

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 Y A N I C A C

DESIGN  
CON  
TECNOLOGÍA

H U Y A N I S Y C

T E C N O L Ó G I C O

2023

14-16

OCT

CENTRO CULTURAL MEXIQUENSE ANÁHUAC  
TEATRO ÁNGEL Y TERE LOSADA  
UNIVERSIDAD ANÁHUAC NORTE

A  
I  
R  
O  
M  
E  
M





Centro Cultural  
Anahuac





Í  
N  
D  
I  
C  
E

PALABRAS DE LA MTRA. BLANCHE TOFFEL QUIÑONES / DIRECTORA DE LA FACULTAD DE DISEÑO / MÉXICO.....12

PALABRAS SOCIEDAD DE ALUMNOS .....18

MENSAJE DEL DR. JOSE POZÓN LÓPEZ / VICERRECTOR ACADÉMICO ..... 20

CONFERENCIAS MAGISTRALES.....26

SEMBLANZAS .....30

PROGRAMA INAUGURACIÓN.....32

MESA DE DISCUSIÓN MAGISTRAL / BENJAMIN GILLESPIE, JOSHUA MICHIE, JAVI ROYO .....36

CATALINA MARÍN / COLOMBIA .....40

CONFERENCIA JOSHUA MICHIE / CANADÁ.....44

CONFERENCIA JAVI ROYO / ESPAÑA .....48

CONFERENCIA BENJAMIN GILLESPIE / EEUU.....52

CONFERENCIA MANUEL RUIZ / MÉXICO

DESIGN TALKS.....62

MESAS DE DISCUSIÓN.....78

TALLERES .....88

LISTA DE PARTICIPANTES .....138

NUMERALIA .....142

DIRECTORIO.....144

CRÉDITOS.....137



# Blanche Toffel

Directora Facultad de Diseño / Universidad Anáhuac

**B** Hola, muy buenos días a todos.  
¿Cómo están?

Me da muchísimo gusto verlos aquí. De verdad es emocionante ver este teatro lleno. Siempre es un honor poder tenerlos reunidos en este espacio y, sobre todo, en este congreso que está pensado para ustedes, para los jóvenes.

Bienvenidos todos, bienvenidos a Tenerife. Qué gusto ver este centro cultural lleno de alumnos. Espero que disfruten mucho este día: que lo disfruten los estudiantes, los conferencistas y todos los que formamos parte de lo que hoy hemos preparado para ustedes. Sean todos muy bienvenidos.

Hoy estamos aquí reunidos para celebrar nuestro vigésimo segundo Congreso Internacional, Diseñado para la humanidad, con el tema de Humanismo tecnológico. Y ya pudimos ver ese video tan maravilloso que realizaron tres de nuestras alumnas de Multimedia. Les pido nuevamente un aplauso para ellas por ese gran trabajo.

Saludo con mucho gusto a todos los presentes: a nuestros alumnos, docentes, invitados especiales y conferencistas; a las autoridades que hoy nos acompañan. Saludo de manera muy especial al vicerrector José Consol, quien siempre nos brinda su apoyo a la facultad. Gracias por acompañarnos.

Saludo también a las presidentas de las sociedades de alumnos de ambos campus, Sandra y Regina, qué gusto verlas aquí; y también a Lidia y Gerardo, quienes nos acompañan por parte de la facultad.

Bienvenidos a nuestros conferencistas. Tenemos el gusto de escuchar hoy las ponencias de Javier Royo, que viene de España; Benjamin Gillespie, que nos acompaña desde Norteamérica; Catalina Marín, desde Colombia; Joshua Vinci, desde Canadá; y Esteban Gassner. Además, contaremos con una mesa de discusión entre ellos. Nuevamente, sean todos muy bienvenidos.

El origen del término humanismo tecnológico ha cobrado una relevancia muy especial en este

## «EL HUMANISMO TECNOLÓGICO ES UN ENFOQUE QUE BUSCA EQUILIBRAR EL DESARROLLO Y LA APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA CON UNA PROFUNDA CONSIDERACIÓN POR EL SER HUMANO»

siglo XXI, particularmente ante el crecimiento acelerado de la inteligencia artificial, la automatización y los riesgos de una sociedad cada vez más digitalizada. Inspirado en el humanismo renacentista, pero adaptado a la era digital, este enfoque plantea una tecnología con propósito humano.

En nuestra disciplina, el diseño, el humanismo tecnológico es un enfoque que busca equilibrar el desarrollo y la aplicación de la tecnología con una profunda consideración por el ser humano: sus necesidades, sus valores, su ética y su bienestar. Esto es especialmente relevante en el diseño, porque las decisiones que tomamos afectan directamente la experiencia, la vida cotidiana y el entorno de las personas.

El humanismo tecnológico reconoce el enorme poder transformador de la tecnología, pero también nos advierte que su uso debe estar guiado por principios humanistas como la dignidad, la equidad, la empatía y el respeto por la diversidad.

En lugar de dejar que la tecnología avance sin control, propone que se desarrolle al servicio del ser humano, y no al revés.

Aplicado al diseño, me gustaría enfocarme en cinco puntos que considero fundamentales —seguramente hay más, pero hoy quiero compartirles estos cinco—.

Primero, diseñar con conciencia ética. Y esto es algo que, sin duda, trabajamos todos los días dentro de la facultad. Cuestionar el impacto social, ambiental y psicológico de lo que diseñamos, y considerar cómo nuestros productos o servicios afectan a distintos grupos de personas.

Segundo, ir más allá del diseño centrado en el usuario para integrar la responsabilidad social, que ya no es una novedad, sino algo que forma parte de nosotros. Pensar en el contexto cultural, emocional y humano del usuario, no solamente en la funcionalidad.





«EL HUMANISMO  
TECNOLÓGICO EN EL  
DISEÑO ES, EN ESENCIA,  
UN LLAMADO A PONER  
A LAS PERSONAS EN  
EL CENTRO, USANDO  
LA TECNOLOGÍA COMO  
UNA HERRAMIENTA  
PARA MEJORAR LA VIDA  
HUMANA, NO COMO UN  
FIN EN SÍ MISMO»

Tercero, el uso responsable de la tecnología. Hoy sabemos todo lo que se puede lograr con ella, pero no se trata de diseñar solo porque la tecnología lo permita, sino porque realmente mejora la vida de las personas. Por ejemplo, diseñar interfaces digitales que favorezcan la salud mental, en lugar de generar adicción.

Cuarto, la inclusión y la accesibilidad. Preguntarnos qué tanto podemos hacer hoy, con la tecnología que tenemos, para diseñar para todas las personas: personas con discapacidad, comunidades marginadas, diferentes edades. Evitar riesgos tecnológicos que perpetúen exclusiones o discriminaciones.

Y finalmente, el diseño sostenible y consciente, algo que todos los diseñadores debemos asumir. Integrar principios de sostenibilidad en el proceso de diseño: ecodiseño, materiales reutilizables, consumo energético responsable y economía circular. Sin esto, no estaríamos dando el paso que como diseñadores debemos dar.

El humanismo tecnológico en el diseño es, en esencia, un llamado a poner a las personas en el centro, usando la tecnología como una herramienta para mejorar la vida humana, no como un fin en sí mismo. Es una filosofía que exige una actitud crítica, empática y ética por parte de diseñadores, ingenieros y creadores, en un mundo cada vez más digitalizado.

Este enfoque es clave para crear un futuro más justo, más humano y más sostenible. Porque el diseño no es neutral: cada decisión que tomamos afecta a alguien, para bien o para mal. El humanismo tecnológico nos recuerda que el objetivo no es solo crear cosas nuevas, sino crear un futuro mejor para todos.

Así que a ustedes, jóvenes diseñadores, futuros profesionales que estarán diseñando para el mundo, les digo: como diseñadores contemporáneos deberán actuar como agentes éticos, críticos y empáticos. No olviden nunca que la tecnología es la herramienta, pero el ser humano es siempre el propósito.



# Sociedad de alumnos

Campus norte y campus sur

Hoy damos inicio a una nueva edición del 22vo. Congreso Internacional Diseñar para la Humanidad, Humanidmo Tecnológico, un espacio donde la creatividad, la innovación y la pasión por el diseño se encuentran para imaginar un futuro más humano.

Un futuro en el que la tecnología no reemplaza, sino que amplifica aquello que nos une: nuestra capacidad de conectar, de sentir y de crear.

Durante estos días viviremos conferencias, talleres y encuentros que nos invitan a explorar cómo el diseño puede convertirse en ese punto de encuentro entre lo digital y lo humano, entre la idea y la emoción, entre la herramienta y la experiencia.

Porque diseñar para la humanidad significa comprender que detrás de cada avance hay una

persona, una historia y una oportunidad para generar un cambio positivo.

Este congreso nos brinda la posibilidad de imaginar el diseño como motor de transformación. Hoy más que nunca, el diseño es multidisciplinario, dialoga con los avances tecnológicos y con las innovaciones científicas.

En un mundo que cambia a velocidades aceleradas, necesitamos un diseño que se adapte, que trascienda y que deje huella. Porque el diseño existe para construir un mundo mejor, para unir a nuestra comunidad y para transformar nuestra sociedad.

Este encuentro ha sido creado para que cuestionen, para que reflexionen y para que encuentren inspiración, invitándonos a ir del diseño al impacto.



# Jose Pozón López

Vicerrector Académico



Buenos días, siempre es un gusto estar aquí rodeado de esta facultad, de esta comunidad tan vibrante, nuestra querida comunidad, nuestra querida Facultad de Diseño. Y siempre que vengo llevo alguna sorpresa, como ha sido el caso con este video con el que hemos iniciado la sesión. Pues para mí es un honor saludarles en el inicio de esta nueva edición, la número 22 del Congreso Armando de la Facultad de Diseño para la Humanidad.

Y siempre suelo decir que no puede haber un nombre más acertado, más coherente con nuestra identidad y con nuestra vocación formativa de inspirar un liderazgo de servicio y universal. Diseñar para la humanidad es recordar que cada proyecto, cada trazo, cada idea tiene consecuencias reales para personas reales. Es entender que diseñar es un acto de amor, un acto de amor a la verdad, de amor a la belleza, de amor a vivir al bien.

También de amor al otro, aquel que va a usar, que va a mirar, que se va a emocionar por lo que

«HUMANISMO  
TECNOLÓGICO, LO QUE  
MUY BIEN BLANCHE  
HABLA, NO ES UN  
PROYECTO FILOSÓFICO,  
NO ES UN ALEGATO  
EN CONTRA DE LA  
TECNOLOGÍA.»

hoy, como diseñadores, está creando. Y de nuevo, un año más no es una temática muy sugerente, muy oportuna, y diría también que es una temática muy análoga, humanismo tecnológico, que nos recuerda que en esta época de las batallas, donde la tecnología está en todas partes, a todas horas, pues la persona siempre debe permanecer al centro. Humanismo tecnológico, lo que muy bien Blanche habla, no es un proyecto filosófico, no es un alegato en contra de la tecnología.

No es frenar a la tecnología, es ponerle un rostro más. La tecnología, pues de duda cabe, yo creo que todos estamos convencidos de ello, es maravillosa, y nos ha llevado como humanidad a progresos inimaginables. Gracias a la tecnología podemos, se puede realizar cirugías más seguras y menos invasivas.

Los medios de transporte son más rápidos y menos contaminantes. Gracias a la tecnología, pues por ejemplo, en primera persona puedo ir y

hablar con mi mamá y con mis hermanos, que viven en España todas las semanas o todos los días, si así lo quiero. Y a ustedes, diseñadores, pues les ofrece un universo de oportunidades creativas.

Pero estaremos también todos de acuerdo que en ocasiones tenemos un uso inadecuado de la tecnología, y esto puede nos alejar de nuestra esencia. Por ejemplo, con algo tan trivial como cuando perdemos horas de sueño, porque el algoritmo nos atrapa y nos la pasamos viendo en videos de TikTok o videos de YouTube. Cuando en una reunión familiar o en que amigos le prestamos más atención al celular, que a escuchar plenamente y mirando cara a cara al otro.

Por ejemplo, cuando delegamos nuestro pensamiento crítico o nuestro criterio personal en la inteligencia artificial, y aceptamos sin cuestionar lo que está a nosotros, por citar sólo algunos ejemplos. Por ello es tan importante regresar de vez en cuando a esta reflexión que es cómo poner



«YO ESPERO QUE ESTE CONGRESO NOS AYUDE A IMAGINAR UN FUTURO DONDE LA TECNOLOGÍA NO NOS quite de humanos sino que nos multiplique.»

siempre a la persona al centro, cómo promover un humanismo tecnológico. Y desde el ámbito del diseño creo que esto da pie a muchas preguntas trascendentes.

Por ejemplo, una de ellas nada más, ¿tiene sentido estudiar diseño cuando la inteligencia artificial puede en cuestión de segundos generar una propuesta gráfica o multimedia, hacer un concepto de diseño industrial o de moda? Yo quiero pensar que todos los que estamos aquí reunidos estamos convencidos de que sí, de que sigue teniendo sentido estudiar diseño, de que sigue siendo necesario, tal vez incluso más que nunca antes en la historia. Pero bueno, estamos en una invitación a reflexionar, a querer valorizar la profesión, a que hacerse preguntas incómodas, a que dialogar, a que discernir en comunidad. Yo espero que este congreso nos ayude a imaginar un futuro donde la tecnología no nos quite de humanos sino que nos multiplique.

Que nos ayude a recordar que incluso en la digital nada renuncia al talento, la intuición, las chispas del espíritu humano. Esa capacidad de imaginar, de amar y de construir un mundo mejor juntos. Y que ayude también a reafirmar el sentido profundo de su vocación como diseñadores.

No me voy a alargar más porque por cada año sé que han preparado un programa muy rico, con mucho cariño, con mucho entusiasmo, de tres días llenos de ponencias, de talleres, de sesiones muy relevantes para todos. Así que solo me quiero dar esa vez que lo disfruten y agradezco su presencia.

El martes 14 de octubre de 2025 a las 9 horas 37 minutos, de Clarenceburg, inaugurado esta edición número 22 del Congreso de la Facultad de Diseño, Diseñar para la Humanidad, Humanismo Tecnológico

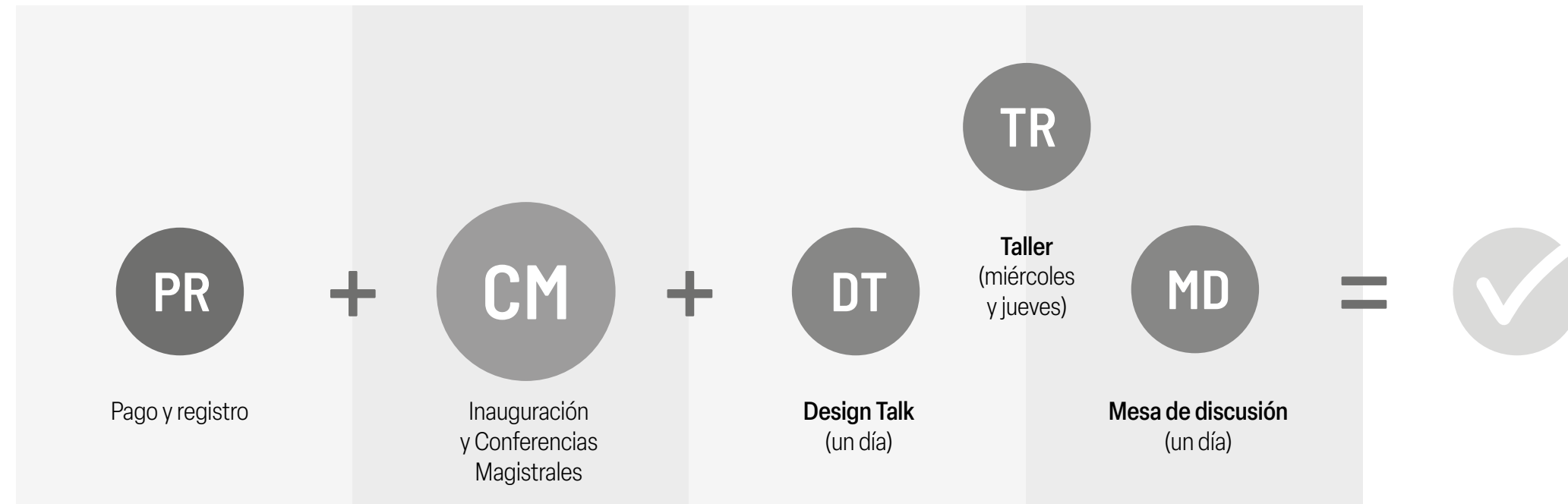
**¿Cómo funciona**  
nuestro 22º  
Congreso  
Internacional  
Diseñar para  
la Humanidad?

**1**  
**Paga y selecciona**  
un grupo de actividades  
  
(Cada grupo consta de:  
un Design Talk,  
una Mesa de Discusión  
y un Taller)

**2**  
**Asiste a la**  
Inauguración, Mesa de  
discusión y a las  
Conferencias Magistrales

**3**  
**Asiste a las**  
**3 actividades** que  
seleccionaste

**4**  
**¡Actividades**  
del Congreso  
**logradas!**



Antes del  
8 de octubre

Martes  
14 de octubre

Miércoles  
15 de octubre

Jueves  
16 de octubre



CONFERENCIAS  
MAGISTRALES

2017 CONGRESO

DISEÑO ANÁHUAC ES

INSTRUMENTALES  
DIGITAL VISUAL  
DESIGN  
HUMANISMO  
TECNOLOGÍAS

JOSHUA MICHIE  
CANADÁ

STEFAN GASSNER  
AUSTRIA

CATALINA MARÍN  
COLOMBIA

BENJAMIN GILLESPIE  
EEUU

JAVI ROYO  
ESPAÑA



**Catalina Marín / Colombia**  
Moda y tendencias

Catalina Marín es diseñadora industrial especializada en moda con más de 20 años de experiencia en diseño, investigación y tendencias en diversos mercados sudamericanos. Desde hace 18 años trabaja en WGSN, autoridad global de pronósticos para Latinoamérica. Ha sido docente en la Universidad Pontificia Bolivariana y jurado en proyectos de grado en la Colegiatura Colombiana de Diseño. Reconocida voz en la industria, ha participado como ponente en los principales eventos de moda de la región, entre ellos Colombiamoda, Colombiatex, Perú Moda, la Semana de la Moda de Buenos Aires, así como foros de WGSN y encuentros especializados en ecommerce como VTEX.

**Javi Royo / España**  
Artista e ilustrador

Javirroyo es artista e ilustrador, director creativo de Chispum Studio y colaborador en medios como infoLibre, El País o La Maleta de Portbou. Autor de obras como La Escuela (Premio Salón de Cómic de Zaragoza, 2018), Life is Sho, Homo Machus y Dibujo, luego pienso, ha coescrito e ilustrado diversos libros y obtuvo el Premio Gráfica 2020. Dirige la colección “Un elefante en la sala” (Siglo XXI), y lanzó las series de NFTs Talking Heads y EmoHeads. Ha colaborado con el Parlamento Europeo, HBO, Netflix, Ikea y Oxfam, entre otros. Embajador de Positively Men de la UNESCO, recibió en 2023 el Premio Hombre Progresista por su labor en favor de la igualdad de género.



**Joshua Michie / Canadá**  
Director creativo

Joshua Michie es director creativo, escritor y estratega canadiense que trabaja en la intersección del diseño inmersivo y el cambio cultural. Como Director Creativo de Experiencias Inmersivas en Array of Stars, lidera proyectos XR, instalaciones y entornos en vivo, equilibrando ambición y claridad. Con experiencia en motion design, medios experimentales y tecnologías emergentes, aporta precisión y narrativa a proyectos de gran escala. Además, desarrolla ensayos sobre la crisis de los sistemas tradicionales, el auge de la IA y arquitecturas para futuros resilientes, combinando análisis estructural y reflexión personal.



**Benjamin Gillespie / EEUU**  
Diseño de iluminación y mobiliario

Benjamin Gillespie (1983) es diseñador autodidacta con formación en Ingeniería de Materiales (Drexel University, 2006) y Derecho (Temple Beasley School of Law, 2013), donde ejerció más de 12 años como abogado en propiedad intelectual. Fundador del estudio Ovuud en Filadelfia, especializado en iluminación y mobiliario, combina ingeniería, carpintería y arquitectura para crear piezas que equilibran funcionalidad, materialidad y estética. Su práctica se centra en métodos de producción a pequeña escala, diseñando y fabricando cada obra en su taller. Ha expuesto en ferias como Philadelphia Furniture Show, PMA Craft Show —donde ganó dos veces el Wharton Esherick Prize—, Paris Design Week, Architectural Digest Show y Design Miami.

**Manuel Ruiz / México**  
Diseño de Branding

Manuel Fernando Ruiz Alfaro es diseñador gráfico por la Universidad Anáhuac con MBA en Marketing y Marketing Digital (Universidad de Madrid y Murcia) y formación en coaching con PNL. Tras iniciar en BBDO con marcas globales como Pepsi, LG y Mercedes-Benz, fundó Asterizco Branding hace más de 20 años, enfocada en marcas con propósito y estrategia personalizada. Con presencia internacional, ha liderado proyectos en diversos sectores. Es conferencista, autor y creador del podcast “Brand Connection”, donde aborda creatividad, branding, IA y el futuro de las marcas.





CONFERENCIAS  
MAGISTRALES

**Martes**

**14 de octubre - 9:00 hrs.**

Teatro Ángel y Tere Losada / Centro Cultural Mexiquense Anáhuac

Hora	Conferencista	Actividad
8:00 hrs.		Registro
9:00 a 9:25 hrs	<b>Mtra. Blanche Toffel Quiñones / Dr. José Rodrigo Pozón López</b>	Inauguración
9:30 a 10:25 hrs.	<b>Benjamin Gillespie Joshua Michie Javi Royo</b>	Mesa de discusión magistral
10:25 a 10:40 hrs	<b>Receso / Activación</b>	
10:40 a 11:20 hrs.	<b>Catalina Marín / Colombia</b>	Conferencia Magistral 1
11:20 a 12:00 hrs.	<b>Descanso</b>	
12:00 a 12:40 hrs.	<b>Joshua Michie / Canada</b>	Conferencia magistral 2
12:40 a 13:30 hrs.	<b>Javi Royo / España</b>	Conferencia magistral 3
13:20 a 13:50 hrs.		Activación
13:50 a 15:20 hrs.	<b>Comida</b>	
15:15 a 15:55 hrs.	<b>Espacio Musical</b>	Activación
15:55 a 16:35 hrs.	<b>Benjamin Gillespie / EEUU</b>	Conferencia magistral 4
16:35 a 16:55 hrs.	<b>Fernando Ruiz / México</b>	Conferencia magistral 5



DISEÑO ANAHUAC ES

International Council of Design member 2025

WDO WORLD DESIGN ORGANIZATION

IED Instituto Superior de Diseño

VANCOUVER FILM SCHOOL

DESIGN 2025

INTERNATIONAL DESIGN HUMANIZADO

DESIGN 2025



# Mesa Discusión Magistral

Benjamin Gillespie,  
Joshua Michie, Javi Royo



«LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL PUEDE  
POTENCIAR EL  
PROCESO CREATIVO,  
PERO NO SUSTITUIR  
LA VISIÓN HUMANISTA,  
LA AUTORÍA Y LA  
CAPACIDAD CRÍTICA DEL  
DISEÑADOR»

El conversatorio se desarrolló en torno a los desafíos y oportunidades que la inteligencia artificial (IA) presenta para la práctica del diseño en el contexto tecnológico actual. La discusión inició con una pregunta central: cuál es el papel del diseñador en un escenario donde las herramientas digitales evolucionan aceleradamente. A partir de esta provocación, los participantes coincidieron en que, aunque la IA puede optimizar procesos y abrir nuevas posibilidades creativas, el diseñador continúa siendo un agente indispensable entre la tecnología y el resultado final.

A lo largo del diálogo, los asistentes profundizaron en temas como la creatividad, la originalidad y la autoría en la era digital. Subrayaron que

«ES IMPORTANTE  
MANTENER LA  
AUTENTICIDAD Y  
LA VOZ INDIVIDUAL  
DEL DISEÑADOR  
EN UN ENTORNO  
TECNOLÓGICO  
EN CONSTANTE  
TRANSFORMACIÓN»

la IA puede potenciar el trabajo creativo al agilizar tareas y facilitar la colaboración, especialmente en equipos pequeños; sin embargo, advirtieron también sobre los riesgos derivados de su mal uso, entre ellos la generación de obras derivadas que pueden carecer de autenticidad, así como los dilemas éticos relacionados con la apropiación, el abuso comercial y la transparencia en los procesos de diseño.

Los participantes compartieron experiencias concretas sobre el empleo de IA en distintos proyectos, lo que permitió observar cómo estas herramientas están transformando la práctica profesional. La conversación abordó la distinción entre arte comercial y arte personal, enfatizando

cómo el auge de las redes sociales ha favorecido cierta homogeneización visual. En este punto, se reflexionó sobre el doble potencial de la IA: contribuir a esa uniformidad o, por el contrario, abrir vías para expandir la voz creativa individual.

Hacia el cierre, el grupo retomó la importancia de preservar una visión humanista dentro del diseño. Se destacó que la IA debe entenderse como una herramienta que inspira y acompaña el proceso creativo, pero no como su sustituto. La reflexión final subrayó la urgencia de establecer límites éticos claros y la necesidad de salvaguardar la autenticidad, la autoría y el sentido crítico del diseñador en un entorno profesional que continúa transformándose a gran velocidad



# Catalina Marín

Colombia

«LA CREATIVIDAD  
ES EL LUGAR PARA  
CONECTAR»



En esta conferencia magistral, Catalina Marín ofreció un panorama prospectivo hacia el año 2026 a partir de la metodología de análisis de WGSN, autoridad global en pronóstico de tendencias. Desde una mirada interdisciplinaria, la ponente explicó que el diseño se posiciona hoy como un eje estratégico de transformación en un contexto global marcado por la polarización, la incertidumbre económica, los cambios demográficos y la crisis ambiental. Lejos de limitarse a la moda, la conferencia abordó un conjunto de variables que permiten comprender el entorno contemporáneo y anticipar escenarios futuros desde el diseño.

La exposición se estructuró a partir de seis grandes pilares —sociedad, tecnología, medio ambiente, política, industria y creatividad—, destacando que este último se incorporó recientemente como un eje central debido a que es el ámbito en el que las personas continúan depositando mayor confianza. En un mundo donde existe desconfianza hacia las instituciones políticas, eco-

nómicas y mediáticas, la creatividad se presenta como un espacio legítimo de conexión, sentido y posibilidad de transformación.

Uno de los temas centrales fue el cambio en el espectro etario y la redefinición de los ciclos de vida. La ponente explicó cómo el envejecimiento poblacional, la disminución de la natalidad y el aumento de la esperanza de vida están transformando la manera en que se diseñan productos, servicios y espacios. Se cuestionó la noción tradicional de crononormatividad —las expectativas sociales asociadas a ciertas edades— y se propuso pensar el diseño desde mentalidades, estilos de vida y experiencias, más que desde rangos etarios rígidos. Esta perspectiva abre nuevas oportunidades para el diseño inclusivo, intergeneracional y adaptable.

En el ámbito tecnológico, se abordó el concepto de tecnología intencional, subrayando la necesidad de utilizar herramientas como la inteligencia artificial desde una postura ética, consciente y

estratégica. La conferencia puso énfasis en la tensión entre el entusiasmo y la preocupación que generan estas tecnologías, especialmente en temas como la autoría, la autenticidad, la desinformación y la piratería. Se presentaron ejemplos de estrategias emergentes, como los sellos de autenticidad y las herramientas de protección creativa, que buscan garantizar la transparencia y la integridad del trabajo creativo.

En relación con el medio ambiente, se destacó que la responsabilidad ecológica ha dejado de ser una opción para convertirse en una obligación transversal. La ponente enfatizó la importancia de integrar la sostenibilidad desde el diseño, considerando el impacto ambiental, la trazabilidad de los productos y su destino final. Se presentaron casos que ilustran nuevas formas de abordar la sustentabilidad, no desde la culpa o el sacrificio, sino desde experiencias sensoriales, emocionales y culturales que fortalecen la conexión entre las personas, los objetos y su entorno.

Finalmente, la conferencia invitó a los diseñadores a asumir un rol activo frente a los retos contemporáneos, entendiendo el diseño como una herramienta para generar cohesión, diálogo y soluciones significativas. Catalina Marín concluyó que el futuro no se define únicamente desde la tecnología o el mercado, sino desde la capacidad del diseño para reorientar la manera en que habitamos el mundo, conectamos con otros y construimos sentido colectivo.

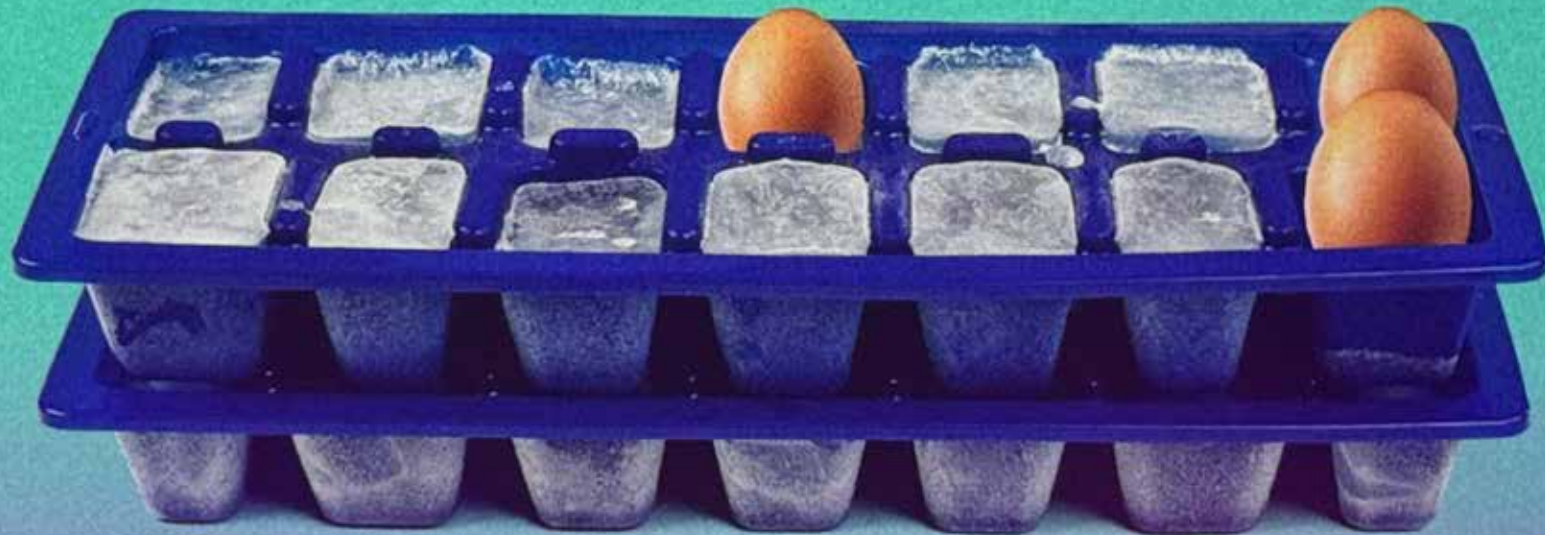


# Futuro impacto

## JOLO se volverá un sentimiento común



Espectro etario



Tecnología Intencional

# 42%

Los expertos en IA dicen estar igualmente entusiasmados y preocupados por la evolución de la tecnología sintética, una fuerte tendencia para el año 2035.

Pew Research Center, 2023

# Joshua Michie

Canadá



«EL ÉXITO VIENE DE LA AUTENTICIDAD Y LA CONSTANCIA.»



El ponente compartió su trayectoria personal y formativa dentro del ámbito de la animación y los medios digitales, relatando cómo su interés inicial surgió de manera autodidacta, a partir de la exploración de software como After Effects y del seguimiento de tutoriales y animaciones experimentales que despertaron su curiosidad por el lenguaje audiovisual y la animación digital. Durante su etapa universitaria, manifestó un claro interés por continuar su formación en instituciones especializadas, particularmente la Vancouver Film School (VFS), a la que aspiró ingresar en diversas ocasiones, enfrentándose a limitaciones económicas y académicas que inicialmente le impidieron concretar ese objetivo.

El punto de inflexión llegó con la apertura del diplomado en Realidad Virtual y Realidad Aumentada, al que aplicó sin grandes expectativas y que finalmente le permitió obtener una beca del 100%, experiencia que describió como profundamente

significativa y determinante en su desarrollo profesional. Este logro no solo representó una oportunidad académica, sino también una confirmación de que la perseverancia y el trabajo constante pueden abrir caminos inesperados dentro de la industria creativa.

En su mensaje, el ponente subrayó la importancia de asumir los procesos creativos como espacios de aprendizaje continuo, donde el error, la experimentación y la resolución de problemas forman parte esencial del trabajo con tecnologías digitales. Destacó que, en proyectos colaborativos y de alta complejidad técnica —como aquellos que integran mapping, LEDs y software especializado—, es natural que surjan imprevistos, pero que el verdadero valor radica en la capacidad de adaptarse, resolver y avanzar colectivamente.

Finalmente, expresó su entusiasmo por el trabajo colaborativo desarrollado durante el encuentro y por la posibilidad de concretar una pieza artística

que combine tecnología, creatividad y exploración visual, alentando a los estudiantes y participantes a confiar en sus procesos y a comprender que, con constancia, las oportunidades terminan por acomodarse en el momento adecuado.

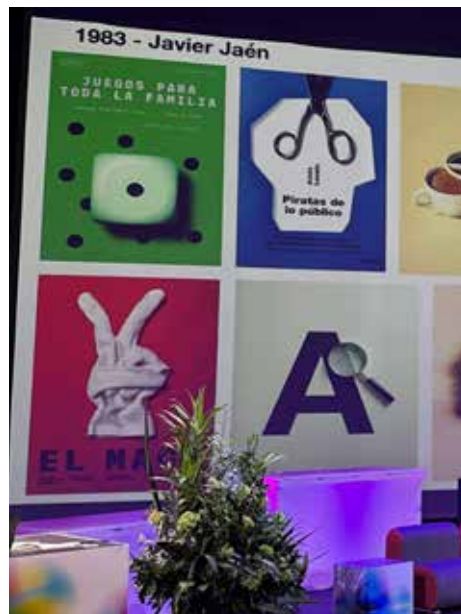
ANTIBODY

■ HALT AND CATCH FIRE



# Javi Royo

España



«LA VERDADERA FUERZA DEL DISEÑO Y LA ILUSTRACIÓN NO RESIDE EN LA TÉCNICA, SINO EN LA EMPATÍA QUE PERMITE MIRAR EL MUNDO DESDE LOS OJOS DE OTRA PERSONA.»

El ilustrador, escritor y director creativo David Royo ofreció una charla centrada en el dibujo como forma de pensamiento y en la importancia de la empatía dentro del proceso creativo. Reconocido por su trabajo en medios como Infolibre, El País y La Maleta de Portbou, así como por sus colaboraciones con instituciones como el Parlamento Europeo, HBO, Netflix, IKEA y Oxfam, Royo compartió una reflexión abierta sobre las raíces, influencias y responsabilidades del creador visual contemporáneo.

Royo inició agradeciendo la invitación y celebrando la presencia latinoamericana en el ámbito del diseño europeo, subrayando su convicción de que la energía creativa de la región resulta vital para las comunidades artísticas de ciudades como Barcelona o Milán. Desde ahí introdujo el eje de su presentación: la idea de “escribir con dibujos”, entendida como una práctica que combina la narrativa, la síntesis conceptual y la sensibilidad visual. La charla recorrió el “árbol genealógico” de ilustra-

dores que han marcado su formación, desde Saul Steinberg hasta autores contemporáneos como Christoph Niemann, Pablo Amargo o Pablo Rochat. A través de ejemplos concretos, Royo mostró cómo estas figuras han logrado trascender su época gracias a conceptos universales y a un lenguaje gráfico capaz de conectar con distintas generaciones, incluso en un escenario dominado por la inteligencia artificial. Señaló que, si bien la IA puede replicar estilos o generar imágenes, carece del elemento esencial que sostiene la obra gráfica significativa: la empatía.

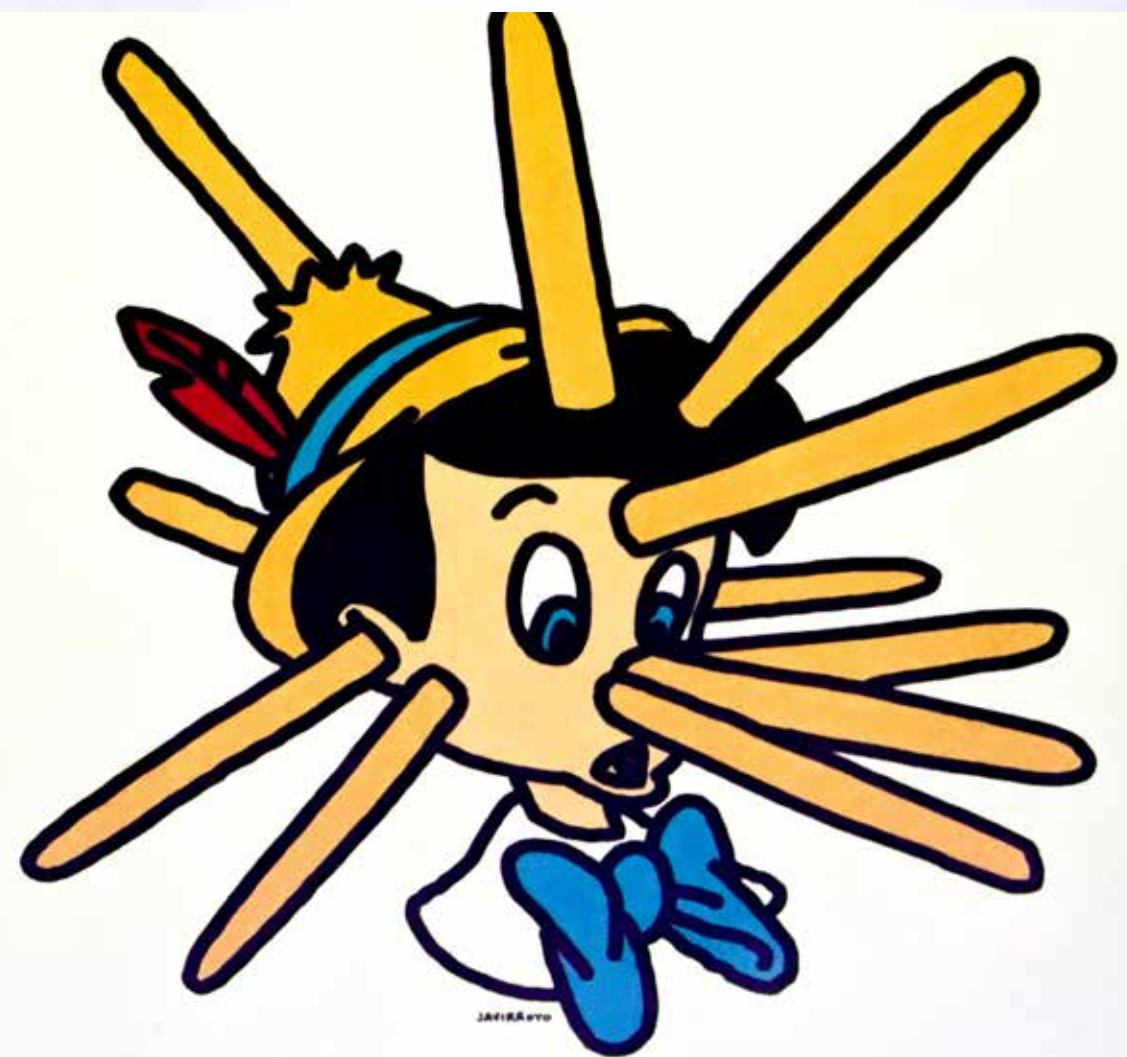
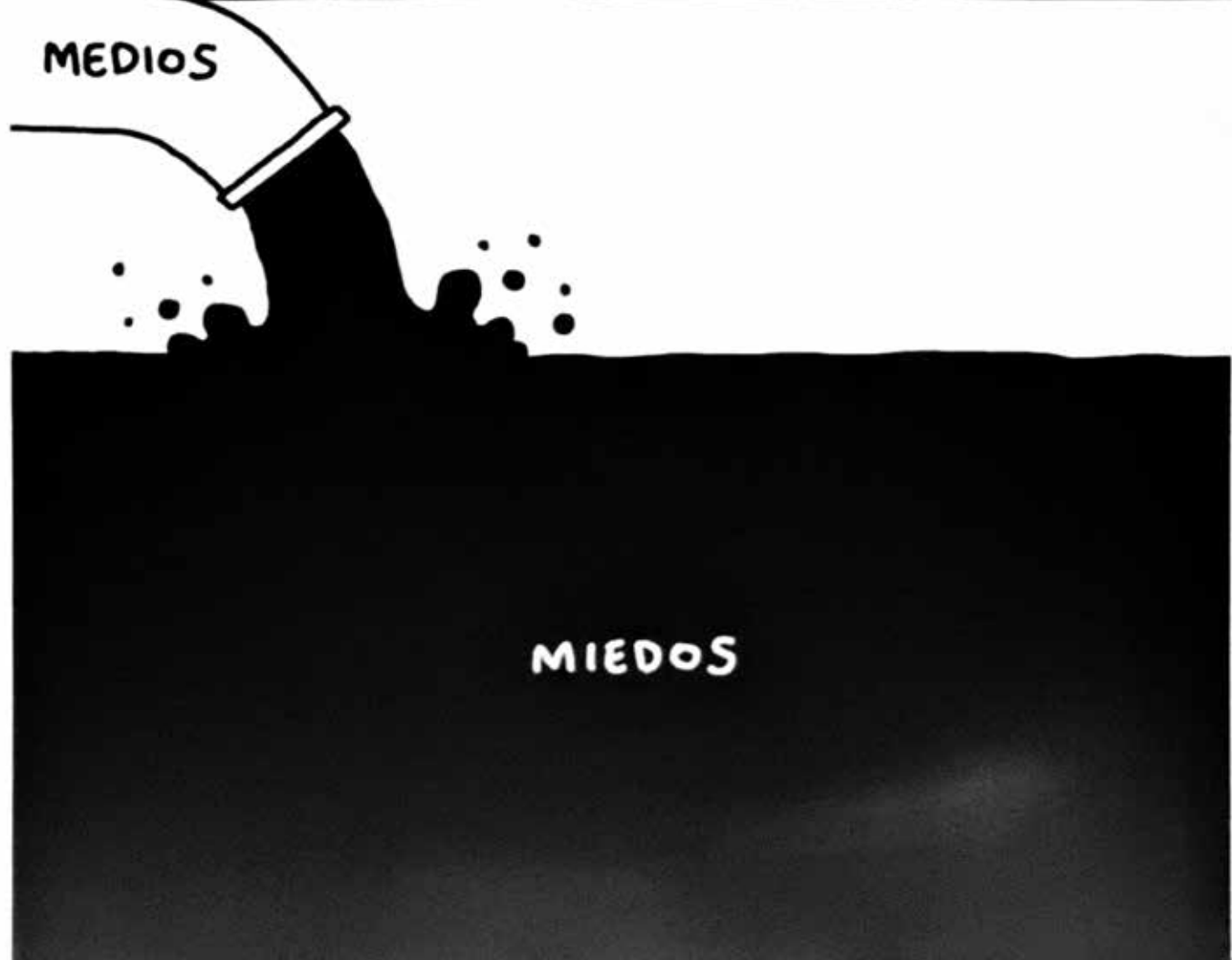
En este punto, Royo profundizó en la empatía como herramienta creativa, diferenciándola de la simpatía o la afinidad superficial. Para él, dibujar con empatía implica “salir de uno mismo” y observar el mundo desde la perspectiva del otro, lo que permite producir imágenes que cuestionan, acompañan o alivian. Mostró ejemplos de viñetas propias vinculadas a temas sensibles como la migración o

los conflictos políticos, destacando la importancia de comunicar con responsabilidad, evitando la ofensa gratuita y favoreciendo la reflexión colectiva.

La segunda parte de la charla presentó un análisis comparativo entre una pintura rupestre del 5000 a.C. y el mapa del metro de Barcelona, ambas entendidas como formas primitivas y contemporáneas de infografía. Rollo planteó que estas imágenes comparten una misma función: representar lo que no es visible a simple vista para reducir la angustia de la comunidad. En el caso de la pintura prehistórica, mostrar la gestación interna de un animal habría servido para anticipar alimento; en el caso del mapa del metro, permite orientarse bajo tierra y transitar con seguridad. Con ello, Rollo subrayó la dimensión humana del diseño y de la ilustración: crear imágenes que ayuden a otros a comprender y habitar el mundo.

La charla concluyó reafirmando que, en un momento en que la tecnología avanza con rapidez, la





# Benjamin Gillespie

EEUU



En esta ponencia, el diseñador compartió una reflexión profunda sobre su práctica profesional, centrada en la relación entre diseño, fabricación y tecnología, a partir de su propia trayectoria en el campo del diseño de iluminación. Desde una perspectiva autobiográfica, el ponente explicó cómo su formación inicial fuera del ámbito académico del diseño lo llevó a desarrollar un proceso de aprendizaje autodidacta, basado en la experimentación, el ensayo y error, y la comprensión directa de los materiales y las técnicas de fabricación. Este proceso, aunque poco eficiente en términos tradicionales, se convirtió en una herramienta fundamental para entender no solo qué funciona en el diseño, sino también —y de manera crucial— qué no funciona.

A lo largo de la charla, se subrayó que las limitaciones técnicas y materiales de las primeras etapas de su práctica no restringieron la creatividad, sino que moldearon el pensamiento proyectual,

«MIS IDEAS NUNCA ESTUVIERON LIMITADAS POR LA IMAGINACIÓN, SINO POR LO QUE ERA CAPAZ DE FABRICAR; CUANDO CAMBIARON MIS HERRAMIENTAS, CAMBIÓ TAMBIÉN MI MANERA DE DISEÑAR.»

revelando cómo el proceso de fabricación influye de manera directa en el resultado del diseño. El ponente destacó que el concepto de “herramientas” no se limita a instrumentos físicos, sino que incluye el conocimiento, la técnica, el espacio de trabajo y la experiencia acumulada, todos ellos elementos que amplían o restringen las posibilidades creativas.

La ponencia abordó con detalle el uso de la madera como material central de su práctica, en particular mediante técnicas de laminación curvada y, posteriormente, procesos de fabricación tridimensional libre (freeform). A través de ejemplos y descripciones de procesos productivos, se explicó cómo la evolución técnica permitió la creación de formas cada vez más complejas, al tiempo que se evidenciaron las tensiones entre la experimentación artesanal, la demanda comercial y la necesidad de repetitividad, precisión y escalabilidad en el diseño.

Uno de los ejes centrales de la reflexión fue el conflicto entre una práctica altamente manual y expresiva, cercana a lo artístico, y las exigencias propias del diseño profesional, orientado a la reproducibilidad, la eficiencia y la relación con clientes e industria. El ponente señaló que la ausencia de sistemas de referencia y plantillas dificultaba la producción en serie, incrementaba los tiempos de entrega y generaba un desgaste físico significativo, así como tensiones profesionales que impactaron di-





# Manuel Ruiz

México

«EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, LA MEDIOCRIDAD ES REEMPLAZABLE, PERO LA AUTENTICIDAD SIGUE SIENDO EL ÚNICO VALOR VERDADERAMENTE IRREPETIBLE»

En esta ponencia, Manuel —consultor, artista, autor, exalumno de la institución y fundador de la agencia internacional Asterisco Branding— ofreció una reflexión profunda sobre el futuro del branding en un mundo impulsado por la inteligencia artificial. Con una trayectoria que abarca más de veinte años de experiencia, colaboraciones con marcas globales y una sólida formación en marketing digital, coaching y programación neurolingüística, el conferencista planteó una visión centrada en la autenticidad como el principal diferenciador en la práctica profesional del diseño.

Manuel abrió su intervención con un mensaje emotivo dirigido al público estudiantil, destacando el orgullo que sentía por regresar a su alma máter y compartir su experiencia en un auditorio que —según confesó— lo conmovía al recordar sus años de formación. A partir de ahí introdujo el eje central de su charla: la construcción de “marcas con

alma” en una era donde la inteligencia artificial se ha vuelto omnipresente.

El ponente contextualizó el desarrollo histórico de la IA, señalando que no es un fenómeno reciente, sino un proceso que se remonta a 1955 y que ha acompañado silenciosamente la evolución del diseño: desde el trabajo manual hasta herramientas como CorelDRAW, Freehand, Illustrator y, más recientemente, Figma. Subrayó que adaptarse a estas transformaciones es inevitable, pero enfatizó que el verdadero valor del diseñador no reside en la herramienta, sino en la capacidad de conectar y crear sentido.

A lo largo de la charla, expresó con claridad que la mediocridad es reemplazable, pero la autenticidad no. En un entorno donde la IA permite producir piezas rápidas y estandarizadas, el diseñador debe aspirar a convertirse en una persona irremplazable dentro de su entorno profesional. Para ello, recomendó siempre anticiparse a las necesidades

del cliente, pensar más allá del encargo inmediato y ofrecer un valor diferencial basado en criterio, sensibilidad y visión estratégica.

Explicó que el nombre de su agencia, Asterisco, se inspira precisamente en la idea de “dar algo más”, al igual que el asterisco en un texto invita a ampliar la lectura. Esta filosofía, afirmó, es fundamental para construir marcas con propósito en una era donde muchos se conforman con delegar su pensamiento a la inteligencia artificial. En contraste, exhortó a los estudiantes a evitar la rapidez vacía y el conformismo, recordando que quienes compiten únicamente en precio están destinados a trabajar con clientes que no valoran la importancia de una marca sólida.

Manuel concluyó destacando que siempre existirá mercado para quienes apuestan por la profundidad conceptual, la ética profesional y la creatividad auténtica. Su mensaje final invitó a los futuros diseñadores a no competir en precios ni en

velocidad, sino en valor, ya que ese es el territorio donde la inteligencia artificial aún no puede sustituir el pensamiento humano.





Valorizar las *relaciones*  
por encima de las  
transacciones.



Manuel Ferrnand

www.aster.com

ast





DESIGN TALKS



DESIGN TALKS

A  
M  
A  
R  
G  
O  
R  
P

### Miércoles

Miércoles 15 de octubre, 8:30 a 9:30 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes
1	Odos design, diseño en Valencia	Luis Calabuig (Valencia), Odos Design
2	De la inspiración a la creación de nuevos productos	Maria Eugenia Salas Rico / Daniel Verde Hernández / Manuel Alonso Martínez Rivera / Adriana Berenice Martínez Peñaflor / Aldo Hugo Lugo Fernández
3	Más allá del lienzo: el diseño como herramienta de cambio	César Mancilla (Chile), MZZO
4	Humano del Futuro ¿Cómo competir en un mundo de IA?	Ernesto Partida
5	Branding, Diseño con Alma	Manuel Ruiz, Asterizco Branding
6	Del Lápiz a la Pantalla: El Mágico Proceso de la Animación 2D	Moisés Aguilar Ortega
7	La IA en el mundo de la producción audiovisual	Eneko Obieta, EndemolShine
8	Inteligencia artesanal: Co-creando la colección Resort 2025 con la Maison Carolina Herrera	Bibiana Hernández Licono / Artesana - diseñadora colección Resort 2025 México, Maison Carolina Herrera.
9	Tendencias en redes sociales frente a las nuevas tecnologías	Jorge Gasca
10	Tecnología con propósito	Rodrigo Córdova
11	Bioteología aplicada al diseño	Dra. Adriana Díaz Caamaño
12	La inspiración de una mente creativa	Laura Barroetaveña
13	Tendencias vs. Identidad: El estilo personal está en peligro	Kristel Vázquez
14	Creatividad sin límites	Mauricio Oltra
15	Branding en la Era Digital: el arte de destacar en un mundo saturado	Sr. Brander

### Jueves

16 de octubre, 8:30 a 9:30 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes	Moderador
1	Diseño industrial y tecnología: creando soluciones para un futuro más humano	Jorge Rodríguez / Juan Antonio Islas/Mario Cruz	Adrián Rosado
2	Diseñar futuros con impacto social y sostenible - Sostenibilidad, innovación social y tecnología en el diseño	Maríel Ramírez Puente, ingeniera en innovación y economía circular) / Alfonso Amezcuita, Diseño de negocios	Camila Alvarez Garfias
3	Marca y experiencia de usuario	Juan Pablo Reverter, Bamf / Alberto Flores, Walmart / Bern Baños, Incubex Group	Begoña Sáinz / Guillermo Germán
4	Diseñar con alma en tiempos digitales: lecciones europeas para el futuro del diseño	Begoña Jordá Albiñana / José Luis Martín Montesinos	Helga Kaiser Villalobos / Mario Balcázar Amador
5	Mitos y realidades de la IA	Víctor Moreno Trujillo / Sebastian Hernández / Dr. Jorge Hidalgo	Erick Campos
6	De los sueños a la Animación	José Luis Fernández Limón / Reyes Miguel A. Ruiz H. / Fabiola Contreras Rosso	Fabiola Contreras Rosso
7	Diseño especulativo desde la ciencia	Isis Vargas Bioarte/ Cecilia Sánchez, e-cuerpo/ Natalia Silva, CENTRO	Heidy Herrera.
8	Moda sostenible Innovación Textil (MAJOTECH)	Michelle Becerra / Rubén Esqueda	Marisol Conover
9	Creatividad expandida. Desafíos y futuro de IA en las industrias creativas	MDCD Albano Lorea / Dr. Ricardo Prado y Dra. Aida Carvajal	Liliana Ceja



DESIGN TALKS

## Jueves

16 de octubre, 8:30 a 9:30 hrs.

Zoom

No	Título	Integrantes	Moderador
10	<b>Aceleración tecnológica</b>	Juan Carlos Padilla/ Cecilia Gallardo Macip	Carolina Magaña
11	<b>Formar para Incluir: educación, diseño e Inclusión y/o accesibilidad ASUA Diseño</b>	Mauricio Ávila, CAM 15 Miss Patricia	Yolanda Magaña
12	<b>Luxury Pros &amp; Cons SACN</b>	Fátima González Ávila y Diana Córdova Bua	Regina Flores

## 01 TODOS DESIGN, DISEÑO EN VALENCIA

PONENTES: LUIS CALABUIG

“EL DISEÑO NO SOLO CREA OBJETOS; CREA IMPACTO SOCIAL, ECONÓMICO Y CULTURAL CUANDO SE CONVIERTE EN UN MOTOR DE TRANSFORMACIÓN.”

En esta charla, el diseñador Luis Calabuig compartió el recorrido y la filosofía de su estudio en Valencia, reconocido internacionalmente por la creación de piezas icónicas en mobiliario, interiorismo y diseño de productos. El ponente destacó cómo el trabajo riguroso con fabricantes y su enfoque en propuestas únicas ha permitido que sus diseños adquieran relevancia global y obtengan reconocimientos como los premios Red Dot.

Calabuig explicó también el impacto social y económico derivado de su participación como líder en la World Design Capital Valencia, mostrando cómo el diseño puede convertirse en un motor de transfor-

mación urbana, cultural y empresarial. Finalmente, presentó la propuesta curatorial para una exposición en Taiwán dedicada al diseño español, reflexionando sobre la importancia de comunicar historias, valores y símbolos que dan identidad a una tradición de diseño emblemática.

La ponencia concluyó subrayando que el diseño, además de ser estético y simbólico, debe buscar un impacto social profundo que comienza en la selección responsable de materiales y se extiende hasta la capacidad del producto para transformar empresas, procesos y culturas.

## 02 DE LA INSPIRACIÓN A LA CREACIÓN DE NUEVOS PRODUCTOS

PONENTES: MARIA EUGENIA SALAS RICO, DANIEL VERDE HERNÁNDEZ, MANUEL ALONSO MARTÍNEZ RIVERA, ADRIANA BERENICE MARTÍNEZ PEÑAFLOR, ALDO HUGO LUGO FERNÁNDEZ.

“CADA CLIENTE ES DIFERENTE, PERO TODOS QUIEREN ALGO AGRADABLE A LA VISTA.”

En este Design Talk, los ponentes abordaron el proceso de diseño de productos desde una perspectiva centrada en el usuario, subrayando que la estética debe dialogar con la funcionalidad y el contexto de uso. Se destacó que, en espacios cotidianos como el hogar o el baño, los usuarios privilegian propuestas visualmente agradables y armónicas, más que soluciones únicamente llamativas. La charla enfatizó la

importancia de escuchar al cliente y comprender sus necesidades específicas para desarrollar productos que realmente deseen incorporar a su vida diaria. A partir de esta premisa, se propuso entender el diseño como un ejercicio de empatía, donde cada proyecto responde a expectativas distintas y busca generar bienestar a través de soluciones funcionales y estéticamente cuidadas.

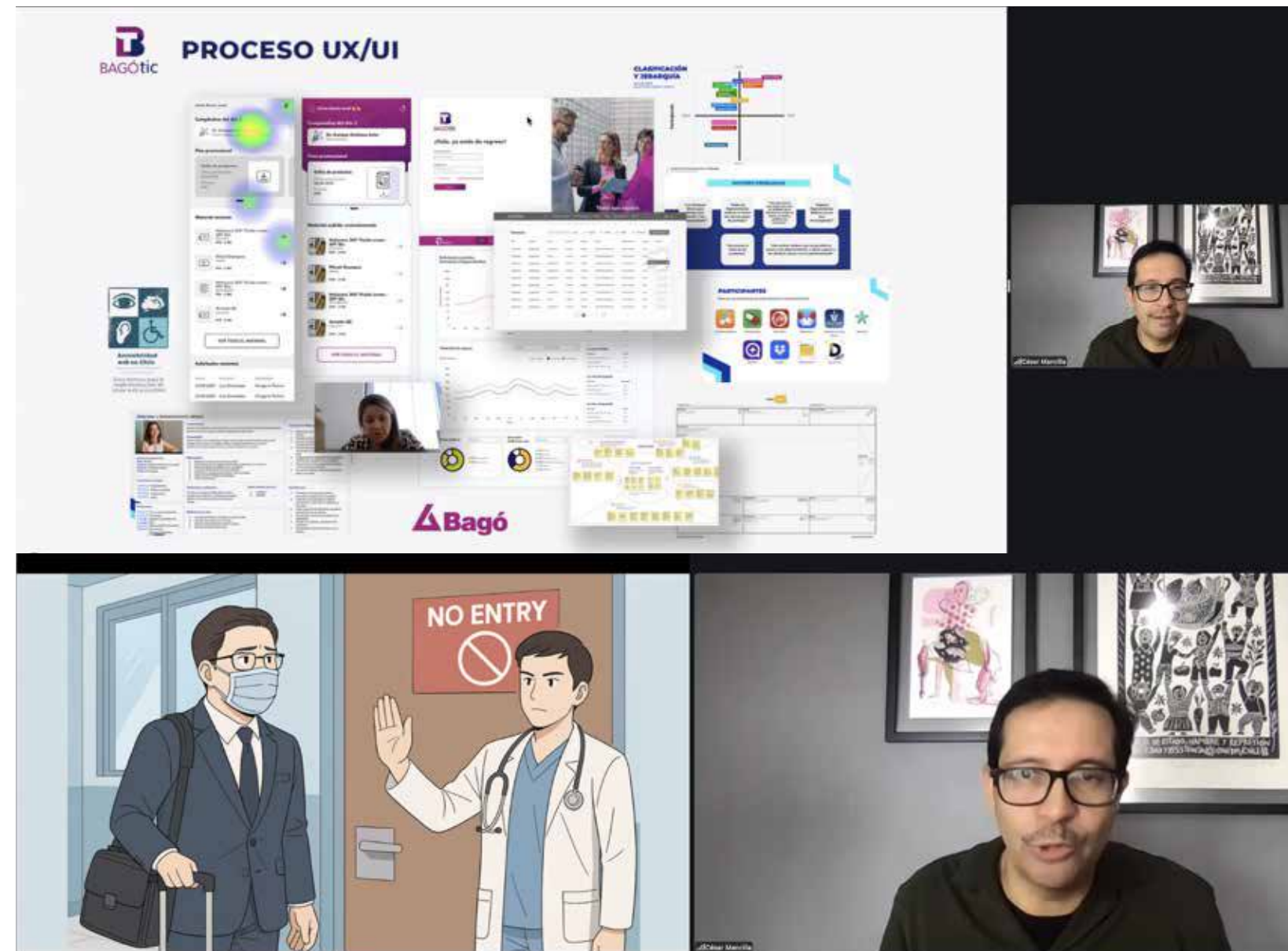
## 03 MÁS ALLÁ DEL LIENZO: EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA DE CAMBIO

PONENTES: CÉSAR MANCILLA, MZZO CHILE

“LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL NO ES EL PINCEL NI EL LIENZO, SINO EL CATALIZADOR QUE NOS PERMITE DISEÑAR SOLUCIONES CON UN IMPACTO EXPONENCIAL.”

En este Design Talk se reflexionó sobre la evolución del diseño como una disciplina que trasciende lo estético para convertirse en una herramienta de transformación social. El ponente destacó que, en el contexto actual, la tecnología y la inteligencia artificial deben entenderse como aliadas del proceso creativo y no como una amenaza para el diseñador. Se subrayó que el verdadero valor del diseño reside en su capacidad para generar impacto positivo en la sociedad,

integrando herramientas tecnológicas de manera consciente y estratégica. La charla invitó a repensar el rol del diseñador como un agente de cambio, capaz de formular soluciones innovadoras frente a problemáticas complejas. Desde esta perspectiva, el diseño se presentó como un catalizador que amplifica ideas, potencia procesos y contribuye a la construcción de futuros más responsables y significativos.



## 04 HUMANO DEL FUTURO ¿CÓMO COMPETIR EN UN MUNDO DE IA?

PONENTES: ERNESTO PARTIDA

“LA VERDADERA VENTAJA COMPETITIVA DEL FUTURO NO SERÁ LA TECNOLOGÍA, SINO LA CAPACIDAD HUMANA DE ADAPTARSE, APRENDER Y CREAR SENTIDO.”

En esta design talk se reflexionó sobre el papel del ser humano frente al avance acelerado de la inteligencia artificial y su impacto en el trabajo, la creatividad y la toma de decisiones. El ponente abordó los principales desafíos que plantea la automatización en distintos ámbitos profesionales, subrayando la necesidad de redefinir las habilidades humanas en un contexto tecnológico cada vez más complejo.

Se discutió cómo competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía, la ética y la

capacidad de aprendizaje continuo se convierten en factores clave para competir y colaborar con sistemas de IA. Asimismo, se destacó la importancia de entender la tecnología no como un sustituto del ser humano, sino como una herramienta que amplifica sus capacidades. La charla invitó a repensar el concepto de “humano del futuro” desde una perspectiva integral, donde el desarrollo tecnológico vaya acompañado de responsabilidad, conciencia social y una visión ética del diseño y la innovación.

## 05 BRANDING. ASTERIZCO BRANDING

PONENTES: MANUEL RUIZ

“NO EXISTE EL LOGOTIPO BONITO O FEO; EXISTE EL LOGOTIPO QUE FUNCIONA Y EL QUE NO FUNCIONA.”

En este Design Talk, el ponente abordó el branding desde una perspectiva estratégica, destacando su papel como el verdadero núcleo de una marca. A través de un formato dinámico y cercano, similar a un taller exprés, compartió diversos proyectos desarrollados por su despacho, explicando no solo los resultados visuales, sino también la lógica y estrategia detrás de cada decisión de diseño. Subrayó la impor-

tancia de comprender el papel del consumidor en el proceso creativo y enfatizó que el branding no debe limitarse a lo estético, sino que debe construirse como un sistema coherente de diferenciación. Asimismo, presentó los pilares fundamentales del branding estratégico, reforzando la idea de que una marca sólida se define por su funcionalidad, coherencia y capacidad de conexión con su público.

## 06 DEL LÁPIZ A LA PANTALLA: EL MÁGICO PROCESO DE LA ANIMACIÓN 2D

PONENTES: MOISES AGUILAR ORTEGA

“LA TECNOLOGÍA AVANZA, EL ARTE PERMANECE EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN 2D.”

En esta charla, Moisés Aguilar Ortega presentó un recorrido histórico y técnico por el proceso de animación 2D, destacando su evolución desde los dibujos y maquetas pintadas a mano en los años treinta hasta los actuales programas digitales basados en capas. El ponente explicó cómo la tecnología ha transformado la industria, haciendo los flujos de trabajo más rápidos, precisos y eficientes, mientras que la figura del productor coordina cada etapa y los artistas aportan la sensibilidad y creatividad que dan vida a las historias.

A pesar del avance tecnológico, Aguilar subrayó que el corazón de la animación sigue siendo el trabajo artístico: la capacidad humana de imaginar, interpretar y transmitir emociones a través del movimiento. La charla reforzó la idea de que, aunque las herramientas cambien, la esencia expresiva y narrativa del arte permanece como el motor fundamental de la animación 2D.

## 07 LA IA EN EL MUNDO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

PONENTES: ENEKO OBIETA / ENDEMOLSHINE

“LA IA SOLO PUEDE CREAR DE LO QUE SE HA HECHO HASTA AHORA; NOSOTROS TENEMOS UNA VISIÓN HACIA ADELANTE.”

En este Design Talk se analizó el papel de la inteligencia artificial dentro de la producción audiovisual, subrayando que su verdadero valor depende de la dirección y el criterio humano. El ponente enfatizó que la IA, por sí sola, carece de sentido creativo y que es el juicio humano el que orienta, da intención y construye narrativas con significado. Asimismo, destacó el potencial de la IA como una herramienta democratizadora, capaz de abrir oportunidades a creadores emer-

gentes que no cuentan con los grandes presupuestos de las industrias tradicionales. La charla abordó también los temores asociados a la automatización, señalando que la IA no sustituye la creatividad, sino que puede optimizar procesos repetitivos y técnicos, liberando tiempo para que las personas se concentren en desarrollar historias más sólidas y propuestas audiovisuales de mayor calidad.

## 08 INTELIGENCIA ARTESANAL: CO-CREANDO LA COLECCIÓN RESORT 2025 CON LA MAISON CAROLINA HERRERA

**PONENTES: BIBIANA HERNÁNDEZ LICONA / ARTESANA. DISEÑADORA COLECCIÓN RESORT 2025 MÉXICO, MAISON CAROLINA HERRERA.**

“LA VERDADERA INNOVACIÓN SURGE CUANDO EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO RECONOCE Y DIALOGA CON LA INTELIGENCIA ARTESANAL.”

En esta entrevista a Bibiana Hernández Lecuona, artesana del pueblo Nāhñu de Tenango de Doria, Hidalgo, expone su experiencia de colaboración con la casa de moda Carolina Herrera para la colección Resort 2025, presentada en el Museo Anahuacalli. La artesana destaca este proyecto como un reconocimiento significativo a su trabajo y a la cultura de su comunidad. Subraya que el proceso creativo se desarrolló desde el respeto a los tiempos, técnicas y símbolos del bordado tradicional, lo que permitió preservar la identidad del lenguaje textil.

El uso de materiales de alta calidad reafirmó el valor del bordado como práctica de excelencia dentro del diseño de lujo. Hernández resalta la importancia de haber sido considerada parte activa del proceso creativo y no solo como mano de obra. La visibilidad del bordado en la pasarela significó un acto de dignificación del oficio artesanal. Finalmente, enfatiza la necesidad de promover colaboraciones éticas que garanticen acuerdos justos, reconocimiento cultural y la preservación del patrimonio textil para futuras generaciones.

## 10 TECNOLOGÍA CON PROPÓSITO.

**PONENTES: RODRIGO CÓRDOVA**

“EL PROCESO DE DISEÑO ES COMPLEJO: CONECTAR PISTAS, CRUZAR HALLAZGOS, ITERAR DIRECCIONES Y DECIDIR CON CRITERIO; LA TECNOLOGÍA NO SUSTITUYE ESE CAMINO, PERO SÍ PUEDE AYUDARNOS A CAMBIAR SU DESTINO.”

En esta sesión, el diseñador Rodrigo Córdoba compartió una reflexión profunda sobre la relación entre tecnología, creatividad y diseño. Con una trayectoria consolidada en identidad, empaque y marketing, el ponente realizó un recorrido histórico por las principales innovaciones que han transformado la disciplina, desde la imprenta hasta la inteligencia artificial generativa. Su exposición se centró en el caso de diseño del mezcal Cuicateco, un proyecto que ejemplifica cómo integrar investigación de mercado basada en ciencia

de datos, artesanía oaxaqueña, materiales locales como el barro negro, recursos visuales inspirados en la fauna regional y tecnología antifalsificación para construir un producto de lujo con identidad cultural.

La charla concluyó destacando que el diseño contemporáneo debe entender la tecnología como un medio y no como un fin. Córdoba subrayó la importancia de equilibrar humanidad, creatividad y herramientas digitales para generar propuestas con sentido, sostenibilidad y profundidad cultural.

## 09 TENDENCIAS EN REDES SOCIALES FRENTE A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

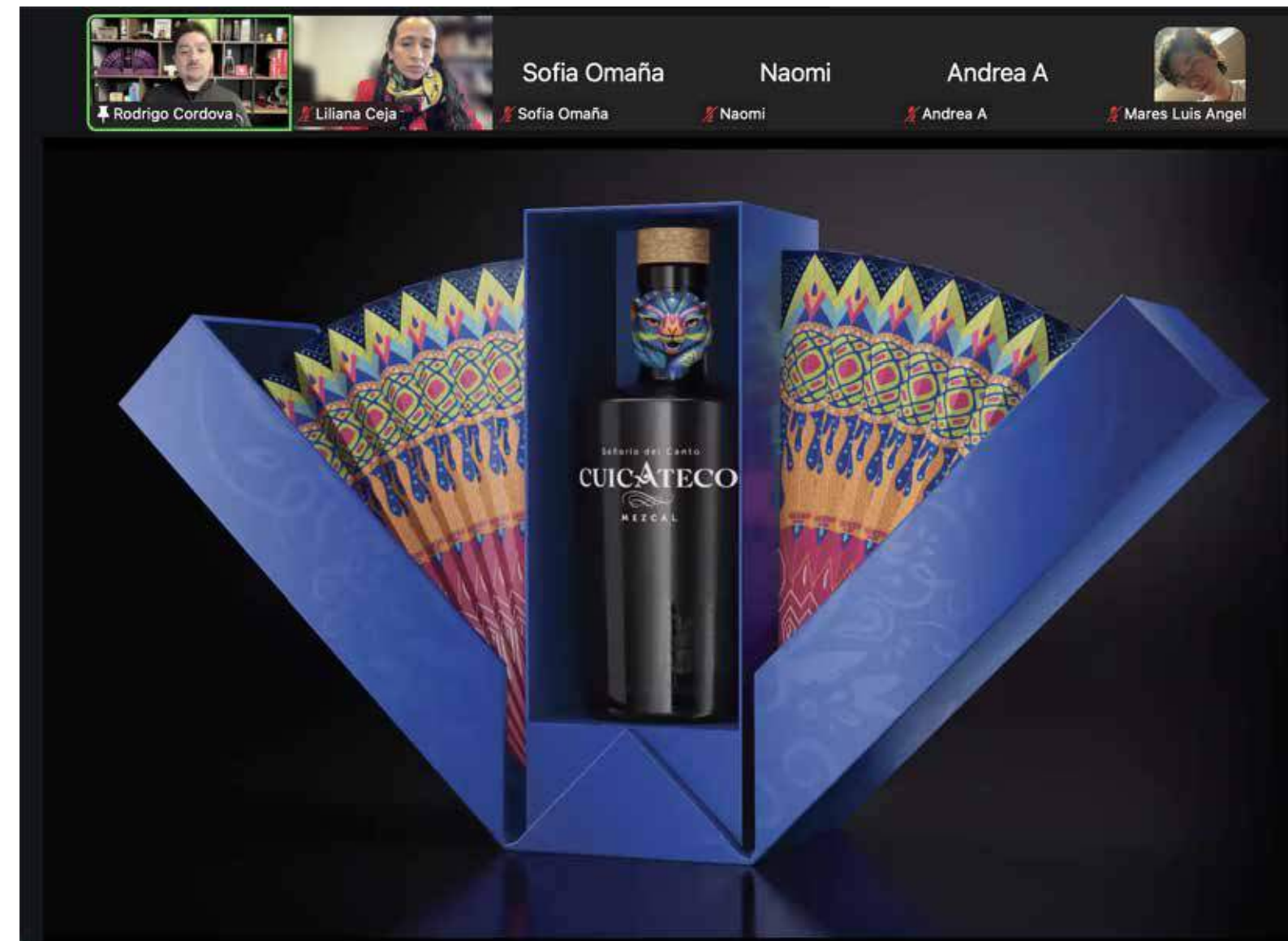
**PONENTES: JORGE GASCA**

“LAS REDES SOCIALES NO SOLO REFLEJAN TENDENCIAS: LAS PRODUCEN, LAS ACELERAN Y LAS TRANSFORMAN.”

En esta design talk se analizó el impacto de las nuevas tecnologías en la configuración de tendencias dentro de las redes sociales y su influencia en la comunicación contemporánea. El ponente abordó cómo los algoritmos, la inteligencia artificial y las plataformas digitales han modificado la forma en que se crean, difunden y consumen contenidos.

Se reflexionó sobre la velocidad de los cambios, la efimeridad de las tendencias y el papel de los usuarios

como creadores activos dentro del ecosistema digital. Asimismo, se destacó la necesidad de desarrollar una mirada crítica frente al uso de las redes sociales, entendiendo sus posibilidades como herramientas de comunicación, posicionamiento y construcción de narrativas, pero también sus riesgos. La charla invitó a pensar estratégicamente el uso de las plataformas digitales en un contexto tecnológico en constante transformación.



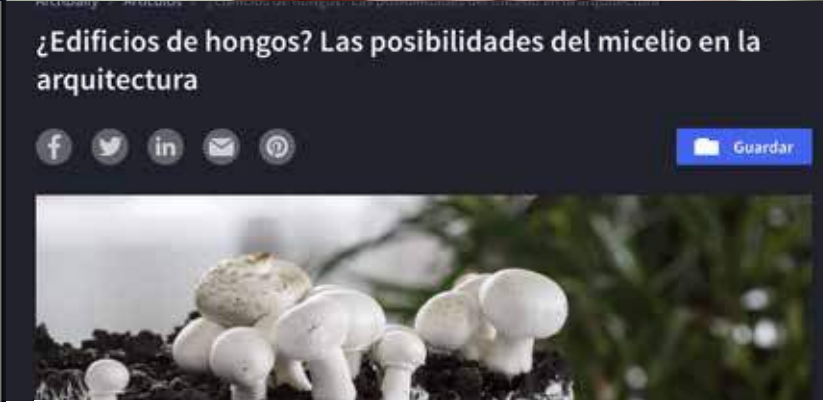
## 11 BIOTECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO

PONENTES: DRA. ADRIANA DIAZ CAAMAÑO

“LA NATURALEZA TIENE MUCHO QUE ENSEÑARNOS; APENAS ESTAMOS VIENDO LA SEMILLA DE TODO ESE CONOCIMIENTO.”

Esta conferencia se exploró la biotecnología como un campo interdisciplinario que establece relaciones entre seres vivos y tecnología para generar soluciones aplicables al diseño, la industria y la sostenibilidad. El ponente explicó cómo los biomateriales, particularmente aquellos derivados de hongos y bacterias, están transformando sectores como la moda, el diseño textil, la construcción y el diseño industrial. Se presentaron ejemplos de materiales creados a partir de micelio, capaces de sustituir cueros, paneles

constructivos y objetos de un solo uso, integrándose a modelos de economía circular y análisis de ciclo de vida. Asimismo, se abordaron investigaciones sobre bioluminiscencia, fitorremediación y generación de energía limpia a partir de organismos vivos. La charla subrayó que estas innovaciones recuperan técnicas ancestrales de producción, potenciadas por la tecnología contemporánea, y destacó la necesidad de fortalecer la vinculación entre ciencia, diseño e industria para enfrentar los retos ambientales actuales.



## 12 LA INSPIRACIÓN DE UNA MENTE CREATIVA

PONENTES: LAURA BARROETAVERÍA

“LA INSPIRACIÓN ES UNA CHISPA QUE APRENDEMOS A ENCENDER.”

En este Design Talk se reflexionó sobre la inspiración como un proceso interno que articula experiencias, conocimientos y emociones para dar lugar a nuevas ideas. La ponente explicó que la inspiración no proviene de estímulos externos aislados, sino de la interacción entre memoria, emoción e imaginación, entendidas como redes activas de la mente creativa. Se compartieron diversas prácticas para cultivar la inspiración, entre ellas la investigación, la lectura, el

dibujo, el collage, los mapas mentales, el deporte y el contacto con la naturaleza. La charla subrayó que cada persona vive la inspiración de manera distinta y construye su propia definición a lo largo del tiempo. Desde esta perspectiva, se invitó a reconocer lo cotidiano como un espacio fértil para detonar ideas creativas y a identificar aquello que en cada individuo enciende la chispa creativa.

## 13 TENDENCIAS VS. IDENTIDAD: EL ESTILO PERSONAL ESTÁ EN PELIGRO

PONENTES: KRISTEL VÁZQUEZ

“LA MODA NO SOLO SE USA, SE PIENSA.”

En el Design Talk: Tendencias vs. Identidad, la ponente propuso una reflexión crítica sobre la moda entendida como un fenómeno social y cultural, más allá de la lógica efímera de las tendencias. Analizó cómo las redes sociales influyen de manera decisiva en la forma de vestir y en la construcción de la imagen personal, destacando fenómenos como el Instagram face o la estandarización estética asociada a figuras

mediáticas. Frente a este escenario, subrayó la importancia de desarrollar una relación consciente con la moda, basada en el autoconocimiento y la identificación de aquello que verdaderamente representa a cada persona. La charla invitó a entender el estilo propio como una forma de resistencia simbólica y de expresión personal, en un contexto donde la velocidad del cambio puede diluir la autenticidad.



# 14

**CREATIVIDAD SIN LÍMITES**  
**PONENTES: MAURICIO OLTRA**

“TU MEJOR OBRA NO ESTÁ EN TU PORTAFOLIO, ESTÁ EN QUIEN TE ATREVES A SER.”

En esta charla, Mauricio Oltra reflexionó sobre la creatividad como un proceso profundamente ligado a la identidad personal del diseñador. A través de una comunicación auténtica y cercana, apoyada en referencias e interacción con el público, invitó a los asistentes a mirar el diseño más allá de la técnica o el portafolio. Subrayó que las ideas y la forma de interpretar el mundo pertenecen a cada creador,

y que el diseño surge de aquello que somos y de lo que buscamos compartir con los demás. Destacó la importancia del autoconocimiento como base para desarrollar propuestas con sentido, capaces de trascender y generar impacto. La charla propuso entender la práctica del diseño como un acto de honestidad personal, donde atreverse a ser uno mismo es el verdadero motor creativo.

# 15

**BRANDING EN LA ERA DIGITAL: EL ARTE DE DESTACAR EN UN MUNDO SATURADO**  
**PONENTES: SR. BRANDER**

“NO TE QUEDES CON LO MÁS BÁSICO, SÉ ALGUIEN DIFERENTE.”

En el Design Talk: Branding en la era digital, el ponente analizó los principales retos que enfrentan las marcas en un contexto marcado por el cambio generacional y la transformación constante de los hábitos de consumo. Subrayó que las audiencias jóvenes buscan autenticidad, propósito y entretenimiento, por lo que las marcas deben ser capaces de comunicar mensajes claros y significativos en lapsos muy breves. Asimismo, destacó la importancia de construir cone-

xiones humanas y de reinterpretar referentes icónicos de la cultura popular para transformarlos en marcas con valor premium. La charla enfatizó que el branding contemporáneo exige una observación permanente de los cambios sociales y culturales, ya que el mercado y el consumidor evolucionan continuamente. En este sentido, la investigación y la diferenciación se presentan como estrategias clave para lograr relevancia y permanencia en la era digital.



MESAS DE  
DISCUSIÓN

## 01 DISEÑO INDUSTRIAL Y TECNOLOGÍA: CREANDO SOLUCIONES PARA UN FUTURO MÁS HUMANO

PONENTES: JORGE RODRÍGUEZ, JUAN ANTONIO ISLAS Y MARIO CRUZ



“LA TECNOLOGÍA SOLO ES VERDADERAMENTE INNOVADORA CUANDO EL DISEÑO LA ORIENTA HACIA EL BIENESTAR HUMANO Y LA RESPONSABILIDAD SOCIAL.”

La mesa de discusión “Diseño industrial y tecnología: creando soluciones para un futuro más humano” reunió a tres diseñadores industriales con amplia trayectoria académica y profesional para reflexionar sobre los desafíos contemporáneos del diseño frente a la innovación tecnológica, la sostenibilidad y la responsabilidad social. A partir de un diálogo con estudiantes de distintas licenciaturas, se abordó el papel del diseñador como agente de cambio, la importancia de la multidisciplina y la ética profesional en contextos marcados por la globalización y las crisis ambientales.

Se destacó que el diseño industrial debe trascender lo estético y lo comercial para generar soluciones fun-

cionales con impacto social, integrando empatía, investigación y pensamiento estratégico. Asimismo, se subrayó la necesidad de que los diseñadores participen en los niveles de toma de decisión y comprendan el ciclo de vida completo de los productos. Finalmente, se reflexionó sobre el uso crítico de tecnologías emergentes —como la inteligencia artificial— como herramientas para potenciar, y no sustituir, el pensamiento humano, invitando a construir una cultura de diseño más consciente, sostenible y comprometida con el futuro.

## 02 DISEÑAR FUTUROS CON IMPACTO SOCIAL Y SOSTENIBLE

PONENTES: MARÍEL RAMÍREZ PUENTE Y ALFONSO AMEZQUITA



“HAY QUE REPENSAR LA TECNOLOGÍA COMO UN MOTOR DE INCLUSIÓN, NO SOLO UNA HERRAMIENTA”

En esta mesa de discusión se reflexionó sobre el diseño sostenible entendido como un ejercicio integral que articula lo ambiental con lo social. Los ponentes subrayaron que diseñar con impacto implica reconocer desigualdades estructurales, como la brecha de acceso a la tecnología y a internet, que afecta a una parte significativa de la población. Desde esta perspectiva, el diseño debe responder a contextos diversos y no limitarse a soluciones universales. La

conversación destacó la responsabilidad del diseñador de imaginar alternativas que incluyan a quienes históricamente han quedado fuera de los procesos de innovación. Se propuso entender el diseño como una herramienta para dignificar, generar acceso y construir futuros más justos, donde la tecnología funcione como un medio de inclusión y no como un factor de exclusión.

“SIEMPRE VA A HABER EMOCIÓN; UNA MÁQUINA NO LA PUEDE SUSTITUIR.”

## 03 MARCA Y EXPERIENCIA DE USUARIO

PONENTES: JUAN PABLO REVERTER, BAMF / ALBERTO FLORES, WALMART / BERN BAÑOS, INCUBEX GROUP

En esta mesa de discusión se abordó la relación entre marca y experiencia de usuario desde distintas prácticas profesionales del diseño. Los ponentes compartieron cómo cada proyecto implica procesos y enfoques específicos para conectar con las personas, subrayando que, aunque las herramientas y metodologías varían, el objetivo común es comprender al usuario. Se destacó que el diseño de experiencias requiere sensibilidad para interpretar necesidades

reales y traducirlas en soluciones claras y funcionales. Asimismo, se reflexionó sobre el papel de la tecnología en estos procesos, enfatizando que, pese a los avances, el criterio humano sigue siendo central en la toma de decisiones. La conversación concluyó que la experiencia de usuario se construye desde la empatía, la observación y el entendimiento profundo del comportamiento humano.



MESAS DE DISCUSIÓN

04

## DISEÑAR CON ALMA EN TIEMPOS DIGITALES: LECCIONES EUROPEAS PARA EL FUTURO DEL DISEÑO.

**PONENTES:** “LOS HUMANOS HACEMOS PREGUNTAS QUE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL NUNCA SE VA A HACER.”

“LOS HUMANOS HACEMOS PREGUNTAS QUE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL NUNCA SE VA A HACER.”

En este Design Talk se reflexionó sobre el papel insustituible de la dimensión humana en los procesos de diseño dentro de un contexto cada vez más digitalizado. Los ponentes destacaron que la autenticidad, la búsqueda de significado y la capacidad de formular nuevas preguntas constituyen el verdadero valor diferencial del diseño contemporáneo. Frente al avance de la inteligencia artificial, subrayaron que esta carece de la capacidad para generar conceptos ge-

nuinamente innovadores o dotados de sentido cultural. La charla enfatizó que la tarea fundamental del diseñador es atreverse a ser distinto, captar la atención a través de la creatividad y proponer soluciones con identidad propia. Desde esta perspectiva, el diseño con alma se presenta como una práctica que prioriza la reflexión, la innovación y la mirada crítica frente a la mera automatización.

05

MITOS Y REALIDADES DE LA IA

**PONENTES:** VÍCTOR MORENO TRUJILLO, SEBASTIAN HERNÁNDEZ, JORGE HIDALGO

“COMPRENDER LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL IMPLICA DISTINGUIR ENTRE LO QUE LA TECNOLOGÍA PROMETE Y LO QUE REALMENTE PUEDE HACER.”

La mesa de discusión reunió a especialistas del ámbito académico y profesional para reflexionar sobre los retos y transformaciones actuales del campo abordado en el congreso. Durante el diálogo se subrayó la incidencia de los cambios tecnológicos, sociales y culturales en la formación, la práctica profesional y la producción de conocimiento. Los participantes coincidieron en la necesidad de replantear los modelos tradicionales desde enfoques interdisciplinarios y pensamiento crítico. Se abordaron las implicaciones

éticas y formativas derivadas del uso de nuevas tecnologías. Asimismo, se destacó el papel de las instituciones educativas como espacios para la reflexión y la innovación responsable.

La discusión enfatizó la importancia de vincular teoría y práctica. Se propuso fortalecer la relación entre academia, industria y sociedad. La mesa concluyó señalando que el futuro del área depende de la colaboración, el diálogo y la actualización continua

06

## DE LOS SUEÑOS A LA ANIMACIÓN.

**PONENTES:** JOSÉ LUIS FERNÁNDEZ LIMÓN, L.D.G. REYES MIGUEL A. RUIZ H., MTRA. FABIOLA CONTRERAS ROSSO

“HAY QUE CREAR NUESTROS PROPIOS ESPACIOS PARA SER CREATIVOS.”

En esta mesa de discusión se reflexionó sobre la animación como una práctica creativa transversal que acompaña a las personas más allá de una disciplina específica. Los ponentes destacaron que la animación está presente en la manera de pensar, imaginar y abordar proyectos, independientemente de la carrera o el ámbito profesional. Se subrayó que el proceso de animar implica un diálogo constante entre las ideas, las tendencias y la experiencia del cliente, lo que exige

sensibilidad y capacidad de interpretación por parte del animador. Desde esta perspectiva, el animador se posiciona como un detonador de ideas, capaz de transformar conceptos iniciales en propuestas con mayor alcance y significado. La charla invitó a reconocer la animación como un espacio de exploración creativa continua y como un medio para materializar sueños en narrativas visuales con impacto.

07

## DISEÑO ESPECULATIVO DESDE LA CIENCIA

**PONENTES:** ISIS VARGAS BIOARTE, CECILIA SÁNCHEZ E-CUERPO, NATALIA SILVA, CENTRO

“EL DISEÑO ESPECULATIVO NOS PERMITE IMAGINAR FUTUROS POSIBLES PARA CUESTIONAR CRÍTICAMENTE NUESTRO PRESENTE.”

La entrevista a Isis Vargas y Cecilia Sánchez, creadoras con una práctica transdisciplinaria vinculada al arte, la ciencia y la tecnología, propone una reflexión crítica sobre el futuro del diseño como un campo híbrido en constante transformación. Su trabajo se fundamenta en la investigación de sistemas naturales, procesos biológicos y tecnologías emergentes, entendiendo el diseño como una experiencia sensible y significativa. Ambas subrayan que la investigación debe ocupar un lugar central dentro del proceso creativo.

Desde su perspectiva, el diseño del futuro surge del diálogo entre conocimiento científico, pensamiento crítico y sensibilidad artística. Destacan la importancia de la colaboración interdisciplinaria para generar propuestas verdaderamente disruptivas. La integración de tecnología, datos, biología y ética abre nuevas posibilidades frente a problemáticas contemporáneas. Finalmente, proponen un diseño orientado a la creación de ecosistemas interactivos que reconfiguran nuestra manera de percibir y habitar el mundo.



MESAS DE DISCUSIÓN

08

### MODA SOSTENIBLE INNOVACIÓN TEXTIL (MAJOTECH)

PONENTES: MICHELLE BECERRA, RUBÉN ESQUEDA

“LA VERDADERA INNOVACIÓN NO ESTÁ EN CREAR MÁS, SINO EN CREAR MEJOR.”

En esta mesa se abordó la sostenibilidad en la moda desde una perspectiva integral, destacando que no se limita al uso de materiales reciclados o ecológicos, sino que implica repensar todo el ciclo de vida de los productos. Los ponentes analizaron el proceso completo, desde el diseño y la producción hasta el consumo y el destino final de las prendas. Asimismo,

se enfatizó que la innovación textil no se restringe al ámbito de la moda, sino que puede extenderse a otras áreas del diseño, como el diseño industrial. La charla invitó a comprender la sostenibilidad como una oportunidad para generar soluciones creativas, responsables y con impacto a largo plazo.



09

### CREATIVIDAD EXPANDIDA. DESAFÍOS Y FUTURO DE IA EN LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

PONENTES: MDCD ALBANO LOREA, DR. RICARDO PRADO Y DRA. AIDA CARVAJAL

“LA IA NO REEMPLAZA LA CREATIVIDAD; LA AMPLIFICA, SIEMPRE QUE EXISTA CRITERIO, ÉTICA Y DIRECCIÓN HUMANA.”

En esta mesa participaron tres especialistas provenientes de distintos ámbitos: Ricardo Prado (publicidad y comunicación), Aida Carvajal (arte y docencia) y Albano Lorea (diseño y dirección creativa). El panel abordó cómo la inteligencia artificial está transformando los procesos creativos en publicidad, arte y diseño, así como los retos éticos, legales y profesionales que esta tecnología plantea. Los ponentes coincidieron en que la IA abre posibilidades inéditas para experimentar, combinar ideas y acelerar flujos de

trabajo, pero también exige una supervisión humana crítica que garantice la autoría, la transparencia en el uso de datos y el respeto a los derechos creativos.

La discusión subrayó que el futuro de las industrias creativas no depende de sustituir al creador, sino de formar perfiles capaces de co-crear con la tecnología de manera ética, estratégica y reflexiva. La creatividad expandida —conjugación de lo humano, lo artificial y lo colectivo— fue presentada como un nuevo territorio para el diseño contemporáneo.



10

ACELERACIÓN TECNOLÓGICA

PONENTES: JUAN CARLOS PADILLA, CECILIA GALLARDO MACIP

“VIVIMOS COMPARANDO LOS TIEMPOS LENTOS DE LOS PROCESOS HUMANOS CON LA LÓGICA ACELERADA DE LA TECNOLOGÍA, Y EN ESA COMPARACIÓN SE PRODUCE UNA PROFUNDA DESINCRONIZACIÓN.”

En esta mesa se analizó el impacto de la aceleración tecnológica en los procesos sociales, culturales y en la vida cotidiana. A partir de ejemplos políticos, generacionales y de consumo, los ponentes reflexionaron sobre cómo la lógica de la inmediatez tecnológica contrasta con los tiempos lentos y complejos propios de los procesos humanos, generando tensiones, frustración y desajustes sociales.

Se abordaron manifestaciones de esta aceleración en ámbitos como el diseño, la moda, el deporte, la

producción industrial y el uso intensivo de redes sociales, destacando la búsqueda constante de resultados inmediatos y la dificultad para sostener procesos de largo plazo. La charla concluyó subrayando la necesidad de repensar qué entendemos por una “buena vida”, recuperando la importancia de los ciclos naturales, los tiempos del cuerpo y la reflexión crítica frente a la cultura de la velocidad contemporánea.



Obras de Hartmut Rosa

- Catedrático en la Universidad de Jena, Alemania.
- Escuela de Frankfurt: estudios críticos.
- High-Speed Society
- Social Acceleration: A New Theory of Modernity
- Resonance / Resonancia
- The Uncontrollability of the World / Lo indisponible



Categorías de aceleración social

- **Aceleración tecnológica:** aumento de velocidad en medios de transporte, comunicación y producción.
- **Aceleración del cambio social:** se producen cambios sociales cada vez más rápido.
- **Aceleración del ritmo de la vida:** sensación de que la vida pasa más rápido y no tenemos tiempo de vivirla.



11

FORMAR PARA INCLUIR: EDUCACIÓN, DISEÑO E INCLUSIÓN Y/O ACCESIBILIDAD

PONENTES: MAURICIO ÁVILA, CAM 15 MISS PATRICIA

“LA EMPATÍA ES FUNDAMENTAL PARA LA INCLUSIÓN; EN EL DISEÑO SIEMPRE SE PUEDE CREAR DE FORMA INCLUSIVA PARA TRANSFORMAR VIDAS.”

En esta mesa de discusión, los ponentes D.G. Mauricio Ávila Morales, Mtro. Alan Israel Cerón Sánchez y la Dra. Érika Vargas Ramírez reflexionaron sobre el papel del diseño como herramienta para mejorar la calidad de vida de las personas y fomentar una inclusión auténtica. Se destacó que, independientemente de su especialidad, el diseño puede generar conciencia sobre las necesidades de los grupos vulnerables, especialmente de personas con discapacidad, mediante la observación, la sen-

sibilidad y el trabajo colaborativo con especialistas y usuarios directos.

Los participantes concluyeron que diseñar es un servicio que va más allá del objeto tangible: implica orientar, gestionar, comunicar y detectar problemáticas desde una perspectiva humanista. Subrayaron que la empatía es un elemento central para la inclusión, y que el diseño tiene el potencial de transformar vidas cuando se aborda con responsabilidad y visión social.

12

LUXURY PROS & CONS

PONENTES: FÁTIMA GONZÁLEZ ÁVILA Y DIANA CÓRDOVA BUA

“PIENSA, LUEGO COMPRA.”

En la mesa de discusión Luxury Pros & Cons, los ponentes reflexionaron sobre la transformación del concepto de lujo en la industria de la moda contemporánea, subrayando que la sostenibilidad se ha convertido en un valor central y diferenciador dentro de los proyectos de diseño. Se destacó que hoy el lujo no solo se asocia con el precio o la exclusividad, sino con narrativas de marca que comunican responsabilidad ambiental, ética y compromiso social. Asimismo,

se señaló que, aunque la sostenibilidad implica costos más elevados, resulta indispensable en el contexto actual. La discusión enfatizó que el impacto real no recae únicamente en las marcas, sino también en los consumidores, cuyas decisiones de compra consciente contribuyen de manera directa a prácticas más responsables dentro de la industria de la moda, una de las más contaminantes a nivel global.



TALLERES



TALLERES

## 01 SKETCH DE PRODUCTO CON TÉCNICAS MIXTAS Y CON USO DE IA-VIZCOM

TALLERISTA: ANGÉLICA GARCÍA

“LA TECNOLOGÍA AMPLÍA LA IMAGINACIÓN CUANDO EL TRAZO SIGUE SIENDO EL PUNTO DE PARTIDA.”

El taller exploró el sketch de producto como herramienta fundamental del proceso de diseño, integrando técnicas mixtas y el uso de inteligencia artificial como apoyo visual. A través de ejercicios prácticos, las y los participantes reflexionaron sobre la relación entre el trazo manual y las herramientas digitales emergentes. La experiencia destacó el valor del dibujo como lenguaje creativo, capaz de dialogar con la tecnología para agilizar la visualización y el desarrollo de propuestas de diseño.



## 02 DISEÑO ESTRATÉGICO

TALLERISTA: JUAN PABLO ST GERMÁN

“DISEÑAR ESTRATÉGICAMENTE ES PENSAR MÁS ALLÁ DEL OBJETO PARA GENERAR IMPACTO Y SENTIDO.”

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.



### 03 MANUFACTURA DIGITAL UTILIZANDO FABLAB

TALLERISTA: RODRIGO SHORDIA

“LA MANUFACTURA DIGITAL  
CONVIERTE LAS IDEAS  
EN OBJETOS MEDIANTE  
CONOCIMIENTO, PRECISIÓN Y  
TECNOLOGÍA.”

El taller ofreció una aproximación a los procesos de manufactura digital a través del uso de tecnologías propias del FABLAB. Las y los participantes exploraron herramientas de fabricación asistida para comprender la relación entre diseño, materialización y tecnología. La experiencia fortaleció el entendimiento de los procesos productivos contemporáneos y su potencial para el desarrollo de prototipos funcionales e innovadores.



### 04 DIBUJANDO EL FUTURO: SKETCHING AUTOMOTRIZ PARA DISEÑADORES INDUSTRIALES

TALLERISTA: JUAN MÉNDEZ

“DIBUJAR EL FUTURO  
ES ANTICIPAR FORMAS,  
MOVIMIENTO Y  
EXPERIENCIA.”

El taller se centró en el sketching automotriz como una herramienta clave para la conceptualización en el diseño industrial. A través del dibujo, las y los participantes exploraron proporción, dinamismo y lenguaje formal aplicado al diseño de vehículos. La experiencia permitió comprender el sketch como un medio para proyectar innovación, visión y narrativa en el diseño del transporte del futuro.





TALLERES

## 05 DESARROLLO DE MATERIAL POP

TALLERISTA: EDUARDO AGUIRRE ALTIERI

“EL DISEÑO POP  
COMUNICA, PERSUADE Y  
CONSTRUYE EXPERIENCIA  
EN EL PUNTO DE  
CONTACTO CON EL  
USUARIO.”

El taller abordó el desarrollo de material POP como una herramienta estratégica de comunicación visual y comercial. A través del análisis de formatos, materiales y contextos de exhibición, las y los participantes reflexionaron sobre el diseño como un medio para generar impacto en el punto de venta. La experiencia destacó la importancia del diseño gráfico e industrial en la construcción de mensajes claros, atractivos y funcionales.

## 06 RENDERIZADO DE PRODUCTOS CON IA

TALLERISTA: FÁTIMA FRANCO E IVÁN HERNÁNDEZ (VIZCOM.AI)

“LA INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL ACELERA LA  
VISUALIZACIÓN, PERO EL  
CRITERIO DEL DISEÑADOR  
SIGUE DANDO FORMA  
A LA IDEA.”

El taller abordó el uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas al renderizado de productos como apoyo al proceso de diseño. Las y los participantes exploraron cómo la IA puede agilizar la visualización de conceptos, mejorar la comunicación de ideas y optimizar tiempos de desarrollo. La experiencia destacó la importancia de integrar estas tecnologías sin perder el criterio creativo y conceptual del diseñador.

## 07 CIUDAD PCB: TALLER DE CORTE LÁSER, CNC E IMPRESIÓN 3D

TALLERISTA: HUGO GARZA/ARTURO LARA

“LA FABRICACIÓN DIGITAL  
CONVIERTE LA CIUDAD  
EN UN LABORATORIO DE  
PROTOTIPADO E INNOVACIÓN.”

El taller introdujo a las y los participantes en procesos de fabricación digital mediante tecnologías como corte láser, CNC e impresión 3D. A través de ejercicios prácticos, se exploró la relación entre diseño, producción y materialización. La experiencia permitió comprender el potencial del prototipado como herramienta para experimentar, iterar y construir soluciones desde el diseño contemporáneo.

## 08 INNOVACIÓN DE PRODUCTO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA SUSTENTABILIDAD Y LA UX

TALLERISTA: HELVEX

“INNOVAR ES DISEÑAR  
PRODUCTOS RESPONSABLES  
QUE MEJOREN LA  
EXPERIENCIA DEL USUARIO  
Y EL ENTORNO.”

El taller presentó una visión integral sobre la innovación de producto desde la sustentabilidad y la experiencia de usuario. A partir del análisis de procesos y tecnologías aplicadas a la industria, se reflexionó sobre el papel del diseño en la optimización de recursos, el uso responsable de materiales y la mejora de la interacción con los usuarios. La experiencia destacó al diseño como un agente clave en la creación de soluciones funcionales y sostenibles.

09

**WOOD BENDING PROCESS**

**TALLERISTA: BENJAMIN GILLESPIE**

“COMPRENDER EL MATERIAL ES EL PRIMER PASO PARA TRANSFORMAR LA FORMA.”

El taller se centró en los procesos de curvado de la madera como una técnica que vincula diseño, material y fabricación. Las y los participantes conocieron principios básicos del comportamiento del material y sus posibilidades formales. La experiencia resaltó la importancia del conocimiento técnico y experimental para desarrollar objetos funcionales, reproducibles y coherentes con el proceso productivo.



10

**PROCESOS DE APLICACIÓN DE ACABADOS PROFESIONALES EN MADERA, METAL, VIDRIO Y CERÁMICA**

**TALLERISTA: SAYER LAC: JACQUELINE ESPINOZA CAMPOS (CHOFER Y TÉCNICA), EDGAR GONZÁLEZ ORTEGA (TÉCNICO), FÉLIX AMHED RAMÍREZ GÁLVEZ (TÉCNICO), JONATHAN ESCUTIA LÓPEZ (TÉCNICO), JULIO CÉSAR RAMÍREZ LÓPEZ (TÉCNICO)**

“EL ACABADO NO ES UN DETALLE FINAL, ES PARTE ESENCIAL DE LA CALIDAD Y LA EXPERIENCIA DEL DISEÑO.”

El taller abordó los procesos profesionales de aplicación de acabados en distintos materiales, destacando su relevancia en la durabilidad, funcionalidad y apariencia del diseño. A través de la explicación técnica y demostraciones prácticas, las y los participantes comprendieron la importancia del acabado como etapa clave del proceso productivo. La experiencia fortaleció el vínculo entre conocimiento técnico, materialidad y calidad final del objeto diseñado.

11

**INNOVACIÓN DE PRODUCTO + GRAVITY SKETCH CON OCLUS**

**TALLERISTA: HILTI, RUBÉN SANTIAGO TAPIA**

“DISEÑAR EN ENTORNOS INMERSIVOS AMPLÍA LA FORMA DE PENSAR, VISUALIZAR Y CREAR.”

El taller exploró el uso de entornos de realidad virtual como herramienta para la innovación de producto, integrando Gravity Sketch y Oculus al proceso de diseño. Las y los participantes reflexionaron sobre nuevas formas de conceptualización tridimensional, destacando la visualización inmersiva como un recurso para potenciar la creatividad y la toma de decisiones en etapas tempranas del proyecto.



TALLERES

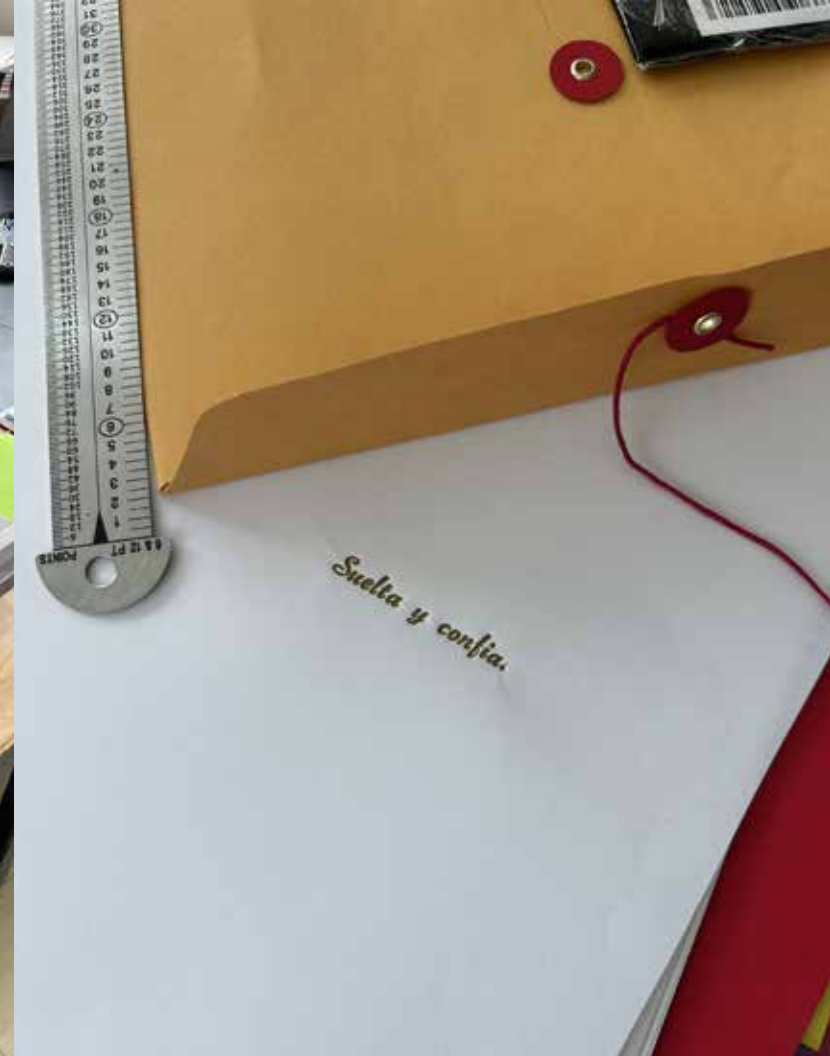
12

## LETTERPRESS EN EL TALLER 1895, IMPRESIONES CON ALMA

TALLERISTA: ROGELIO CUEVAS Y ETIENNE BAUREZ

“IMPRIMIR ES DEJAR HUELLA: CADA PRESIÓN CONSERVA MEMORIA, TIEMPO Y OFICIO.”

El taller acercó a las y los participantes a la técnica del letterpress como un proceso artesanal cargado de historia y sensibilidad material. A través de la impresión manual, se reflexionó sobre el valor del oficio, el tiempo y la experiencia táctil en el diseño gráfico. La práctica permitió reconocer la impresión como un acto expresivo y significativo.

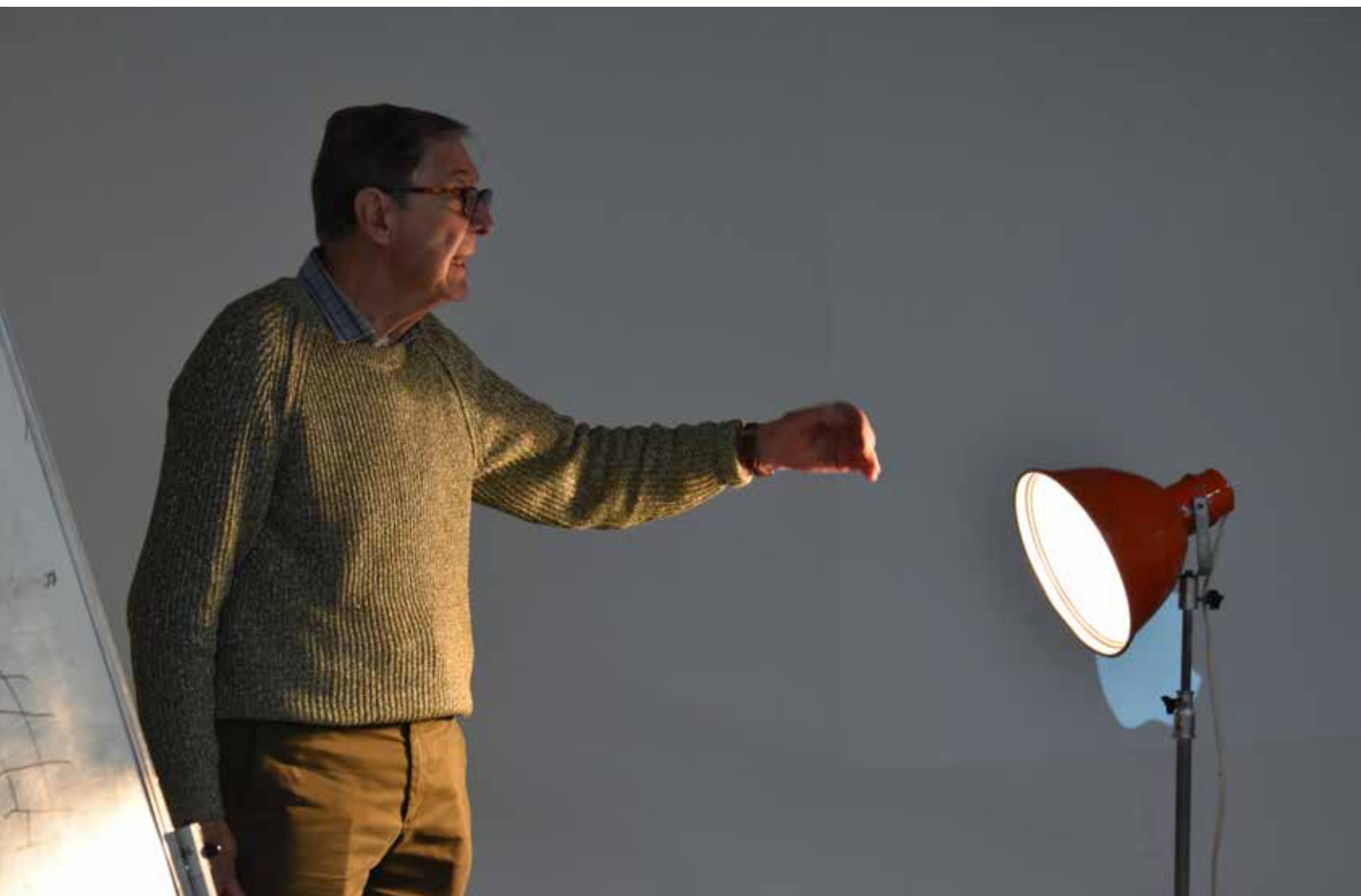


# 13 LUCES EN ESCENA, EXPLORACIÓN EN ESTUDIO FOTOGRÁFICO

TALLERISTA: JORGE ALCAIDE Y VÍCTOR GUIJOSA

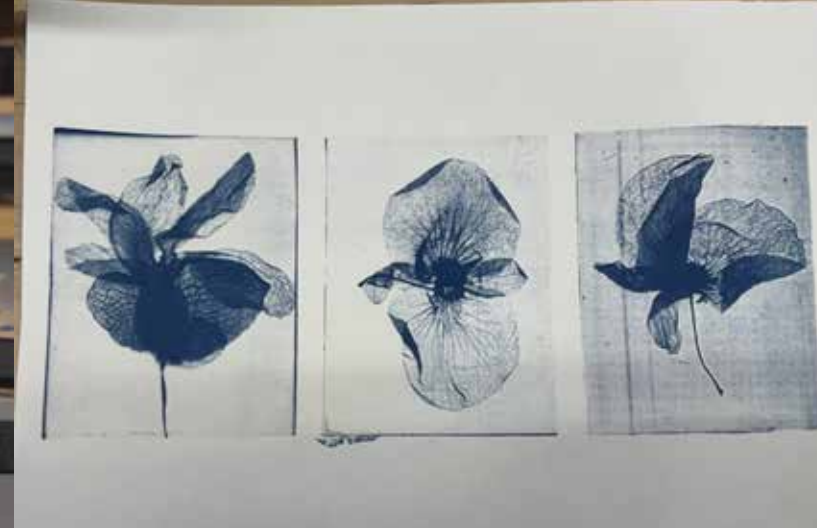
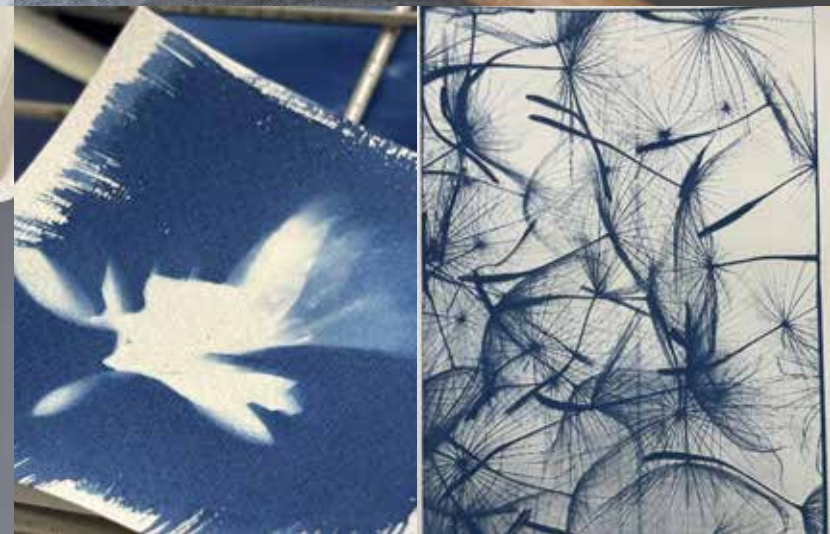
“LA LUZ NO SOLO ILUMINA,  
TAMBIÉN CONSTRUYE  
ATMÓSFERAS Y  
NARRATIVAS VISUALES.”

El taller propuso una exploración práctica del uso de la luz en el estudio fotográfico como elemento narrativo. Las y los participantes experimentaron con iluminación, encuadre y composición para comprender su impacto en la construcción de imágenes. La experiencia destacó la luz como herramienta expresiva en la comunicación visual.



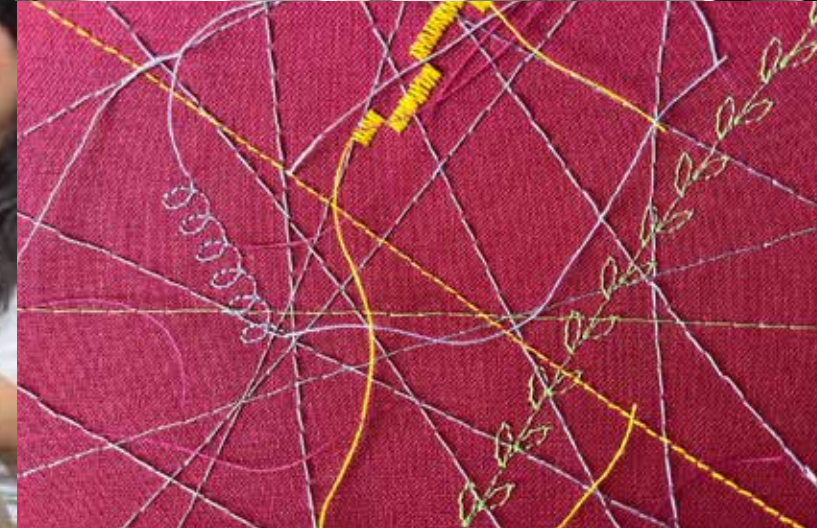
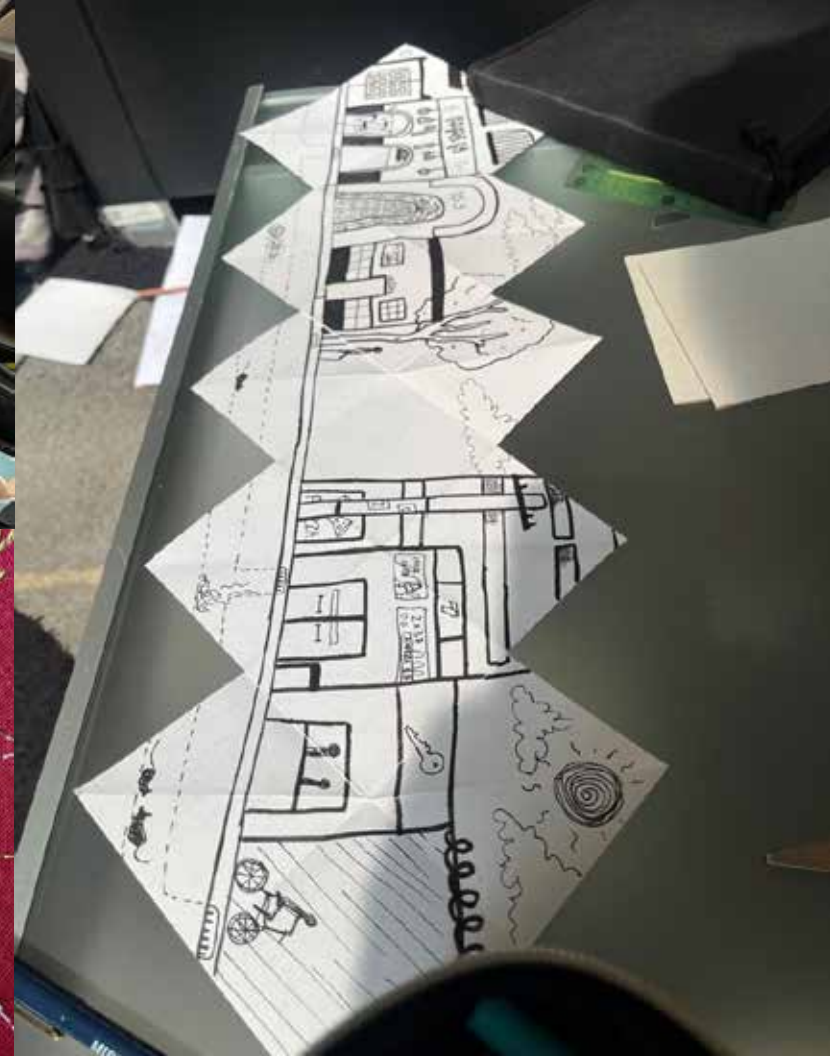
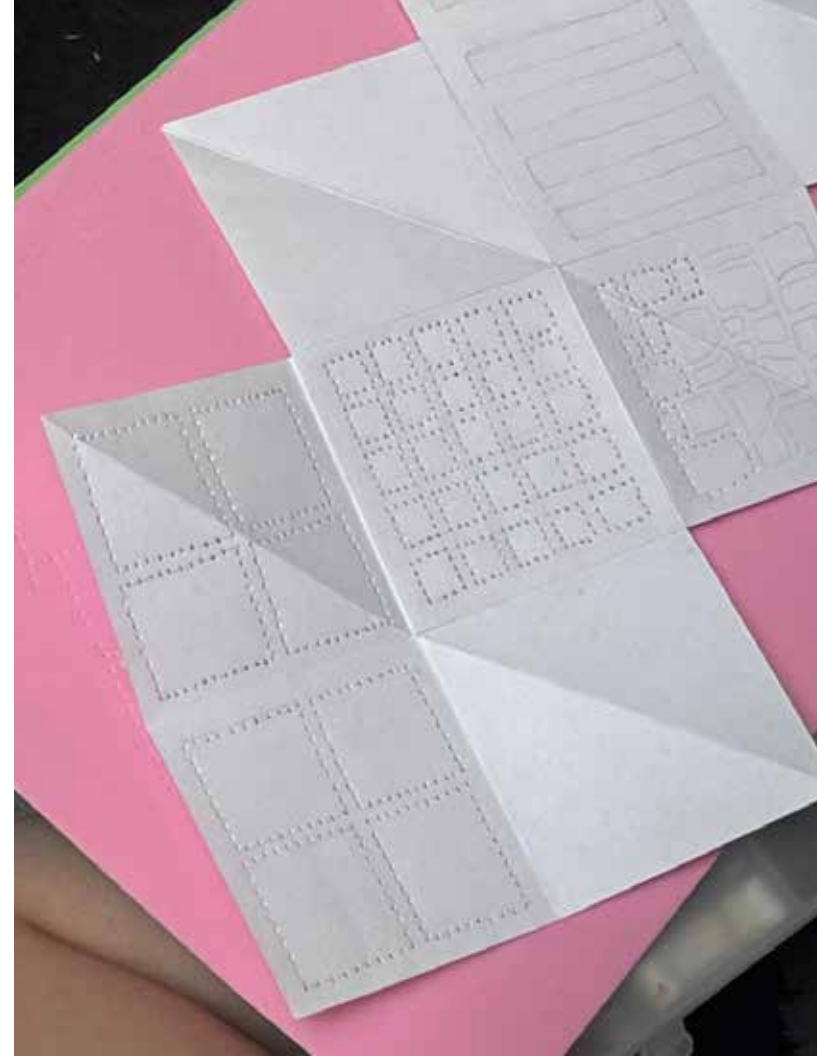
“EL COLOR TRANSFORMA LA IMAGEN Y MODIFICA NUESTRA FORMA DE MIRAR.”

El taller invitó a reflexionar sobre el color azul como recurso conceptual, emocional y narrativo en la imagen. A través de ejercicios experimentales, las y los participantes exploraron su capacidad para generar atmósferas, significados y sensaciones. La experiencia propició una mirada crítica y sensible hacia el uso del color en la creación visual.



“MAPEAR ES INTERPRETAR EL TERRITORIO DESDE LA EXPERIENCIA Y LA SUBJETIVIDAD.”

El taller abordó la cartografía como una práctica experimental y creativa más allá de su función técnica. Las y los participantes exploraron el mapeo como herramienta para representar experiencias, recorridos y percepciones. La experiencia destacó el diseño como medio para narrar territorios físicos y simbólicos.



“ILUSTRAR ES DIALOGAR CON LA PALABRA Y LA MEMORIA CULTURAL.”

El taller propuso un acercamiento sensible a la ilustración a partir de poemas mayas, integrando imagen, texto y tradición cultural. Las y los participantes exploraron la ilustración como un medio de interpretación y respeto hacia los saberes ancestrales. La experiencia fomentó el diseño como herramienta de preservación y expresión cultural.





TALLERES

17

## ESCRIBIR CON DIBUJOS

TALLERISTA: JAVI ROYO / ESPAÑA / TALLER INTERNACIONAL

“DIBUJAR TAMBIÉN ES UNA FORMA DE ESCRIBIR Y PENSAR.”

El taller exploró el dibujo como lenguaje narrativo y herramienta de pensamiento. A través de ejercicios gráficos, las y los participantes reflexionaron sobre la relación entre imagen, texto y comunicación. La experiencia destacó el dibujo como medio para expresar ideas, emociones y relatos de manera directa y personal.





TALLERES

18

**DIGITAL SKETCH**

**TALLERISTA: PAUL MARTÍNEZ**

“EL SKETCH DIGITAL MANTIENE LA ESPONTANEIDAD DEL TRAZO EN NUEVOS SOPORTES.”

El taller abordó el sketch digital como una extensión contemporánea del dibujo tradicional. Las y los participantes exploraron herramientas digitales para desarrollar ideas rápidas y visuales. La experiencia reforzó el sketch como base del pensamiento proyectual en el diseño.

19

**DEL BOCETO A LA LIBERTAD FINANCIERA**

**TALLERISTA: RICARDO REYES RETANA**

“EL DISEÑO TAMBIÉN ES UNA HERRAMIENTA PARA CONSTRUIR AUTONOMÍA Y SOSTENIBILIDAD PROFESIONAL.”

El taller reflexionó sobre el diseño como medio para generar independencia económica y desarrollo profesional. A partir del boceto como punto de partida, se discutieron estrategias para transformar ideas creativas en proyectos viables. La experiencia destacó la importancia de vincular creatividad, gestión y visión empresarial.

20

**FÁBRICA DE GRABADO: DEL MONOTIPO AL LINÓLEO**

**TALLERISTA: MARU ABLANEDO**

“GRABAR ES EXPERIMENTAR CON LA MATERIA PARA MULTIPLICAR LA IMAGEN.”

El taller introdujo a las y los participantes en técnicas de grabado como el monotipo y el linóleo. A través de la experimentación manual, se exploraron procesos gráficos tradicionales. La experiencia resaltó el valor del error, la repetición y la materialidad en la creación visual.

21

**CONCEPTUALIZACIÓN EXPANDIDA. ENTRE LO MANUAL Y LO DIGITAL**

**TALLERISTA: JESSICA DE LA GARZA**

“EL DISEÑO SE EXPANDE CUANDO LO MANUAL Y LO DIGITAL DIALOGAN.”

El taller propuso una reflexión sobre la conceptualización en el diseño desde la convergencia de procesos manuales y digitales. Las y los participantes exploraron estrategias híbridas para el desarrollo de ideas. La experiencia destacó la complementariedad de ambos enfoques en la práctica contemporánea.

“LA LUZ Y EL PÍXEL  
CONSTRUYEN NUEVAS  
FORMAS DE ARTE Y  
EXPERIENCIA.”

El taller exploró la relación entre arte, tecnología y luz a través de propuestas visuales basadas en sistemas lumínicos. Las y los participantes reflexionaron sobre el uso del píxel como unidad creativa. La experiencia destacó la integración de tecnología y expresión artística en entornos contemporáneos.



**DISEÑA LO INIMAGINABLE: CREATIVIDAD GENERATIVA CON ADOBE EXPRESS Y FIREFLY.**

**TALLERISTA:** RAFAEL HIDALGO Y TERÁN ESTRADA, ADOBE

“LA CREATIVIDAD GENERATIVA ABRE NUEVAS POSIBILIDADES PARA IMAGINAR Y DISEÑAR.”

El taller abordó el uso de herramientas de creatividad generativa para ampliar los procesos de diseño. Las y los participantes exploraron Adobe Express y Firefly como apoyo para la ideación visual. La experiencia destacó el potencial de la inteligencia artificial como aliada del pensamiento creativo.





TALLERES

## 24 SKETCH AND WALK TALLERISTA: MOISES AGUILAR

“DIBUJAR ES APRENDER  
A INTERPRETAR EL  
MUNDO PARA LLEVARLO  
AL PAPEL.”

El taller se orientó al desarrollo de habilidades de observación activa y expresión gráfica, invitando a las y los participantes a relacionarse de manera más consciente con su entorno. A través de recorridos y ejercicios de dibujo rápido, los estudiantes aprendieron a observar personas y espacios para traducir la realidad a la hoja. La experiencia fortaleció la capacidad de síntesis visual y la interpretación del entorno como base del proceso creativo en el diseño.

## 25 FOLEY CREATIVO: CREANDO EFECTOS DE SONIDO CON OBJETOS COTIDIANOS TALLERISTA: NOMBRE APELLIDO

“EL SONIDO TAMBIÉN  
SE DISEÑA: CUALQUIER  
OBJETO PUEDE  
CONVERTIRSE EN UNA  
HERRAMIENTA NARRATIVA.”

El taller introdujo a las y los participantes en la creación de efectos sonoros a partir de objetos cotidianos, explorando el sonido como un recurso creativo y expresivo. A través de ejercicios prácticos, se reflexionó sobre la construcción sonora de atmósferas, acciones y narrativas audiovisuales. La experiencia destacó la importancia de la escucha activa y la experimentación como elementos fundamentales del diseño sonoro.

## 26 BITÁCORA CREATIVA PARA UNA BIBLIA DE ANIMACIÓN TALLERISTA: JOSÉ IÑESTA, PIXELATL Y JOSÉ BALLESTEROS LÓPEZ

“QUE TU HISTORIA  
CAMBIE LA HISTORIA:  
PRESENTA TU PROYECTO  
Y HAZLO POSIBLE.”

El taller ofreció un acercamiento al panorama actual de la industria de la animación, analizando los elementos fundamentales que conforman la biblia de un proyecto audiovisual. A través de ejemplos y reflexiones sobre el contexto internacional, las y los participantes comprendieron la importancia de estructurar narrativas sólidas y viables. La experiencia destacó la biblia de animación como una herramienta estratégica para comunicar ideas, fortalecer proyectos y facilitar su presentación ante posibles instancias de financiamiento.





TALLERES

## 27 CÓMO DISEÑAR UN ADVERGAME

TALLERISTA: SIMON CEGLAREK, PIXPIK STUDIO Y CLOE AMPUDIA, PIXPIK STUDIO

“CUANDO EL JUEGO COMUNICA, LA MARCA SE VUELVE EXPERIENCIA.”

El taller abordó el diseño de advergames como una estrategia creativa para la comunicación de marcas a través del juego. Las y los participantes exploraron la integración de narrativa, mecánicas lúdicas y objetivos de comunicación. La experiencia destacó el potencial del videojuego como herramienta interactiva para generar engagement y valor de marca.

## 28 DISEÑO DE PERSONAJES

TALLERISTA: JOSÉ LUIS FERNÁNDEZ LIMÓN, SOLIDSENSE ANIMATION

“UN BUEN PERSONAJE NACE CUANDO FORMA, EMOCIÓN Y NARRATIVA SE ALINEAN.”

El taller introdujo los fundamentos del diseño de personajes desde una perspectiva narrativa y visual. A través de ejercicios prácticos, se exploró la construcción de identidad, expresión y coherencia formal. La experiencia resaltó el personaje como eje central de historias, animación y universos visuales.

## 29 POST PRODUCCIONES PROFESIONALES PARA TV

TALLERISTA: L.D.G. REYES MIGUEL A. RUIZ H.

“LA POSTPRODUCCIÓN ES DONDE LA IMAGEN ADQUIERE RITMO, INTENCIÓN Y CALIDAD PROFESIONAL.”

El taller ofreció un acercamiento a los procesos de postproducción aplicados a proyectos televisivos. Las y los participantes conocieron flujos de trabajo, criterios técnicos y narrativos propios del medio. La experiencia subrayó la importancia de la postproducción como etapa clave en la comunicación audiovisual profesional.

## 30 EMPRENDE CON ESTILO: PRESUPUESTOS, FINANZAS Y ESTRATEGIAS PARA EL MUNDO CREATIVO

TALLERISTA: JANETH ZARATE SOTO

“LA CREATIVIDAD TAMBIÉN SE FORTALECE CUANDO SE GESTIONA CON ESTRATEGIA.”

El taller reflexionó sobre la gestión financiera y estratégica aplicada a proyectos creativos. A partir de herramientas prácticas, se abordó la elaboración de presupuestos y la toma de decisiones económicas. La experiencia destacó la importancia de integrar creatividad, planeación y sostenibilidad profesional.

## 31 MULTIMEDIA QUE RESPIRA ARDUINO PARA DISEÑADORES

TALLERISTA: JOSÉ FERNANDO GARCÍA FELICIANO

“LA TECNOLOGÍA SE VUELVE SENSIBLE CUANDO EL DISEÑO LA HACE INTERACTUAR.”

El taller introdujo el uso de Arduino como herramienta para la creación de proyectos multimedia interactivos. Las y los participantes exploraron la relación entre electrónica, diseño y experiencia del usuario. La experiencia destacó el potencial de la tecnología como medio expresivo y sensorial.



## 32 DISEÑO DE ACCESORIOS DE PIEL / MARROQUINERÍA

TALLERISTA: DANIELA MOSQUEDA / INSTALACIONES CUERO WORKSHOP

“EL OFICIO Y EL DISEÑO SE ENCUENTRAN EN CADA DETALLE DEL MATERIAL.”

El taller abordó el diseño de accesorios de piel desde una perspectiva artesanal y contemporánea. Las y los participantes exploraron procesos, materiales y técnicas propias de la marroquinería. La experiencia resaltó la importancia del oficio, la precisión y la materialidad en el diseño de accesorios.

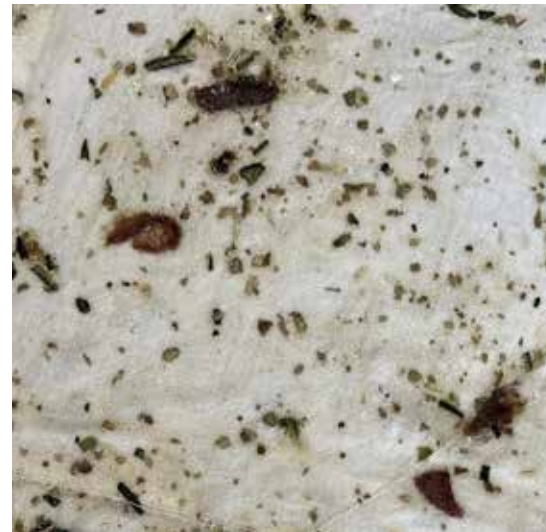


33 BIOMATERIALES PARA LA MODA

TALLERISTA: FRIDA ULLOA

“LA MODA DEL FUTURO SE DISEÑA DESDE LA MATERIA Y LA CONCIENCIA AMBIENTAL.”

El taller introdujo el uso de biomateriales como alternativa sostenible en el diseño de moda. Las y los participantes reflexionaron sobre procesos, materiales y posibilidades innovadoras. La experiencia destacó el papel del diseño en la construcción de prácticas responsables y sustentables.



34 DENIM VEST DESIGN

TALLERISTA: JUAN SEBASTIÁN URBINA Y ANA CECY VALDÉS

“DISEÑAR DENIM ES REINTERPRETAR UN CLÁSICO DESDE NUEVAS NARRATIVAS.”

El taller exploró el diseño de prendas en denim a partir de procesos creativos y técnicos. Las y los participantes trabajaron en la conceptualización y desarrollo de piezas con identidad propia. La experiencia resaltó el denim como un material versátil para la innovación en la moda.



35

ECOSISTEMA BROTHER. DEMOSTRACIÓN TECNOLÓGICA SUBLIMACIÓN Y BORDADO DIGITAL PARA EL DISEÑO.

TALLERISTA: ECOSISTEMA BROTHER INTERNACIONAL

“LA TECNOLOGÍA TEXTIL AMPLÍA LAS POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN Y DISEÑO.”

El taller presentó tecnologías de sublimación y bordado digital aplicadas al diseño contemporáneo. Las y los participantes conocieron procesos de personalización y producción digital. La experiencia destacó la integración de tecnología y creatividad en la industria textil.



36

PROCESO CREATIVO PARA COLECCIONES DE JOYERÍA

TALLERISTA: MARÍA TATO. JOYERÍA PERSONALIZABLE

“CADA JOYA COMIENZA CON UNA IDEA QUE SE TRANSFORMA EN IDENTIDAD.”

El taller abordó el proceso creativo detrás del diseño de colecciones de joyería. Las y los participantes reflexionaron sobre conceptualización, materialidad y personalización. La experiencia destacó la joyería como un medio de expresión personal y diseño narrativo.



### 37 TINTES NATURALES COMO ALTERNATIVA SOSTENIBLE PARA LA MODA

TALLERISTA: REBECA PÉREZ AMADOR / DISEÑADORA

“TEÑIR CON LA NATURALEZA ES DISEÑAR DESDE EL RESPETO AL ENTORNO.”

El taller exploró el uso de tintes naturales como práctica sostenible en la moda. Las y los participantes conocieron procesos alternativos de coloración y su impacto ambiental. La experiencia resaltó la importancia de recuperar técnicas responsables en el diseño textil.



### 38 INTERVENCIÓN DE SNEAKERS

TALLERISTA: GOLDEN GOOSE. INTERVENCIÓN DE SNEAKERS

“INTERVENIR ES CONVERTIR EL OBJETO EN UNA EXTENSIÓN DE LA IDENTIDAD.”

El taller propuso la intervención de sneakers como ejercicio de personalización y expresión creativa. Las y los participantes exploraron técnicas, materiales y lenguaje visual. La experiencia destacó el diseño como medio para transformar objetos cotidianos en piezas únicas con significado personal.



39

TALLER PROCESOS CREATIVOS EN LA MODA

TALLERISTA: EUNICE GÓMEZ CASAS

“JUGAR ES ALGO SERIO: UN NIÑO CREATIVO ES UN NIÑO FELIZ.”

El taller guió a las y los estudiantes en un proceso creativo basado en el juego, la fantasía y la exploración audiovisual como motores de inspiración en el diseño de moda. A través del uso de símbolos vinculados con la moda, la música y el arte, se promovió la autoexploración, la reflexión y la disciplina creativa para detonar ideas originales. La experiencia permitió desarrollar propuestas que expresan identidad, valores y visión personal, concibiendo el diseño como una herramienta narrativa capaz de transformar la fantasía en proyectos con sentido y significado.



40

HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO CREATIVO

TALLERISTA: ERIK VAQUERA

“NO HAY TEMPERAMENTOS MEJORES O PEORES, SOLO MODOS DISTINTOS DE HABITAR EL MUNDO.”

El taller propuso un ejercicio de autoconocimiento como punto de partida para el desarrollo creativo, invitando a las y los participantes a mirar hacia su interior para reconocer emociones, talentos y estilos de pensamiento. A través de dinámicas vivenciales y ejercicios reflexivos, se promovió una comprensión más consciente de la identidad personal y su relación con los procesos creativos. La experiencia fortaleció la comunicación empática y la expresión auténtica, destacando el autoconocimiento como una herramienta fundamental para ampliar el potencial creativo y la relación con los demás.



41

IA + INTELIGENCIA ARTESANAL PARA LA CREATIVIDAD EN DISEÑO

TALLERISTA: MARÍA FERNANDA AZUARA HERNÁNDEZ

“HOY EL DISEÑO SE VUELVE UN ESPACIO DONDE DISTINTAS INTELIGENCIAS SE ENCUENTRAN PARA IMAGINAR NUEVOS FUTUROS.”

El taller invitó a las y los participantes a explorar la convergencia entre la inteligencia artificial y la inteligencia artesanal como motores de creatividad en el diseño. A través de ejercicios reflexivos y prácticos, se analizaron los alcances, límites y tensiones éticas del uso de la IA, destacando su papel como herramienta de apoyo y expansión creativa. La experiencia promovió el pensamiento crítico, el trabajo colectivo y la valoración de la sensibilidad humana como eje central de la práctica proyectual.



42

DECONSTRUYENDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. DE LO DIGITAL A LO MANUAL

TALLERISTA: MTR. ANTONIO CORTÉS MUÑOZ

“DECONSTRUIR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES COMPRENDER QUE DETRÁS DE CADA RESULTADO DIGITAL EXISTEN DECISIONES HUMANAS; SOLO AL RECONOCERLO PODEMOS USARLA PARA EXPANDIR, NO SUSTITUIR, NUESTRA CREATIVIDAD.”

El taller propuso un acercamiento crítico a la inteligencia artificial desde la deconstrucción, invitando a reflexionar sobre los procesos y decisiones humanas que subyacen a los resultados digitales. A través de ejercicios que vincularon lo digital con lo manual y lo material, se promovió la comprensión del diseño como un proceso reflexivo más que como un resultado final. La experiencia permitió resignificar la IA como una herramienta interpretativa y creativa, reforzando el valor del pensamiento crítico, la experimentación y la sensibilidad en la práctica del diseño.



“LA ROBÓTICA DE SERVICIO DEMUESTRA QUE LA TECNOLOGÍA SOLO COBRA SENTIDO CUANDO INGENIERÍA Y DISEÑO DIALOGAN PARA PONER A LAS PERSONAS EN EL CENTRO.”

El taller se centró en la importancia del trabajo interdisciplinario entre ingeniería y diseño como disciplinas complementarias, particularmente en el ámbito de la robótica de servicio. Se subrayó que el desarrollo de robots con interacción directa con las personas requiere no solo conocimientos técnicos, sino también una comprensión profunda de la experiencia del usuario. A partir del trabajo colabo-

rativo, los estudiantes lograron diseñar propuestas funcionales y creativas, aun sin dominar plenamente los principios mecánicos. La experiencia evidenció el valor del diseño en la construcción de interfaces, comportamientos y vínculos entre tecnología y personas, así como el potencial formativo del trabajo en equipo interdisciplinario.



44

VISITA GUIADA AL MUSEO DEL OBJETO DEL OBJETO, MODO

TALLERISTA: CAROLINA MAGAÑA

“LOS OBJETOS COTIDIANOS TAMBIÉN CUENTAN HISTORIAS Y NOS PERMITEN COMPRENDER LA CULTURA DESDE LO MATERIAL.”

La visita permitió fortalecer el vínculo entre teoría y práctica, incentivando la observación crítica, la interpretación del objeto como documento histórico y su valor como fuente para el análisis del diseño y la cultura visual. Esta experiencia contribuyó a ampliar la mirada de los estudiantes sobre el diseño como una disciplina que dialoga con la memoria, la identidad y las prácticas cotidianas, reafirmando la importancia de los espacios museísticos como herramientas pedagógicas fundamentales en la formación académica.



45

LA CIUDAD SE LEE CAMINANDO

TALLERISTA: EDUARDO ÁLVAREZ DEL CASTILLO

“LAS LETRAS HABITAN EL ESPACIO URBANO Y, PARA QUIEN SABE OBSERVAR, SON CAPACES DE NARRAR MÚLTIPLES HISTORIAS.”

El taller invitó a las y los participantes a recorrer el espacio urbano como un territorio de lectura visual, reconociendo la presencia de la letra en sus múltiples manifestaciones formales y comunicativas. A través de la observación directa, se reflexionó sobre la morfología, la historia y el valor simbólico de los signos alfabéticos en la ciudad. La experiencia permitió comprender la letra como una herramienta fundamental del diseño, capaz de construir significado, identidad y narrativa en el entorno urbano, abriendo nuevas posibilidades de exploración y experimentación proyectual.



46

**COLOR...ES; INCLUIR ES UN COLOR PRIMARIO**

TALLERISTA: DG. MAURICIO ÁVILA

“LA INCLUSIÓN NO ES UN AÑADIDO AL DISEÑO: ES UN PRINCIPIO FUNDAMENTAL QUE AMPLÍA SU CAPACIDAD DE COMUNICAR Y TRANSFORMAR.”

El taller exploró el arte urbano y el diseño como herramientas de comunicación inclusiva, promoviendo la creación de propuestas visuales accesibles desde los principios del diseño universal. A través del análisis de referentes locales e internacionales y la experimentación con códigos visuales que integran color, textura, forma y símbolo, las y los participantes desarrollaron piezas orientadas a la participación cultural inclusiva. La experiencia fortaleció la comprensión del diseño como un medio para generar vínculos, empatía y comunicación entre diversas comunidades, particularmente con personas con discapacidad visual.



47

**IDENTIDADES EN BARRO**

TALLERISTA: CAROL LEYVA

“MODELAR EL BARRO ES UNA FORMA DE RECONOCERNOS Y DAR FORMA A NUESTRA IDENTIDAD.”

El taller propuso una exploración del barro como material expresivo para reflexionar sobre la identidad personal y colectiva. A través del modelado manual, las y los participantes experimentaron procesos de creación que vinculan cuerpo, materia y memoria. La experiencia destacó el valor del trabajo artesanal como medio de introspección, expresión simbólica y construcción de significado desde el diseño y el arte.



## CONFERENCIAS MAGISTRALES

Joshua Michie, Canadá  
Catalina Marín, Colombia  
Javi Royo, España  
Benjamin Gillespie, EU  
Manuel Ruíz, México

## DESIGN TALKS

Luis Calabuig  
María Eugenia Salas Rico  
Daniel Verde Hernández  
Manuel Alonso Martínez Rivera  
Adriana Berenice Martínez Peñaflores  
Aldo Hugo Lugo Fernández.  
César Mancilla, Chile  
Ernesto Partida  
Manuel Ruíz  
Moises Aguilar Ortega  
Eneko  
Bibiana Hernández Licona  
Jorge Gasca  
Rodrigo Córdova  
Adriana Díaz Caamaño  
Laura Barroetaveña  
Kristel Vázquez  
Mauricio Oltra  
Sr. Brander

## MESAS DE DISCUSIÓN

Jorge Rodríguez  
Juan Antonio Islas  
Mario Cruz  
Maribel Ramírez Puente  
Alfonso Amezquita

Juan Pablo Reverter  
Luis Martín Montesinos  
Víctor Moreno Trujillo  
Sebastian Damián Hernández  
Jorge Hidalgo  
José Luis Fernández Limón  
Reyes Miguel A. Ruiz H.  
Fabiola Contreras Rosso  
Isis Vargas Bioarte  
Cecilia Sánchez  
Natalia Silva  
Michelle Becerra  
Rubén Esqueda  
Albano Lorea  
Ricardo Prado  
Aida Carvajal  
Juan Carlos Padilla  
Cecilia Gallardo Macip  
Mauricio Ávila  
Miss Patricia  
Fátima González Ávila  
Diana Córdova Bua

## TALLERES

Gerardo Murcio  
Juan Pablo St Germán  
Rodrigo Shordía  
Juan Méndez  
Eduardo Aguirre Altieri  
Fátima Franco  
Iván Hernández  
Hugo Garza  
Arturo Lara  
Benjamin Gillespie  
Jacqueline Espinoza Campos  
Edgar González Ortega  
Félix Amhed Ramírez Gálvez

Jonathan Escutia López  
Julio César Ramírez López  
Rubén Santiago  
Rogelio Cuevas  
Etienne Baurez  
Jorge Alcaide  
Victor Guijosa  
Ximena Cuevas  
Mónica Puiferrat Novella  
Aida Carvajal García  
Lizbeth Ahinoan Carrillo Can  
Javi Royo  
Paul Martínez  
Ricardo Reyes Retana  
Maru Ablanedo  
Jessica de la Garza  
Luis Guerrero, Joshua Michie  
Rafael Hidalgo y Terán Estrada  
Moises Aguilar  
Mikel Hernández  
José Iñesta  
José Ballesteros López  
Simon Ceglarek  
Cloe Ampudia  
José Luis Fernández Limón  
Solidsense Animation  
Reyes Miguel A. Ruiz H.  
Janeth Zarate Soto  
José Fernando García Feliciano  
Daniela Mosqueda  
Frida Ulloa  
Juan Sebastián Urbina  
Ana Cecy Valdés  
Ecosistema Brother  
María Tato  
Rebeca Pérez Amador  
Golden Goose  
Eunice Gómez Casas  
Erik Vaquera



1

MESA MAGISTRAL DE  
DISCUSIÓN

3

DÍAS

12

MESAS DE DISCUSIÓN

37

EMPLEADOS DE PLANTA

5

CONFERENCIAS  
MAGISTRALES

46

TALLERES

5

PAÍSES INVITADOS: COLOMBIA, ESPAÑA,  
CANADÁ, AUSTRIA, EEUU

15

DESIGN TALKS

121

PANELISTAS

1

DIRECTORA

875

ALUMNOS

24

COORDINADORES

12

TÉCNICOS Y SECRETARIAS

1820

HORAS DE TRABAJO DURANTE 12 MESES

162

PROFESORES

## UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO

Dr. Cipriano Sánchez García, L.C.  
**Rector**

Dra. Lorena Rosalba Martínez Verduzco  
Dr. Jose Rodrigo Pozón López  
**Vicerrectores Académicos**

Mtro. José Luis Tadeo Rivas Martínez  
**Secretario General**

Lic. Elisa Ruiz Ladrón de Guevara  
Dr. Enrique Tapia Sanz, L.C.

**Vicerrectores 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**

Mtro. Alfredo Nava Goveia  
Dra. Erika Benítez Camacho  
Dr. Salvador Bueno Valenzuela  
Dra. Oliva Sánchez García

## DIRECTORIO FACULTAD DE DISEÑO

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

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

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

Dr. Erick Campos Baigts  
**Coordinación de la Licenciatura en Diseño Multimedia**

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

Mtra. Begoña Sáinz Abascal  
Mtra. Mónica Solórzano Zavala  
**Coordinación Académica de la Lic. en Diseño Gráfico**

Dra. Lilian González González  
Mtro. Marco Rigamonti

**Coordinación Académica de Licenciatura en Diseño Industrial**

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

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

Dra. Liliana 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. Claudia Romero Camas  
**Coordinadora de Talleres de Moda**

Mtra. Maribel Álvarez Puente  
**Coordinación de Tutoría / Campus Norte**

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

Lic. Erika Segura Yañez  
**Asistente de Dirección**

Ma. Isabel García Puga  
Mónica Cisneros Otero

**Asistencia de la Coordinación Académica**

## POSGRADO

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**

Mtra. Mónica Puigferrat Novella  
**Coordinación de la Maestría en Gestión Integral de Diseño**

## LOGÍSTICA

Arturo Ramírez Pérez  
Mtro. Juan Luis Morales Alanís  
Martín Macías Corrales  
Lic. Noé Jonathan Villegas Rivera  
**Técnicos / Taller de Modelos**

Arturo de Jesús Lara García  
**Técnico / Taller de impresión 2D y 3D**

Lic. Ana Cecilia Valdés Valdés  
**Técnico / Taller de Moda**

Víctor Manuel Basurto Casas  
**Técnico / Taller de Serigrafía y Artes Gráficas**

Alberto Hernández Becerril  
Óscar Martínez Chávez  
**Técnicos / Taller de Fotografía**

## CONSEJO DE EGRESADOS

D.G. Adriana Sánchez Mejorada Borana  
D.G. Guitit Stempa Zimerman  
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

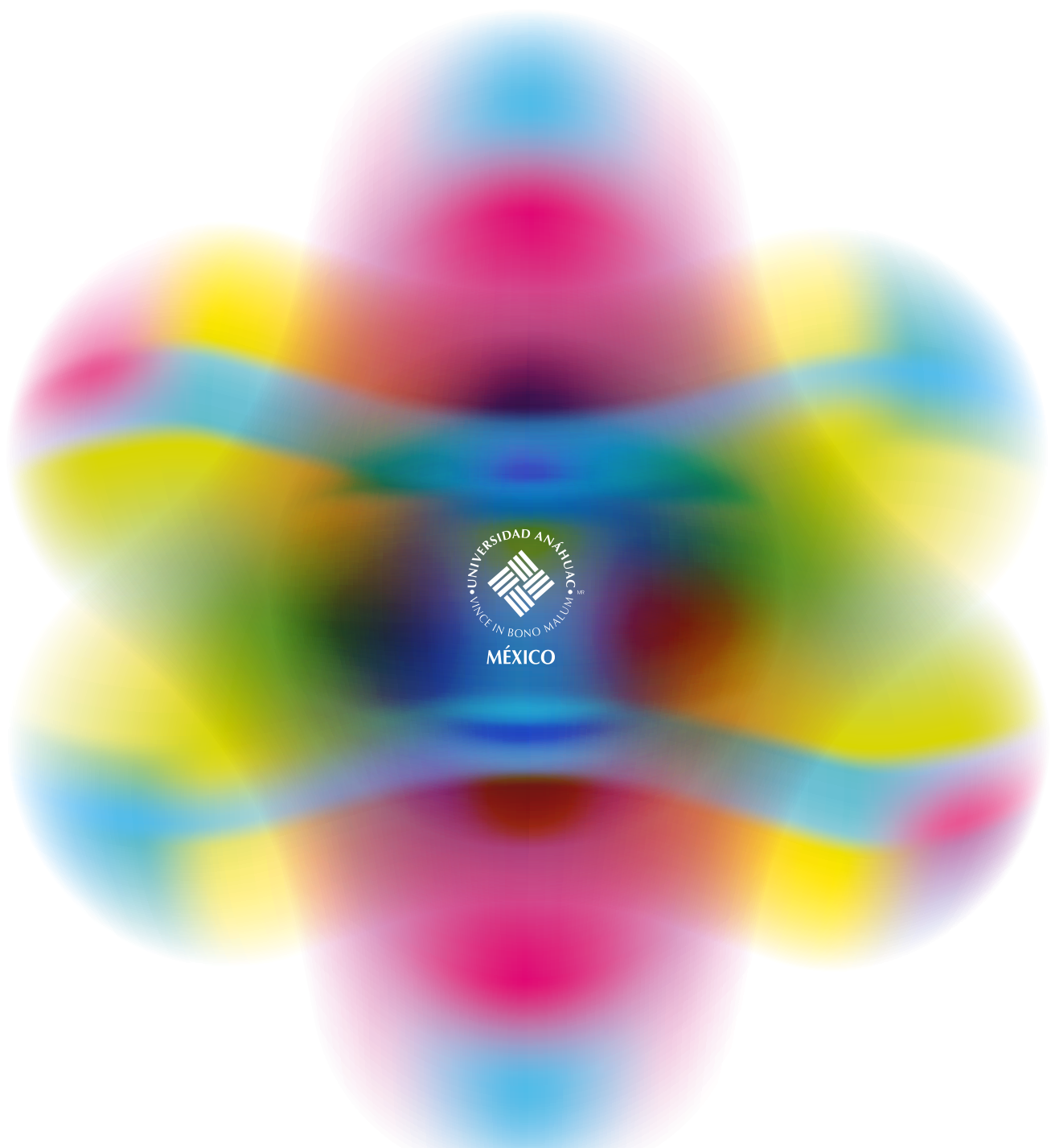
Lic. Walther Boelsterly Urrutia  
Mtra. Adriana Salinas de Gortari  
D.I. Carmen Cordera Lascurain

## 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  
Lilian 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](http://anahuac.mx/mexico)

