN LIUSTRATOR

TALLERISTA: DANIELA KATZ KURIANSKY Y ALEJANDRO RODRÍGUEZ CORRAL

«LA IA ES SOLO UNA HERRAMIENTA QUE NOS AYUDA A PLASMAR EL DISEÑO.»

Los ponentes enfatizaron en la importancia de que el diseñador mantenga su rol central en el proceso creativo, ya que las herramientas no son perfectas. La creatividad, las ideas y lo que se quiere transmitir siguen siendo los elementos más importantes en cualquier proyecto.

Puntualizaron que las herramientas de IA permiten a los diseñadores trabajar con mayor eficacia, pero

no sustituyen el valor del pensamiento humano. Las ideas del diseñador son fundamentales para refinar y dar sentido a lo que la IA genera. La clave está en utilizar la IA como un recurso que ayude a materializar conceptos creativos, pero siempre bajo la supervisión y dirección de un diseñador con visión clara

5.6 FUTUROLOGÍA DE LA CREATIVIDAD

TALLERISTA: MARCELA ESTRADA / OGIIVY

Marcela Estrada (Ogilvy) lideró un taller sobre la proyección de tendencias creativas en el futuro. Se discutieron herramientas y metodologías para anticipar cambios en la comunicación y el diseño, abordando cómo la creatividad puede responder a los desafíos emergentes en entornos dinámicos y globalizados. Los participantes reflexionaron sobre cómo las tecnologías y las narrativas innovadoras transforman el panorama creativo.



Moleculinary

IMAGINA PODER CREAR CUALQUIER ALIMENTO QUE DESEES, CON LA FORMA Y EL SABOR QUE PREFIERAS. CON LA BIOPRESIÓN 3D DE ALIMENTOS, ESTO ES POSIBLE.

COMING SOON

ESTA TECNOLOGÍA REVOLUCIONARIA TE PERMITE CREAR PLATOS PERSONALIZADOS, DESDE PASTRES DOLCEMET HASTA COMIDAS SALUDABLES.

REDEFINING THE FUTURE OF FOOD

6.1 BUILDING CHARACTER

TALLERISTA: MINDY JHONSON (INTERNACIONAL)

«DON'T BE AFRAID TO EXPLORE AND TAKE YOUR TIME.»

El inicio del taller giró en torno a la relevancia del desarrollo visual en proyectos narrativos, destacando cómo este proceso es esencial para dar vida a las historias. La ponencia fue particularmente interesante al explorar el desarrollo visual a través de la historia de uno de los estudios cinematográficos más influyentes, guiada por Mindy Johnson. Johnson compartió valiosa información sobre el proceso de preproducción, así como detalles sobre los personajes y las personas que contribuyeron a la magia de este estudio. Su enfoque histórico permitió una comprensión más profunda del proceso creativo en el cine.

El desarrollo visual no es un proceso lineal ni rápido. Los personajes y las historias pasan por múltiples etapas de conceptualización y exploración antes de llegar a su forma definitiva. Algunos diseños surgen de manera más natural, mientras que otros requieren un proceso más largo y detallado. La clave está en no apresurarse y permitir que la exploración visual revele las mejores facetas del personaje o la historia. Solo con tiempo y paciencia se puede llegar a un diseño icónico que resuena con el público.



6.2 DISEÑO DE CARPETAS PROFESIONALES DE ANIMACIÓN

TALLERISTA: FABIOLA ROSSO (INTERNACIONAL)

Fabiola Rosso, especialista internacional, guió un taller sobre la creación de carpetas profesionales para proyectos de animación. Los asistentes aprendieron a estructurar portafolios impactantes, destacando aspectos técnicos y narrativos esenciales para captar la atención de estudios y productoras.



6.3 ESCRITURA DE GUIONES PARA PROYECTOS ANIMADOS

TALLERISTA: JUAN PABLO SOTELO

Juan Pablo Sotelo impartió un taller enfocado en las técnicas de escritura de guiones para animación, abordando la construcción de historias, el desarrollo de personajes y la adaptación de ideas a formatos audiovisuales específicos.



6.4 CLEAN UP EN TOON BOOM HARMONY

TALLERISTA: ALMA PEREYRA (DISNEY Y HULU PRODUCCIONES)

Alma Pereyra, con experiencia en Disney y Hulu producciones, enseñó técnicas avanzadas de limpieza y refinamiento en Toon Boom Harmony. Los participantes aprendieron a perfeccionar animaciones para lograr acabados profesionales en producciones de alto nivel.



7.1 DISEÑO DE ESTAMPADOS TEXTILES CON TECNOLOGÍA EPSON

TALLERISTA: ANA PAULA SÁNCHEZ

Ana Paula Sánchez presentó un taller sobre el diseño de estampados textiles utilizando tecnología EPSON. Se exploraron herramientas digitales y técnicas para crear patrones innovadores y funcionales para la industria de la moda.



7.2 INNOVACIÓN Y TENDENCIAS DEL MAÑANA.

TALLERISTA: TENDENCIAS LIVERPOOL

Representantes de Liverpool lideraron un taller sobre las próximas tendencias en moda e innovación, analizando el impacto de la sostenibilidad, la tecnología y los cambios culturales en la industria textil.



7.3 MODA EN PAPEL: CREACIÓN Y ESTILO
TALLERISTA: TALLER SCRIBE / CLAUDIA ROMERO CAMAS

Claudia Romero Camas, en colaboración con Taller SCRIBE, exploró el uso innovador del papel como material para la creación de piezas de moda. Los participantes aprendieron a experimentar con texturas, cortes y ensamblajes para desarrollar diseños únicos y sostenibles.



7.4 CONTENIDOS MULTIPLATAFORMA SOBRE MODA Y BELLEZA
TALLERISTA: ALFONSO LUNA

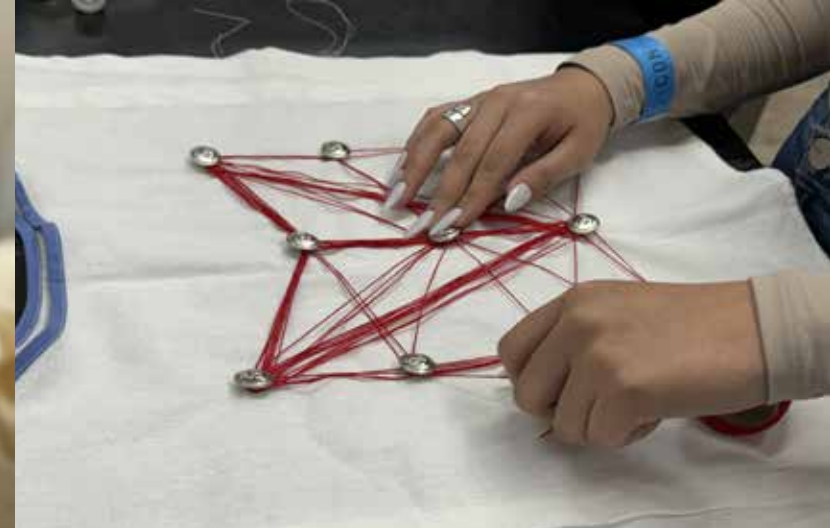
Alfonso Luna presentó estrategias para la creación de contenidos de moda y belleza adaptados a diferentes plataformas digitales. Los asistentes descubrieron cómo comunicar efectivamente conceptos de estilo a través de medios interactivos y visuales.



7.5 REIMAGINANDO LA MODA

TALLERISTA: MIHO HAGINO

Miho Hagino ofreció una visión innovadora sobre cómo rediseñar la moda para adaptarse a los desafíos del futuro. Se abordaron conceptos como la sostenibilidad, la inclusión y la tecnología aplicada al diseño.



8.1 ARTE Y MODA: UN BINOMIO PARA LA INNOVACIÓN

TALLERISTA: GUSTAVO VILLAGRANA

Gustavo Villagrana expuso cómo la intersección entre arte y moda genera nuevas posibilidades creativas. Los asistentes exploraron técnicas para integrar elementos artísticos en sus diseños y colecciones.



8.2 INNOVACIÓN TEXTIL

TALLERISTA: IZET BAEZA

Izet Baeza compartió las últimas tendencias y avances en tecnología textil, desde materiales sostenibles hasta procesos de producción innovadores, fomentando la experimentación en la industria de la moda.



8.3 LA EXPERIENCIA DE COMPRA E-COMMERCE

TALLERISTA: JUAN ANTONIO OCHOA

Juan Antonio Ochoa analizó cómo el diseño puede transformar la experiencia de compra en línea. Los asistentes aprendieron a optimizar interfaces y a integrar narrativas de marca para mejorar la interacción con el consumidor.



8.4 DISEÑO DE COLECCIONES DE MODA

TALLERISTA: EUNICE GÓMEZ CASAS

Eunice Gómez Casas dirigió un taller práctico sobre la conceptualización y creación de colecciones de moda, enfocándose en la coherencia estética y la adaptabilidad a tendencias globales.



8.5 DESIGN JAM: EL FUTURO CIRCULAR

TALLERISTA: RICARDO LOZANO Y JOANNA RUIZ / WHAT DESIGN CAN DO? MÉXICO

Ricardo Lozano y Joanna Ruiz, representantes de What Design Can Do? México, lideraron un Design Jam enfocado en la moda circular. Los participantes desarrollaron ideas prácticas para implementar principios de sostenibilidad en el diseño.



9.2 TALLER DE FOTOGRAMETRIA

TALLERISTA: ANTONIO CORTÉS

Antonio Cortés enseñó cómo aplicar la fotogrametría para crear modelos 3D detallados, explorando su uso en diseño, arqueología y reconstrucción de objetos y espacios.



9.3 TALLER DE MÁSCARAS PICTÓRICAS: DE LO ACTUAL A LO ANCESTRAL

TALLERISTA: AIDA CARVAJAL

Aida Carvajal guió a los asistentes en la creación de máscaras que combinan técnicas pictóricas contemporáneas con tradiciones ancestrales, resaltando su significado cultural y artístico.



10.1 NEUROARQUITECTURA APLICADA AL DISEÑO

TALLERISTA: ALEJANDRA BOLADO

Alejandra Bolado presentó un taller sobre cómo la neuroarquitectura influye en la percepción y el diseño. Los participantes exploraron cómo diseñar espacios que optimicen la experiencia sensorial y emocional.



10.3 METODOLOGIA APLICADA AL DISEÑO INTERIOR

TALLERISTA: LILIANA NARANJO / CAROLINA MAGAÑA

Liliana Naranjo ofreció un enfoque metodológico para proyectos de diseño interior. Se abordaron herramientas prácticas para conceptualizar, planificar y ejecutar diseños centrados en la funcionalidad y estética.



DESIGN TALKS

Fabián Bautista
Melissa Valencia Marco
Laura Méndez
Carmen Gaitán
Rafael Hidalgo y Terán
Fabiola Rosso
Diana Morlan
Fernando Toledo
Sandra Ileana Cadena Flores
Rocío Hernández
Isabel Pineda
Brenda García Parra

MESAS DE DISCUSIÓN

Carlos Carreño
Isabel Pineda
Fernanda Ruíz
Aline Villela
Grupo Pavillón
Arturo de la Rosa
Ariadna Hernández
Ekaterina Álvarez
Paulina Rocha
Vanessa López
Óscar Yáñez
Gunther Sahagún
David Kimura
Daniela Katz
Rubén Esqueda
Marcela Estrada
Alejandro Rodríguez
Juan Pablo Sotelo
Miguel Oniel
Cecilia Sánchez Nava

Mauricio Bladinierez
Denisse Viguera
Valería Soria
Ana Cella Martínez
Ana Paula Sánchez
Miho Hagino
Raquel Hernández
Christian Chávez
Lucía Ayala
Claudia Sánchez Orozco
Belinda Ugalde
César Benítez
Ariel Rojo
Armando Román

TALLERES

Angélica García
Dominique Suárez Moya
Juan Méndez
Emilio Torres
Ramiro Matos
Vizcom
Alejandro Castañeda
André Méndez
Don Norman
Spencer Nugent
Pablo Mercado
Anillo de plata
Eire Gómez
García Feliciano
José Fernando
Elizabeth Magallón
Eduardo Rivera
Víctor Gujosa
Teresa Villanueva
Marianne Salazar

Mónica Puigferrat
Mario Balcázar
Carlos Moreno
Paul Martínez
Lucy Banegas
Héctor Esquivel
Daniela Toribio
Rafael Hidalgo y Teran
Nour Al-Amoudi
Mikel Hernández
Intel Alonso
Daniela Katz Kuriansky
Alejandro Rodríguez Corral
Cecilia Sánchez Nava
Marcela Estrada
Mindy Jhonson
Fabiola Rosso
Juan Pablo Sotelo
Alma Pereyra
Ana Paula Sánchez
Tendencias Liverpool
Claudia Romero Camas
Alfonso Luna
Miho Hagino
Taller SHEIN
Izet Baeza
BROTHER
Iliana Vázquez
Eunice Gómez Casas
Ricardo Lozano y Joanna Ruiz
What Design Can Do? México
Antonio Cortés
Aida Carvajal
Alejandra Bolado
José Luis Sánchez Cuervo
Carolina Magaña
Liliana Naranjo

ES O

INTERNACIONAL
MIGRANTES PARA
LA SUDAMERICANA

TUR O



5

CONFERENCISTAS
MAGISTRALES

3

DÍAS

11

MESAS DE DISCUSIÓN

21

SEDES

46

TALLERES

1

MESA MAGISTRAL DE
DISCUSIÓN

3

PAÍSES INVITADOS: ESTADOS UNIDOS,
JAMAICA, MÉXICO

98

PANELISTAS

1

DIRECTORA

950

ALUMNOS

38

EMPLEADOS DE PLANTA

12

DESIGN TALKS

22

COORDINADORES

12

TÉCNICOS Y SECRETARIAS

1820

HORAS DE TRABAJO DURANTE 12 MESES

176

PROFESORES

UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO

Dr. Cipriano Sánchez García, L.C.
Rector

Dra. Sonia Barnetche Frías
Secretaria General

Dra. Lorena Rosalba Martínez Verduzco
Vicerrectora Académica

Dr. Jose Rodrigo Pozón López
Vicerrector Académico

P. César Hernández Rendón, L.C.
Vicerrector de Formación Integral

Mtro. Fernando Rincón Gallardo Elguero
Vicerrector de Formación Integral

P. Eduardo Robles-Gil Orvañanos, L.C.
Vicerrector de Finanzas y Administración

Mtro. Abelardo Somuano Rojas
Director de Comunicación Institucional

Mtro. José Antonio Gea Guinovart
Director de Desarrollo Institucional

Dr. Germán Campos Valle
Director de la Fundación Social Anáhuac

Miembros del Comité Rectoral

Dra. Oliva Sánchez García
Mtro. Alfredo Nava Goveia
Dra. Luz del Carmen Dávalos Murillo

FACULTAD DE DISEÑO

Mtra. Blanche Helene Toffel Quiñones
Directora de la Facultad de Diseño

Mtra. Mónica Puigferrat Novella
**Coordinadora del Congreso de Diseño
Campus Sur**

Dra. María del Carmen Razo Aguilar
Coordinación de Licenciatura en Diseño Gráfico

Mtro. Adrián Rosado López
Coordinación de la Licenciatura en Diseño Industrial

Mtro. Erick Campos Baigts
Coordinación de la Licenciatura en Diseño Multimedia

Mtra. Ana María López Balbín
Coordinación de la Licenciatura en Moda e Innovación

Mtro. Víctor Martínez Beltrán
Mtra. Mónica Solórzano Zavala
Coordinación Académica de la Lic. en Diseño Gráfico

Mtra. Lillian González González
Mtro. Marco Rigamonti
**Coordinación Académica de Licenciatura en Diseño
Industrial**

Mtro. Arturo Ponce de León Flores
Mtro. Jeyvanfedrick Sánchez Mendoza
**Coordinación Académica de Licenciatura en Diseño
Multimedia**

Mtra. Heidy Gabriela Herrera Romo
**Coordinación Académica de Licenciatura en Moda e
Innovación**

Dra. Lilliana Ceja Bravo
Coordinadora del Centro de Investigación en Diseño

Dra. Carolina Magaña Fajardo
Coordinadora Académica de Cultura, Investigación,
Comunicación y Difusión / Campus Sur

Mtro. Víctor Guijosa Fragoso
Coordinador Académico de Gestión, Administración y
Proyectos Especiales

Mtro. José Antonio Díaz Rosas
Mtro. José Luis Sánchez Cuervo
Coordinación Proyectual y de Talleres

Mtra. Maribel Álvarez Puente
Coordinación de Tutoría / Campus Norte

Mtra. María de la Luz Banegas Macías
**Coordinadora de Tutorías, Servicio Social y Acción
Social / Campus Sur**

Mtro. Hugo Garza Schega
Coordinador de Logística y Vinculación

Mtra. Maricruz Piñeirua Arriola
Coordinación Administrativa

Mtra. Claudia Carolina Rivas Palacios
Coordinadora de Comunicación y Difusión

Mtra. Yolanda Magaña Barajas
Coordinadora de Acción Social y Enlace Ciclo de
Conferencias / Campus Norte

Lic. Erika Segura Yañez
Asistente de Dirección

Ma. Isabel García Puga
Mónica Cisneros Otero
Asistencia de la Coordinación Académica

POSGRADOS

Mtra. Marisol Conover Blancas / Campus Sur
Coordinadora de la Maestría en Moda y Mercadotecnia

Mtro. Adrián Rosado López / Campus Norte
**Coordinador de la Maestría en Diseño Avanzado de
Producto con Especialidad en Innovación para el Diseño**

LOGÍSTICA

Arturo Ramírez Pérez
Técnico

Lic. Juan Luis Morales Alanís
Técnico

Martín Macías Corrales
Técnico

Arturo de Jesús Lara García
Técnico

Iliana Valeria Vázquez Peña
Técnico

Mtra. Claudia Romero Camas
Técnico

Víctor Manuel Basurto Casas
Técnico

Lic. Noé Jonathan Villegas Rivera
Técnico

Alberto Hernández Becerril
Técnico

Óscar Martínez Chávez
Técnico

CONSEJO DE EGRESADOS

D.G. Adriana Sánchez Mejorada Borana

D.G. Guitit Stempa Zimmerman

D.G. Carlos González Nacif

D.G. Elizabeth Horta Badillo

D.G. Christiane Hajj Aboumrad

D.I. Esteban Galnares Mendirichaga

Dis Fernando Camacho Nieto

D.G. Paula Altable García

D.G. Juan Ramón Galán Amieva

Mtra. Armandina Citlali Martínez López

D.G. Antonio Pérez Iragorri

D.G. Berenice Tassier Wolffer

CONSEJO ASESOR

Lic. Walther Boelsterly Urrutia

Mtra. Adriana Salinas de Gortari

D.I. Carmen Cordera Lascurain

CONGRESO INTERNACIONAL DISEÑAR PARA LA HUMANIDAD

Coordinación General

Blanche Helene Toffel Quiñones

Mónica Puigferrat Novella

Coordinadores

Mónica Puigferrat Novella

Liliana Ceja Bravo

Ana María López Balbín

Adrián Rosado López

Erick Campos Baigts

Difusión

Claudia Rivas Palacios

Carolina Magaña Fajardo

Arturo Ponce de León Flores

Apoyo Logístico

Ma. del Carmen Razo Aguilar

Mónica Solórzano Zavala

Liliana González González

Blanche Toffel Quiñones

Martha Tappan Velázquez

Carolina Magaña Fajardo

Heidy Gabriela Herrera Romo

Lucy Banegas Macías

Yolanda Magaña Barajas

Maricruz Piñeirua Arriola

Nancy Aidé Estrada Gaspar

Isabel García Puga

Claudia Cecilia Lozano Ardines

Víctor Guijosa Fragoso

Marco Rigamonti

José Luis Sánchez Cuervo

José Antonio Díaz Rosas

Hugo Garza Schega

Marisol Conover Blancas

José Raúl Pérez Fernández

Sociedad de Alumnos de ambos campus

Proyecto de Identidad Gráfica

Arturo Ponce de León Flores

PROYECTO EDITORIAL

Coordinadora Editorial

Blanche Helene Toffel Quiñones

Contenidos

Carolina Magaña Fajardo

Corrección de estilo

Mónica Solórzano Zavala

Diseño Editorial

Arturo Ponce de León Flores

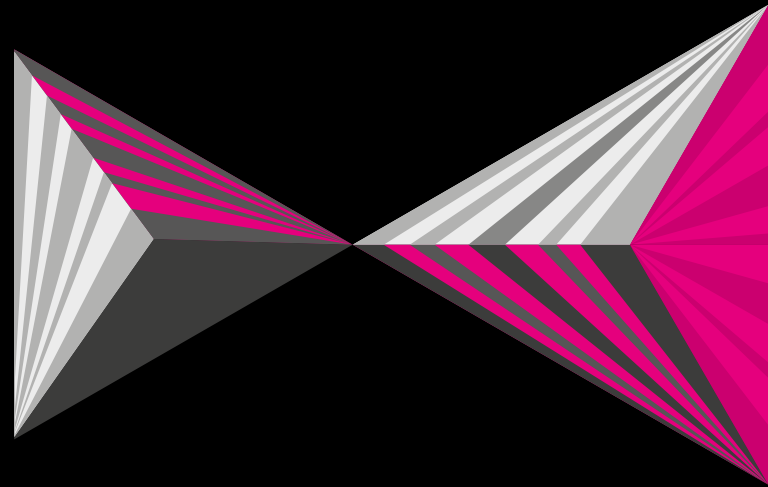
Fotografía

Claudia Rivas Palacios

Óscar Martínez Chávez

Arturo Ponce de León Flores

Profesores y alumnos de los talleres



Campus Norte

Av. Universidad Anáhuac 46,
col. Lomas Anáhuac,
Huixquilucan, Edo. de México,
C.P. 52786
Tel.: (55) 56 27 02 10

Campus Sur

Avenida de los Tanques 865,
col. Torres de Potrero
Álvaro Obregón, Ciudad de México,
C.P. 01780
Tel.: (55) 56 28 88 00

anahuac.mx/mexico