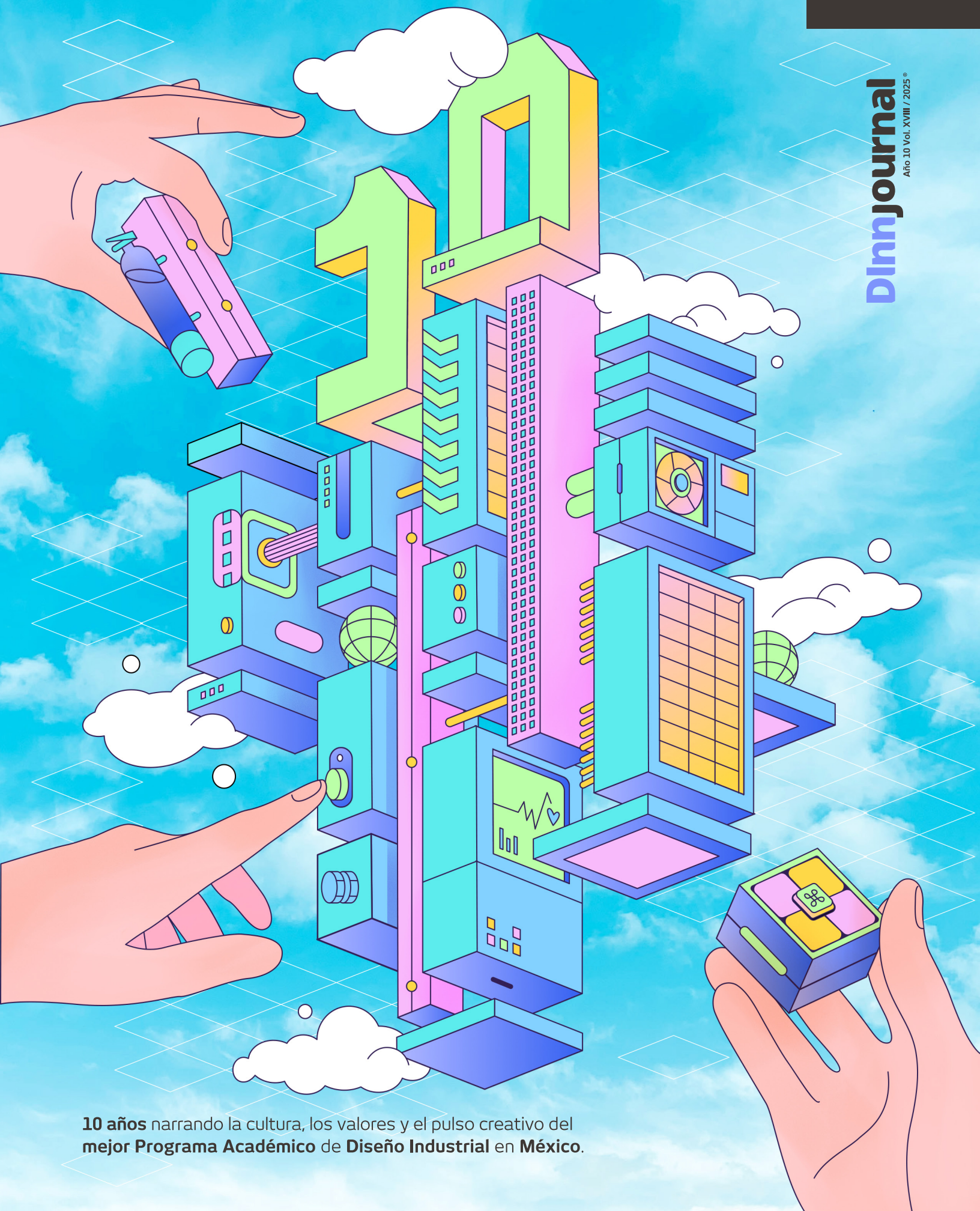




10 años narrando la cultura, los valores y el pulso creativo del mejor Programa Académico de **Diseño Industrial** en **México**.



Design is about how something works, not how it looks. It's what's inside that counts.

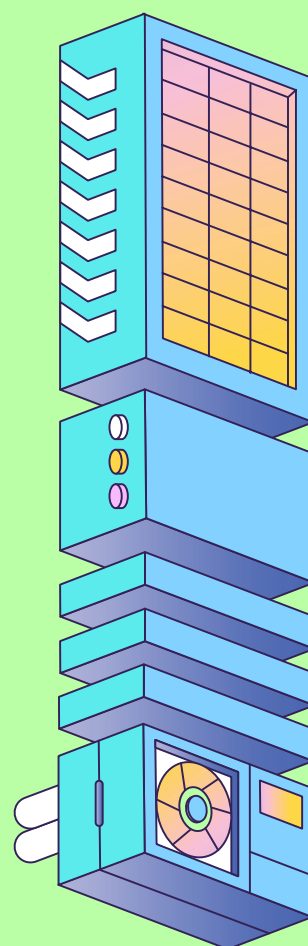
The best designs are the result of someone's questioning everything around them.





Sir James Dyson

Inventor británico, ingeniero de diseño industrial y fundador y director ejecutivo de **Dyson LTD**. Es conocido principalmente por la invención de la aspiradora sin bolsa **Dual Cyclone**, que funciona según el principio de la separación ciclónica.





8

Manglares

La Universidad de Monterrey (UDEM), a través de la Escuela de Arte y Diseño, participó en la exposición Inédito 2024, plataforma de Design Week México, que reúne a talentos emergentes y consolidados del diseño nacional.

22

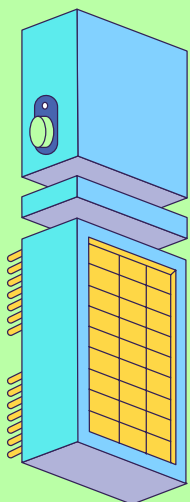
Mesa-banco

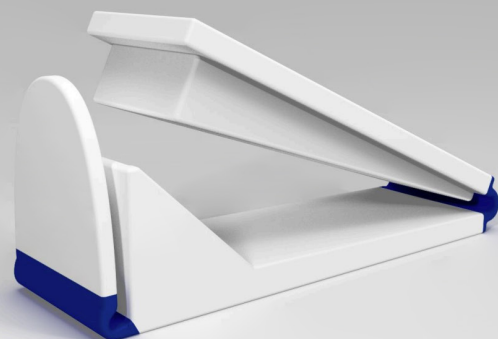
Propuesta de diseño de objeto fundamental durante la transición del preescolar a la primaria, ya que facilita la adaptación del estudiante al nuevo entorno escolar, brindando comodidad y un espacio adecuado para aprender.

26

Mobilidad Post-Operatoria

Usuarios en fase post operatoria de lesiones óseas y ligamentarias en tobillo y pie, para que puedan moverse de manera autónoma y segura, mediante un diseño capaz de modificar fácilmente sus dimensiones para adaptarse a su entorno





36

Entrelazando Promesas

Generar visibilidad sobre el uso de materiales propagandísticos de campañas electorales gubernamentales, las cuáles, en su mayoría, no cumplen con lo establecido por las normativas establecidos por el Instituto Nacional Electoral en torno a reciclaje.

46

Fidget de algo

Diseño de un producto con base en su función, dirigido a un usuario en específico, e inspirado en un producto icónico de la historia del diseño industrial.

50

Ayuda Técnica para Parkinson

Diseño de una familia de productos para ayudas técnicas para personas con limitaciones de movimiento por contracción de extremidades superiores, teniendo varios objetivos específicos.

56

Cubo Tencui

Crear una experiencia de juego físico/digital que contribuya a desarrollar habilidades sanas y reconecten al usuario con su círculo social integrando las últimas tendencias tecnológicas.



Estimados lectores,

Esta edición es especialmente significativa, pues celebramos **10 años de Dlnnjournal**: una década dedicada a compartir los proyectos más destacados de alumnos, profesores, egresados y de toda la comunidad del Programa Académico de la Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad de Monterrey.

Desde su creación, **Dlnnjournal** ha sido una plataforma para impulsar la creatividad, la innovación y el compromiso social que distinguen a nuestra comunidad académica, consolidándose como un espacio que documenta y visibiliza el talento, y fortalece el papel del diseño en la construcción de un mejor entorno.

En sintonía con el tema global propuesto por la **World Design Organization (WDO)**, En esta **XVIII edición** se inspira en el principio de *Ethical Design*, recordándonos la responsabilidad del diseñador como agente de cambio hacia un futuro más justo, sostenible e inclusivo.

También encontrarán un compendio de proyectos destacados a lo largo de esta década, que nos invita a mirar atrás, reconocer lo que hemos logrado y proyectarnos hacia lo que está por venir, reflejando la evolución y la visión de nuestro programa.

Nos enorgullece también reconocer los logros alcanzados durante este último año, como que la **UDEM haya sido sede de Cumulus Monterrey 2024: Design Across Borders – United in Creativity**, convirtiéndose en un punto de encuentro para la comunidad internacional del diseño; nuestra participación en **Inédito 2024**, donde fuimos galardonados con el primer lugar por el proyecto Manglares en **Design Week México**; así como nuestra presencia, por primera vez, en **Zona Maco 2025**, como **Universidad de Monterrey (UDEM)** y **Escuela de Arte y Diseño**, una de las ferias de arte más importantes de Latinoamérica.

Agradezco profundamente a todo el gran equipo que ha hecho posible este proyecto a lo largo de los años, y a cada lector, profesor y alumno que lo mantiene vivo con su valiosa participación. Me emociona sumarme a este proyecto y **celebrar juntos estos primeros diez años de Dlnnjournal**, esperando que sean el inicio de muchos más por venir.

Esperamos que disfruten esta edición.

Atentamente,



Beneficios en la preservación y protección de los manglares

SITUACIÓN EN MÉXICO

UNO DE LOS 5 PAÍSES
con mayor extensión de manglares en el mundo

ESTADOS CON MANGLARES



MÉXICO CUENTA CON APROXIMADAMENTE

775,555
HECTÁREAS

PROTECCIÓN COSTERA

Los manglares actúan como una barrera natural contra tormentas, huracanes y tsunamis. Sus raíces atrapan sedimentos y estabilizan el suelo, reduciendo la erosión y protegiendo a las comunidades costeras de inundaciones.

BIODIVERSIDAD Y HABITAT

Los manglares son ecosistemas cruciales que albergan una gran variedad de especies, desde invertebrados acuáticos hasta mamíferos marinos. Funcionan como guarderías naturales para muchas especies marinas, lo que es vital para la pesca y la biodiversidad global.

ADAPTACIÓN AL CAMBIO CLIMÁTICO

Los manglares son altamente resilientes ante las variaciones de nivel del mar y la salinidad. Al absorber y almacenar carbono, ayudan a mitigar el cambio climático. Además, su estructura física protege a las comunidades costeras de los efectos del aumento del nivel del mar.

PRESERVACIÓN DE LOS

Manglares

EN EL SUR DE MÉXICO

EQUIPO: María Regina González Canales y Elián Granell Vázquez

PROFESOR: Eli Josué Tello Bragado

CONTEXTO

Los manglares son ecosistemas cruciales que albergan una gran variedad de especies, incluyendo peces, crustáceos, aves y mamíferos. Funcionan como guarderías naturales para muchas especies marinas, lo que es vital para la pesca y la biodiversidad global.

PROBLEMÁTICA

En México, la pérdida de estos ecosistemas se debe principalmente al desarrollo urbano, la expansión de la agricultura y la acuicultura, así como a la construcción de infraestructura turística en las zonas costeras. A pesar de esta pérdida, México ha implementado esfuerzos significativos para la conservación y restauración de manglares, incluyendo áreas protegidas y programas de reforestación.

A nivel mundial, los manglares están bajo amenaza debido a la deforestación, el desarrollo costero, la agricultura y la acuicultura.

Se estima que el 35% de los manglares del mundo han sido destruidos en las últimas décadas.

CRÉDITOS

Comisión de Artística Dirección:
María V. González Félix e Irma Pichón Cortés

Diseño de Exposición:
María V. González Félix, Irma Pichón Cortés,
Arantxa Rivera Coballero y E. Josué Tello Bragado

Diseño de Gráfica:
Arantxa Rivera Coballero

Reproducción e Impresión:
Eli Josué Tello Bragado

UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Propuesta

Plantar los manglares en el futuro es una tarea compleja que requiere un sistema de cultivo innovador.

Método

DESARROLLO

Con un enfoque integrador y crítico, se exploran posibles futuros en los que el cambio climático es mitigado o incluso revertido.

Solución

Se crea un sistema modular para la preservación y regeneración de los manglares, con materiales sustentables como bio-plástico que con estructura establecida de la costa reduce de CO2 y conforma el hábitat para una gran variedad de especies.

MATERIAL

ESTRUCTURA

PLANTAS

ANIMALES

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

ECOSISTEMA

METODOLOGÍA
DISEÑO ESPECULATIVO

Cambio climático

Preservación de los manglares

PRESENTE CRÍTICO

Propuesta de diseño sustentable y regenerativo

SOLUCIÓN

Se generó el ecosistema de los manglares creando un sistema modular adaptable que será el hábitat de especies de flora y fauna.

FUTURO POSIBLE



EVENTOS

UDEM en Inédito 2024 Design Week México

La Universidad de Monterrey (UDEM), a través de la Escuela de Arte y Diseño, participó en la exposición **Inédito 2024**, plataforma de **Design Week México**, que reúne a talentos emergentes y consolidados del diseño nacional.

En la sección **Universidades**, la **UDEM** presentó el proyecto **Manglares**, que es el diseño y desarrollo de un Bio-Módulo asistente para la preservación de ecosistemas que se encuentran cerca de un cuerpo de agua, específicamente manglares en el sur de México.

Desarrollado por los alumnos **María Regina González Canales** y **Elián Graniel Vázquez**, bajo la asesoría del **Dr. en Diseño Elí Josué Tello Bragado**, dentro del **Estudio de Especialidad**.

Este proyecto surgió con el deseo de explorar nuevas fronteras en el diseño conceptual y con enfoque en el medio ambiente. Se propuso innovar con conceptos orgánicos pero factibles, aplicando ideas que fueran poco exploradas con anterioridad.

Logrando un proyecto no solo visualmente atractivo, sino que también redefiniera la funcionalidad y el uso de materiales, aprovechando las posibilidades tecnológicas más avanzadas del momento.

Nos enorgullece destacar que este proyecto fue galardonado con el **PRIMER LUGAR**, un reconocimiento que reafirma la calidad, creatividad y compromiso de nuestros estudiantes.

DJ



EVENTOS

UDEM en Zona MACO 2025

La Escuela de Arte y Diseño de la Universidad de Monterrey (UDEM) participó por primera vez en Zona MACO Diseño 2025, una de las ferias de arte y diseño más importantes de América Latina, celebrada del 5 al 9 de febrero en el Centro Citibanamex de la Ciudad de México.

Los egresados del programa de Licenciatura en Diseño Industrial participantes fueron Luis Luna (Namuh), Patricia Leos y Renata Elizondo (Arte Objeto Design), quienes demostraron la capacidad de nuestros diseñadores para sobresalir en la escena nacional.

En la sección Universidades, egresados y estudiantes de Diseño Industrial presentaron sus proyectos junto con representantes de otros programas de la escuela, mostrando el talento y la visión creativa de la comunidad UDEM.

Esta participación reafirma el compromiso de la Universidad, la Escuela y el Programa con la formación de profesionales del arte y el diseño que contribuyen activamente al panorama creativo contemporáneo.

DJ





UNIVERSIDA
DE MONTE



ENTREVISTA

Luis Luna: NAMUH

1. Todo comienza con una pregunta: ¿En qué momento descubriste que querías dedicarte al diseño? Cuéntanos sobre ese instante en tu vida en el que supiste que el diseño sería tu camino. ¿Hubo algún proyecto, una experiencia en la UDEM o una pieza en particular que te hiciera decir “esto es lo mío”?

Desde niño, me fascinaban las formas de las cosas, los espacios y la manera en que un objeto o un entorno podían transformar la experiencia de quien los habita. Siempre sentí que el diseño no era solo cuestión de estética, sino una forma de influir en la vida de las personas. Fui afortunado de descubrir desde temprano que mi camino estaba ligado a esto, a crear y dar significado a través de lo que me apasiona.

Más que una pieza en particular, fue la experiencia de ser finalista en un concurso internacional y formar parte de la selección final para una feria de diseño en Japón. Me dio confianza, la seguridad de que mis ideas podían trascender y que tenía un lugar en el mundo del diseño.

2. ¿Cómo fue tu experiencia en la UDEM y qué impacto tuvo en tu formación como diseñador? ¿Qué aprendizajes sigues aplicando en tu trabajo hoy?

Como muchos estudiantes, hubo momentos en los que me pregunté si estaba en el camino correcto o si realmente tenía lo necesario para dedicarme al diseño. En mi época, la UDEM no contaba con la infraestructura de primer nivel que tiene hoy, pero lo que realmente hizo la diferencia fueron los maestros que transmitieron su pasión por la profesión. Más allá de la técnica, lo que más desarrollé en esos años—y que sigo aplicando hasta hoy—es la inquietud constante por mejorar, por no conformarme con lo que ya he hecho y mantener siempre el hambre de aprender.

3. El salto al mundo profesional: ¿Cómo llegaste a Namuh Studio y qué te atrajo de este proyecto? Sabemos que Namuh Studio es un espacio donde cada pieza cuenta una historia. ¿Cómo fue esa primera conexión con la marca y qué te hizo querer formar parte de ella?

Llegué a Namuh en 2013 con la idea de desarrollar un área creativa dentro de una empresa que, hasta ese momento, se enfocaba en importar mobiliario y objetos de decoración de distintas partes del mundo. Con mi llegada nació Namuh Studio, un espacio que comenzó diseñando muebles, iluminación y accesorios, y que con el tiempo se expandió hacia el interiorismo. Lo que más me atrajo del proyecto fue su visión y filosofía: crear piezas con carácter, donde la riqueza artesanal y el uso de materiales naturales fueran esenciales. No se trataba solo de decoración, sino de objetos con alma. Desde el primer momento, fue amor a primera vista.

4. Diseñar con identidad: Tus piezas no solo llenan un espacio, cuentan una historia. ¿Cuál es la filosofía detrás de tu trabajo? Tus diseños tienen un fuerte carácter artesanal y narrativo. ¿Cómo defines el equilibrio entre función, estética y la carga cultural que le das a cada diseño?

Para mí, el diseño es un diálogo entre la función y la estética de cada pieza. El equilibrio nace de respetar los materiales, entender su esencia y permitir que el proceso de producción—ya sea artesanal o industrial—les dé carácter. La forma en que una persona va percibiendo el mundo, sus experiencias y culturas, dejan una huella que se refleja en mis diseños, dándoles una carga emocional y narrativa. No se trata solo de crear algo visualmente atractivo, sino de transmitir sensaciones: la calidez de lo hecho a mano, la riqueza de lo atemporal y la profundidad de un diseño con significado.



5. Más allá del mueble: Cuando diseñamos objetos, también diseñamos experiencias. ¿Cómo imaginas el impacto de tus piezas en la vida de quienes las usan?

Cada objeto o espacio que diseñamos impacta la vida de quienes lo usan. Para mí, lo más importante es que cumpla su función y, a la vez, genere una experiencia positiva. Como diseñadores, debemos ser responsables de lo que creamos y de cómo influye en el entorno de las personas.

6. Zona MACO Diseño: Este año participe en nuestro stand como expositor para la feria Zona MACO Diseño. ¿Qué significa para ti participar exponiendo aquí?

Me sentí honrado de formar parte de esta curaduría y de tener la oportunidad de exhibir mi trabajo en un escenario tan relevante como Zona MACO Diseño. Presentar diseños en una feria de esta magnitud no solo le dio visibilidad, sino que también lo llevó a una audiencia global, un impulso invaluable para cualquier diseñador.

7. ¿Qué vimos de Luis Luna en Zona MACO? ¿Qué historias nos puedes contar sobre tus piezas expuestas en la feria?

Presenté unas lámparas inéditas, talladas a mano, inspiradas en las texturas que el viento crea en las dunas y el giro meditativo de los derviches sufíes. Su base cónica, hecha de madera de rosa morada, presenta un tallado que crea surcos rítmicos, evocando las ondas del viento sobre las dunas.

También presenté algunas piezas más expresivas que llevé hace un año a la feria ICFF en Nueva York, que muestran una exploración diferente y más libre dentro de mi trabajo.

8. Reflexiones y Consejos: ¿Qué mensaje le darías a los estudiantes de diseño que sueñan con exponer su trabajo en grandes escenarios o ferias internacionales como Zona MACO?

Exponer en ferias internacionales es solo una etapa del proceso. Más allá de mostrar un producto, es una oportunidad significativa para comprender el mercado global, conocer diversas perspectivas y, sobre todo, aprender a hacer negocios a través del diseño, que al final es lo que da sostenibilidad a cualquier proyecto o empresa.

Participar en una feria y montar un stand es quizás la parte más sencilla. El verdadero aprendizaje viene de todo lo que sucede antes y después: la logística, el cumplimiento de normativas y estándares de calidad, y la habilidad de vender tu proyecto en un entorno altamente competitivo.

Es en estos detalles donde una feria internacional deja su mayor enseñanza.





9. De Monterrey al mundo: ¿Qué impacto crees que tiene el diseño mexicano en la escena internacional? ¿Cómo ves la evolución de la industria del diseño en México y qué papel crees que juega en el contexto global?

Creo que el diseño mexicano ha impactado bastante a nivel internacional. En los últimos años, México se ha convertido en un caldo de cultivo creativo, algo similar a lo que pasó en Nueva York en los 80s o en Berlín en los 90s.

El mundo ha empezado a valorar la riqueza cultural de nuestro país y, sobre todo, la forma en que preservamos las tradiciones artesanales.

Crear en México es más fácil y accesible que en países más desarrollados, donde muchos de estos valores se han perdido.

10. En qué otros espacios o plataformas has difundido o divulgado tu trabajo como diseñador? ¿Qué ferias o exposiciones, foros puedes compartirnos?

He participado en la Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, Design Week de París, IFF en Singapur, ICFF de Nueva York, Design Week Tokio, entre otros.

11. Por último, para quienes están comenzando su camino en el diseño, ¿qué les dirías para motivarlos a seguir adelante y encontrar su propia voz en la industria?

Les diría que no se obsesionen con el éxito superficial, como aparecer en revistas o conseguir reconocimiento rápido. Dentro de la industria, te das cuenta de que no siempre hace falta tener talento genuino para esos reconocimientos. Lo realmente importante es encontrar tu propia voz, disfrutar del proceso y ser auténtico. A medida que empiezan su camino profesional, aprovechen esa libertad que tienen al principio para explorar nuevas ideas y probar cosas diferentes. En el mundo real, muchas veces tendrán que ajustarse a los lineamientos que un cliente les pide, pero al principio pueden permitirse experimentar más. Nunca dejen de tener hambre por nuevas ideas y siempre estén dispuestos a reinventarse. No tengan miedo de equivocarse y aprender de esos errores. Al final, el verdadero éxito está en ser fiel a uno mismo y hacer lo que les apasiona.









Mesa-banco

El objetivo es proponer el diseño de un mesa-banco que permita al estudiante una transición más fluida del preescolar a la primaria.

La propuesta se realizó utilizando la metodología de Diseño Centrado en el Usuario, en la que participó el personal docente de la escuela y los estudiantes de primer grado.

El mesa-banco es un objeto fundamental durante la transición del preescolar a la primaria, ya que facilita la adaptación del estudiante al nuevo entorno escolar, brindando comodidad y un espacio adecuado para aprender.

Además, fomenta la autonomía al permitir la organización de materiales, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. También refuerza el sentido de pertenencia y motivación, haciendo que el niño se sienta respaldado en su nuevo salón.

Por último, el mesa-banco propuesto promueve la inclusión y equidad, garantizando que todos los estudiantes, sin importar sus necesidades, tengan las mismas oportunidades de participar activamente en clase.

DJ

Su diseño ergonómico mejora su bienestar físico y previene problemas posturales, lo que favorece la concentración y el rendimiento académico.







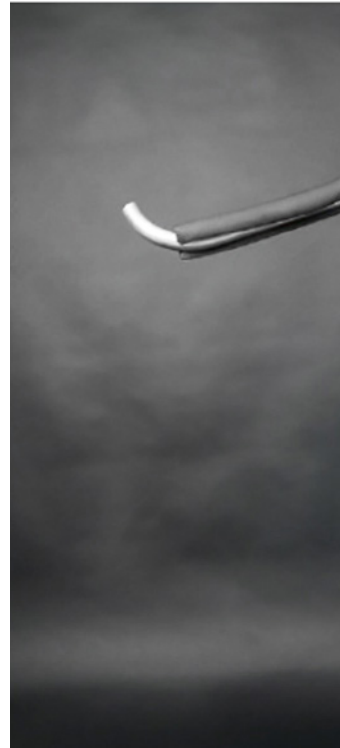
Movilidad Post-Operatoria esguince tobillo

El propósito de este dispositivo es que usuarios en fase post operatoria de lesiones óseas y ligamentarias en tobillo y pie, puedan moverse de manera autónoma y segura, mediante un diseño capaz de modificar fácilmente sus dimensiones para adaptarse al usuario y a su entorno

Posee componentes pensados para reducir el impacto sobre brazos y torso.

También incorpora conteras flexibles que permiten mantener el grip sobre el piso independientemente de las variaciones angulares que se producen al caminar.

La estructura tiene distintos puntos de apoyo ajustables a lo largo del cuerpo que permiten crear una mejor distribución del peso a comparación de los productos actuales.





DJ



Modelado de Superficies

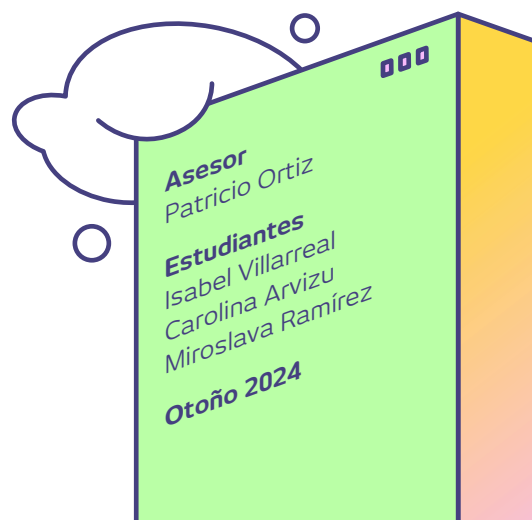
Modelado de Superficies es la materia donde los alumnos adquieren la capacidad de materializar sus propuestas en modelos tridimensionales rápidos pero precisos.

Mediante el aprendizaje de un modelador directo como Rhinoceros 3D, los alumnos aprenden distintas estrategias de modelado que les permiten traducir y comunicar en modelos fabricables sus ideas de diseño.

El curso contiene una parte inicial de desarrollo abstracto de morfologías simples y de complejidad media, una etapa intermedia en la cual diseñan o rediseñan productos de uso con dimensiones precisas y una etapa final en la cual aprenden a parametrizar herramientas para crear morfologías más avanzadas usando Grasshopper, lenguaje de programación visual embebido en el mismo software.

Los proyectos finales incluyen el rediseño de productos existentes o la posibilidad de trabajar en un proyecto del estudio de diseño que cursen en paralelo a esta materia.

DJ









ENTREVISTA

Jorge Santoyo: Global Community Professor para LDI

Diseñador industrial especializado en desarrollo de producto.

Actualmente trabaja en IKEA of Sweden como Product Developer, liderando la gama global de juguetes que IKEA comercializa en todo el mundo.

En su rol, Jorge es responsable de iniciar la exploración creativa y coordinar a equipos multidisciplinarios que incluyen diseñadores, ingenieros, expertos en abastecimiento, ventas y control de proyectos. Su trabajo abarca todo el proceso de diseño, desarrollo y negocio: desde la identificación de oportunidades, creación de conceptos y prototipos, validación mediante pruebas, hasta la industrialización en fábrica, el desarrollo del caso de negocio y el lanzamiento en tiendas a nivel mundial.

Antes de unirse a IKEA, Jorge vivió más de cinco años en Shanghái, China, donde trabajó para una empresa alemana liderando el departamento de diseño. Allí desarrolló productos para múltiples cadenas de retail en Europa y Asia, adquiriendo una sólida experiencia internacional y una visión global del desarrollo de producto.

Jorge visitó la UDEM como Global Community Professor de la carrera de Diseño Industrial en el semestre de otoño 25 para compartir su experiencia y aprendizajes en el diseño, desarrollo y comercialización de productos a escala global.

¿Cómo es un día típico en tu trabajo?

Un día típico en mi trabajo tiene muchas reuniones, tanto con mi equipo como con personas de otras áreas.

Hablamos de cómo van las cosas, los problemas que surgen y a quién involucrar para resolverlos. A veces es un tema de diseño, otras de ingeniería, y mi papel es liderar al grupo para definir los siguientes pasos.

Los miércoles paso casi todo el día con mi equipo de cinco personas, que tienen diferentes roles. En esas reuniones revisamos los proyectos nuevos, los avances de los actuales, los problemas con los que ya están en el mercado, y al final cada quien sale con su lista de tareas.

También tenemos momentos para hacer brainstorming de ideas nuevas o soluciones. Y claro, los breaks tradicionales de Suecia: uno a las 9 y otro a las 2, con café y galletas. Es parte de la cultura, no tanto de la empresa, y sirve para desconectarse un rato. De hecho, pueden ver algo de eso en un video que se llama "This is IKEA of Sweden".

¿Podrías describir un proyecto reciente que te haya parecido desafiante o gratificante?

Sí, la cocina gris que lanzamos el año pasado. Fue el proyecto más difícil, y por eso lo elegí para presentar. Me dejó una gran lección: enfocarte en el usuario, probar las ideas y tener la humildad de decir “esto no funciona” y volver a empezar. Esa fue la enseñanza principal.

¿Qué habilidades crees que son más importantes para tener éxito en una empresa global como la tuya?

Trabajar bien en equipo. Si no sabes hacerlo, es muy difícil avanzar. Las ideas se fortalecen cuando se confrontan con otras, y eso hace que los productos sean más sólidos cuando salen al mercado.

Además, en IKEA valoran mucho la alineación con los valores de la empresa. En las entrevistas te los explican y todo lo que preguntas o respondes va orientado a ver si encajas con ellos. No solo importa la experiencia, sino también cómo trabajas con los demás y tu disposición a aprender.

¿Qué tipo de proyectos o experiencias recomendarías a los alumnos que aún están estudiando?

Analizar productos. Todo lo que tienes en tu casa, en tiendas o en cualquier lugar. Ver cómo están hechos, qué materiales usan, cómo se diseñaron. Esa curiosidad te da herramientas mentales para proponer ideas nuevas.

Nunca empiezas de cero: siempre te inspiras en lo que ya conoces. Entender cómo se hacen las cosas es clave para generar buenas ideas.

¿Cuáles crees que serán las mayores tendencias o cambios en tu industria en los próximos años?

Definitivamente la sustentabilidad. Cómo usamos los materiales es el futuro. Muchas empresas tienen metas para 2025 o 2030, y eso ya está encima de nosotros. En IKEA, por ejemplo, buscamos eliminar los plásticos de un solo uso y usar materiales que se puedan reciclar o reutilizar.

También pensamos en la vida útil del producto: si puede revenderse, si se puede separar por materiales, si la madera proviene de fuentes responsables. Todo eso es fundamental ahora.

¿Cómo ha evolucionado tu carrera? ¿Hubo algún momento que cambió tu forma de ver tu profesión?

Sí. Al principio yo solo diseñaba productos, pero con el tiempo mi trabajo se volvió más sobre personas: liderar equipos, motivar, resolver conflictos. Al inicio fue muy difícil, sobre todo en China, donde no había recursos humanos. Tuve que aprender a manejar despidos, diferencias personales, todo.



Eso me llevó a leer mucho sobre liderazgo, observar a los buenos y malos jefes que tuve, y crear mi propio estilo. Me equivoqué mil veces, pero aprendí que todo gira en torno a las personas.

Cuando llegué a Suecia fue un reto mayor: otra cultura, gente con más experiencia que yo. Aprendí a adaptarme y a disfrutarlo. Hoy ya no me veo diseñando solo, sino trabajando con equipos. Me encanta ver cómo, cuando el grupo está motivado y feliz, todo sale mejor. Los problemas se resuelven juntos, y ese sentido de apoyo es lo que más valoro.

¿Qué le dirías a los estudiantes en referencia a su futuro profesional?

Que no se limiten. A veces los estudiantes preguntan “¿qué debo entregar?”, pero lo importante es mostrar hasta dónde puedes llegar.

Recuerdo una tarea donde teníamos que diseñar una botella y su empaque. Muchos hicieron prototipos de plastilina, yo hice un modelo en 3D y pedí ayuda a un taller para tallar una botella de madera. Me criticaron porque “no la hice con mis manos”, pero el cliente —una cervecería— eligió mi propuesta porque se veía profesional y contaba una buena historia.

Eso me enseñó que no importa cuánto tardes o si lo haces tú mismo: importa el resultado y cómo vendes tu idea. Al final, en diseño, vendemos ideas, no horas de trabajo.

También es clave conocer a tu audiencia. Si es un maestro, adapta tus entregas a lo que espera. Aprende diferentes técnicas para tener opciones. Eso te dará libertad creativa más adelante.

Por último, ¿Cómo manejas el equilibrio entre tu vida personal y profesional?

En Suecia el equilibrio está muy bien definido. Hay tiempo para trabajar y tiempo para ti, y se respeta mucho. Después de las cinco nadie te molesta, y las vacaciones son sagradas.

Cuando trabajaba en China era todo lo contrario: jornadas larguísimas, sin descanso. Aprendí que si no te pones límites, terminas agotado. Hay que saber pausar, tomar descansos, cuidar la mente y el cuerpo. Eso te hace más productivo y feliz.

DJ

Entrelazando Promesas





**Proyecto de
Evaluación Final**

Asesor

MFA ID Juan Ignacio
Paredes Madrazo

Estudiantes

Ana Carolina Leos
Azucena Garza
Mariana Welsh
Sofía Leal

Otoño 2024

000

Entrelazando Promesas tiene como objetivo 2 puntos principales:

- El generar una solución de mobiliario para viviendas de escasos recursos en zonas marginadas del área metropolitana de Monterrey
- Generar visibilidad sobre el uso de materiales propagandísticos de campañas electorales gubernamentales, las cuáles, en su mayoría, no cumplen con lo establecido por las normativas establecidos por el Instituto Nacional Electoral en torno a reciclaje.

Estas lonas, comúnmente son utilizadas por estas comunidades de distintas formas, cumpliendo ciertas necesidades de resguardo, privacidad y/o techumbres, dejando una huella visible entre las promesas durante campañas electorales y el olvido.

Durante su investigación de campo y en la fase de empatía, las alumnas encontraron que las lonas unían a la comunidad, generando intercambios sobre su aprovechamiento y uso, como un material socialmente aceptado dentro de los asentamientos irregulares.

Por medio de talleres de co-diseño y co-creación, lograron identificar necesidades, generar soluciones y fabricar prototipos. Los participantes de los talleres no sólo aprendieron sobre la fabricación del tejido y mobiliario sino, nuevos conocimientos y usos de las lonas para el aprovechamiento de la comunidad.

DJ











Doble Jota

Diseño de una experiencia que exalte una emoción, a través del desarrollo de un producto o instalación. Tomando como punto de partida la fusión de un(a) artista musical y un(a) artista multidisciplinario relevante.

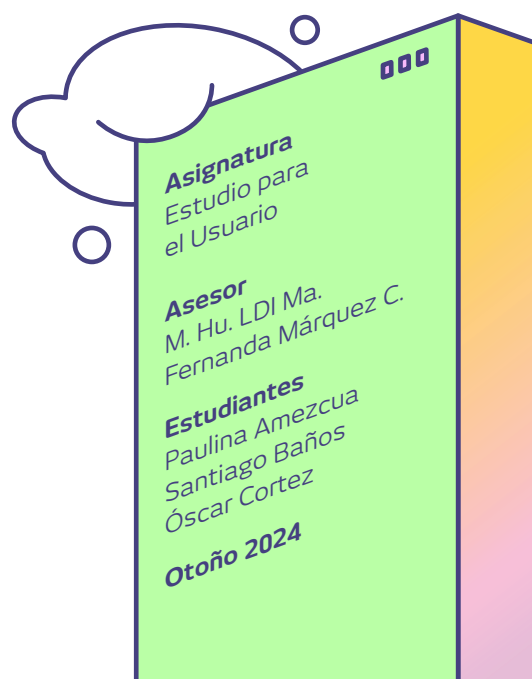
Se trata de retomar la visión de dicho artista (lo que busca o buscaba decir con sus obras) y mezclarlo con los temas tratados en la música elegida.

A través del principio estructural de la tensividad, el proyecto busca representar la fusión armoniosa de estéticas, mensajes y lenguajes contrastantes: lo inquietante junto a lo conmovedor, la tradición musical enlazada con lo fantástico, creando así un diálogo entre lo familiar y lo inesperado.

La propuesta no solo se concibe como un ejercicio estético, sino también como un objeto funcional que integre creatividad y simbolismo, desafiando la percepción del espectador.

La iniciativa invita a la reflexión sobre la riqueza de las emociones y la diversidad del arte como lenguaje universal, transformando la experiencia en un encuentro sensorial y conceptual donde la tensión y el equilibrio conviven en perfecta sincronía.

Dj







Fidget de Algo

Diseño de un producto con base en su función, dirigido a un usuario en específico, e inspirado en un producto icónico de la historia del diseño industrial

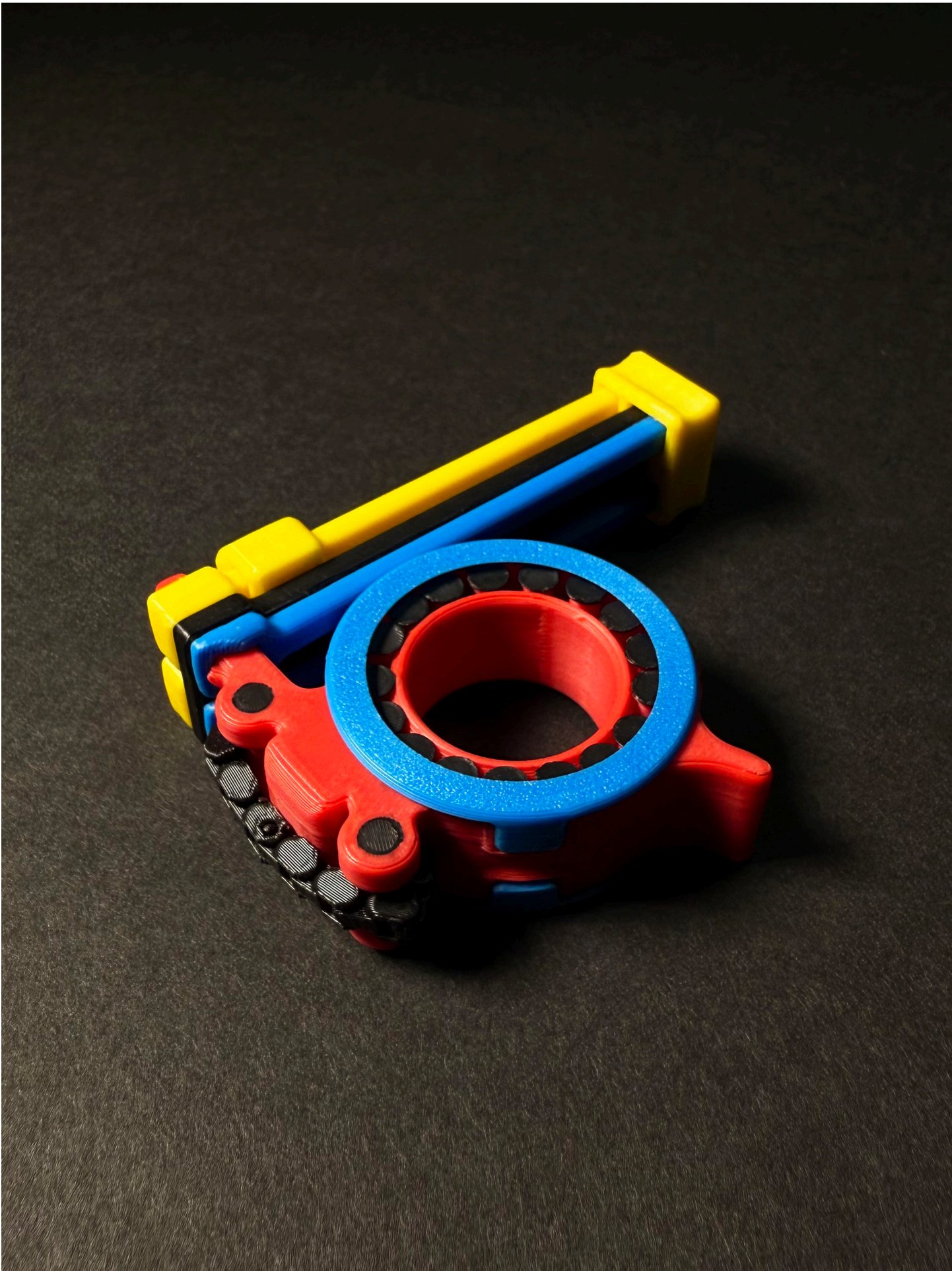
El objetivo principal de un juguete *fidget* es mantener al usuario concentrado en alguna tarea.

Tiene tres funciones principales: deslizar, presionar y girar. Cada componente del *fidget* es desarmable y fácil de reparar, para enfrentar la problemática de la obsolescencia programada en la mayoría de los productos modernos.

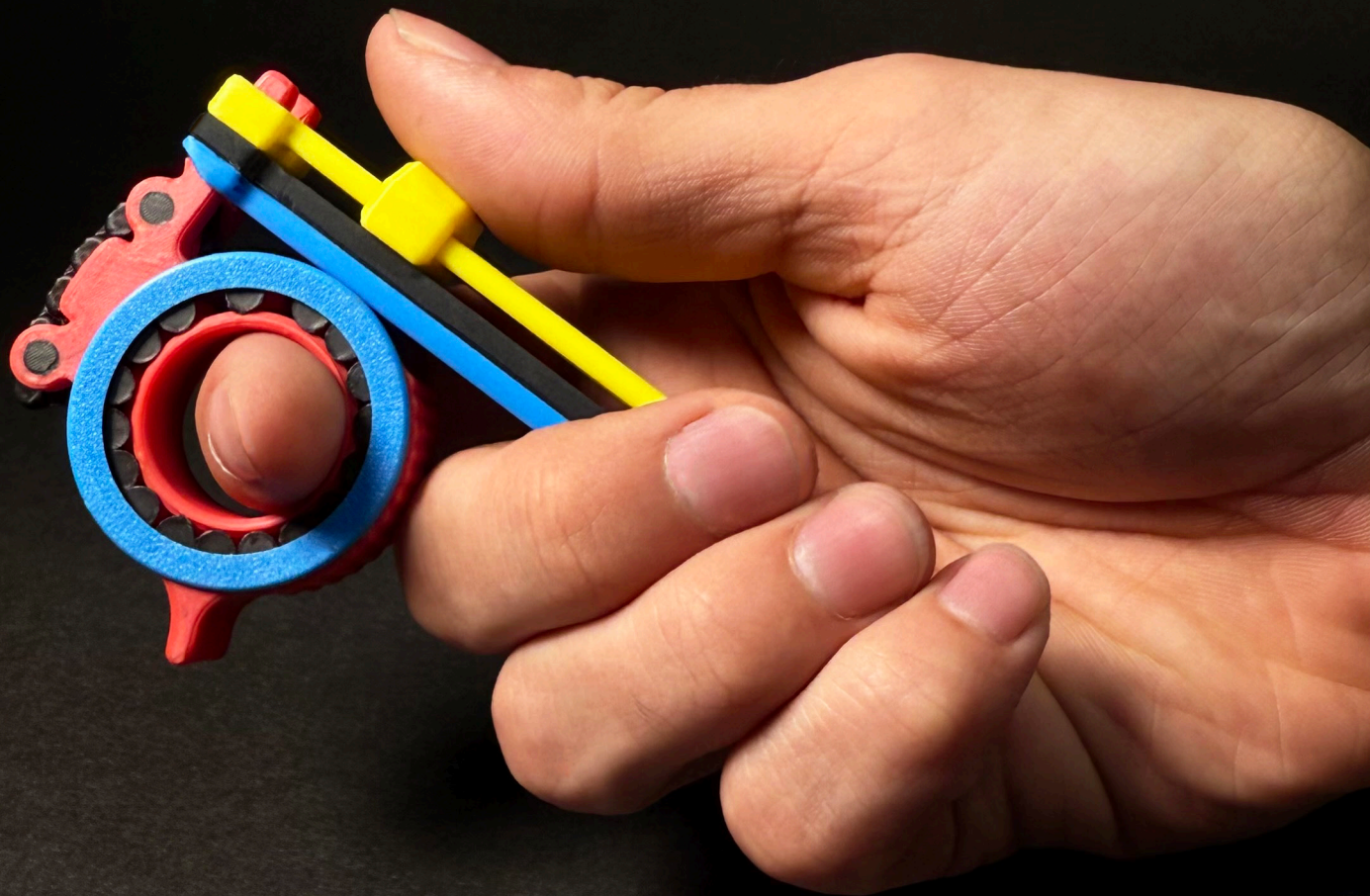
Los mecanismos "*print in place*", facilitan la producción y ensamblaje del producto final.

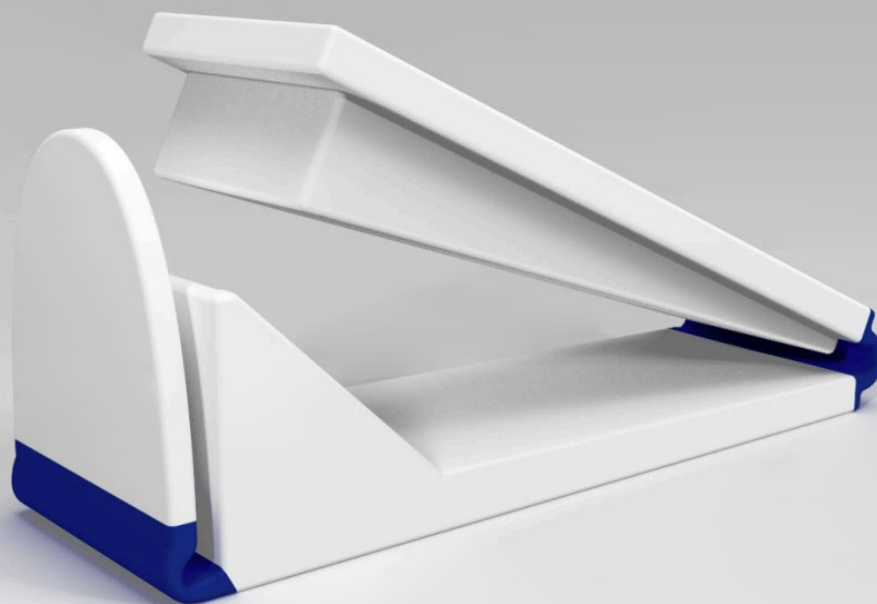
DJ

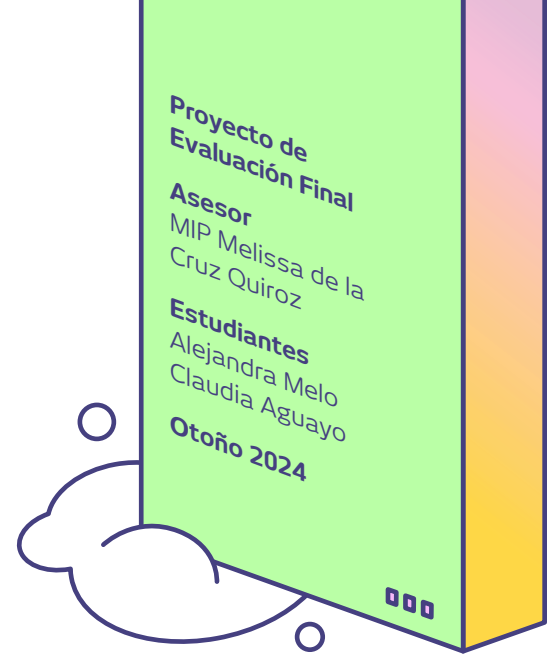












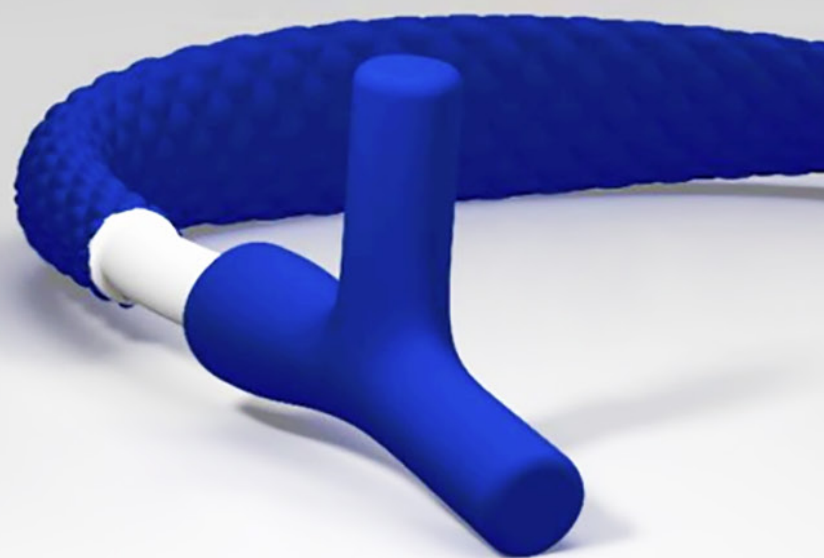
Ayudas Técnicas para extremidades superiores

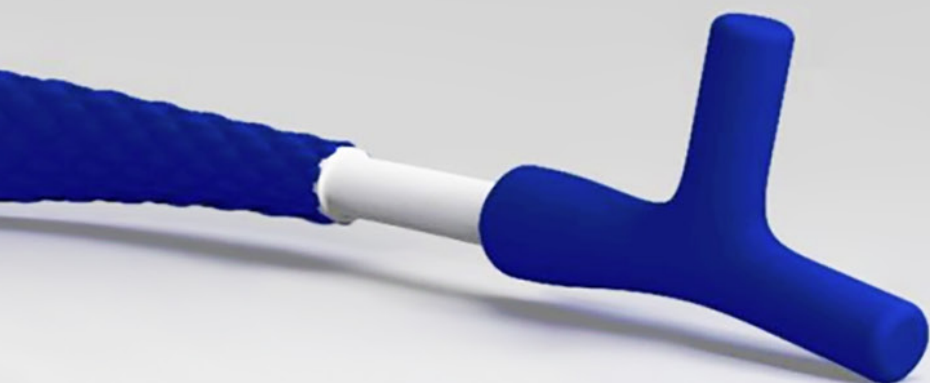
De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (2020), en todo el mundo más de 1,000 millones de personas viven con algún tipo de discapacidad, lo que representa más del 15% de la población mundial; de ellas, casi 190 millones tienen dificultades en su funcionamiento y requieren con frecuencia servicios de asistencia. El número de personas con discapacidad va en aumento debido al envejecimiento de la población y al incremento de enfermedades crónicas.

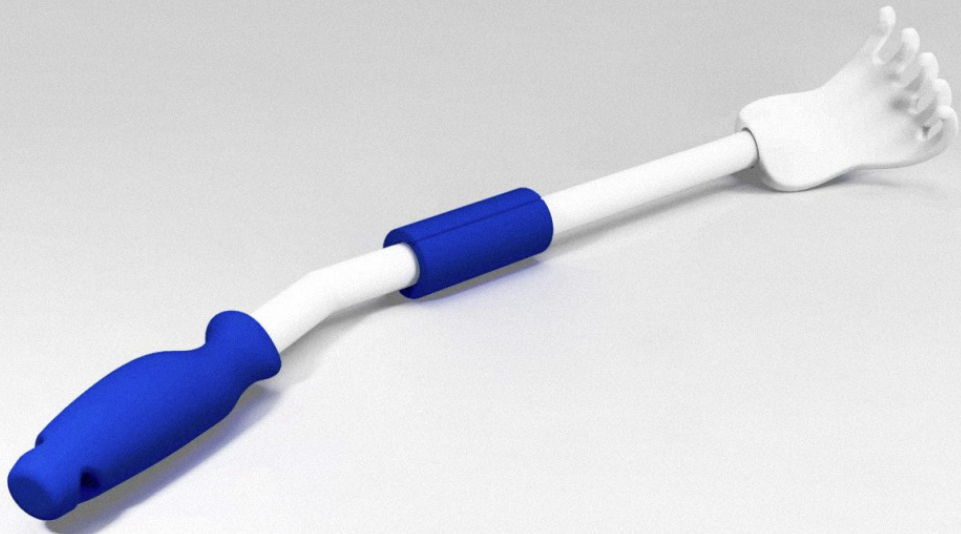
Este proyecto se enfoca en abordar las barreras provocadas por la movilidad reducida, causadas por enfermedades o condiciones específicas que limitan el movimiento y fuerza de las extremidades superiores.

A pesar de los avances en ayudas técnicas, la investigación detecta que existen oportunidades para mejorar y cubrir necesidades específicas, pues el mercado de productos para movilidad limitada no siempre ofrece soluciones que se ajusten a las necesidades de los usuarios.

A través de este proyecto, se desarrollan tres innovadores productos diseñados para facilitar actividades de higiene personal dirigidos a usuarios con Parkinson, sin excluir a otros usuarios con movilidad limitada en extremidades superiores.







Estos tres productos que asisten la limpieza personal dentro de la ducha y el suministro autónomo de pasta dental, fueron realizados a partir de un profundo análisis de las necesidades de los usuarios y se enfocan en mejorar su independencia y autonomía, y con ello contribuir a mejorar su calidad de vida.

El objetivo del proyecto es el diseño de una familia de ayudas técnicas para personas con limitaciones de movimiento por contracción de extremidades superiores, teniendo varios objetivos específicos.

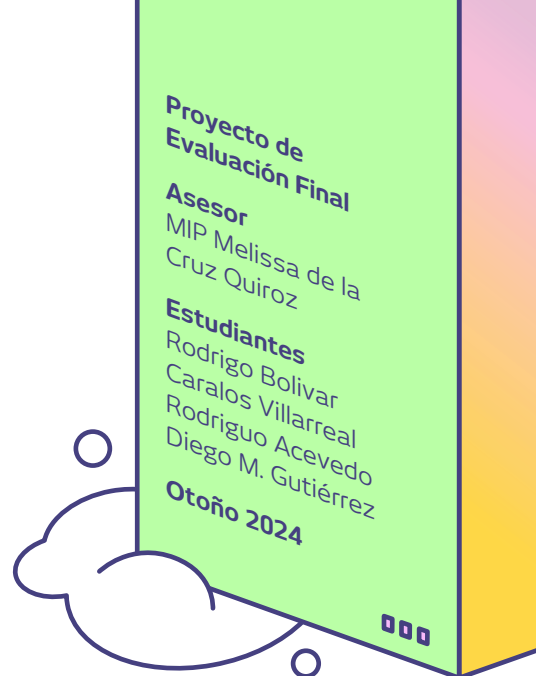
Generar un producto que contribuya la independencia, a facilitar actividades diarias en el cuidado y limpieza personal, adaptabilidad tanto al usuario en particular como a su condición y lograr un diseño seguro y ergonómico de toda la familia de productos.

El proyecto se desarrolla mediante la metodología *Human Centered Design*, por su enfoque específico en el usuario y en sus necesidades a lo largo de cada etapa del proceso de diseño, ya que facilita encontrar una solución específica y adecuada tomando en cuenta su experiencia y perspectiva, así como su entorno y factores distintivos.

Para asegurar la generación de propuestas inclusivas y accesibles a una mayor diversidad de capacidades y habilidades, el diseño se realiza bajo el enfoque del diseño universal apoyándose en siete principios para la generación y evaluación de las ayudas técnicas propuestas.

DJ





Cubo Tencui: Ecosistema de juego Físico/digital

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, en su informe “Pantallas en Casa” publicado en 2023, explica que en las últimas décadas, a raíz del crecimiento exponencial y accesibilidad de la tecnología, las nuevas generaciones tienen una experiencia de juego distinta a la forma tradicional.

Antiguamente el juego era una experiencia física que formaba a los humanos en sus habilidades motrices tanto finas como gruesas, pero hoy en día, considerando el rol que juega la tecnología en la vida del ser humano, las generaciones se han vuelto dependientes de los dispositivos electrónicos en gran parte de sus actividades lúdicas.

Este proyecto se centra en cómo la tecnología emergente está afectando el desarrollo infantil en maneras que les impiden desarrollar habilidades tales como funciones motoras importantes y la conexión física con otros individuos.

Además presenta una investigación sobre la problemática específica presente en las nuevas generaciones.

Bajo este contexto, se centra en proponer un sistema de juego híbrido que combine la tecnología con el juego físico para contrarrestar la desconexión físico-social que está afectando a la juventud.



El objetivo del proyecto es crear una experiencia de juego físico/digital que contribuya a desarrollar habilidades sanas y reconecten al usuario con su círculo social integrando las últimas tendencias tecnológicas.

Dirigido principalmente a niños entre 6 a 12 años de nivel socioeconómico C o mayor, ergonómico y seguro, que no sea dependiente de la tecnología, que se pueda jugar por usuarios secundarios como adolescentes y adultos, que combine características digitales (30%) y físicas (70%), que se pueda utilizar dentro y fuera de casa, que se pueda jugar entre 2 o más personas y contribuya a la integración social de los niños y niñas.

El proyecto se desarrolla mediante la metodología *Human Centered Design* por la cercanía que plantea con el usuario y la comprensión de sus necesidades y contexto.

Como resultado el proyecto logra el desarrollo del producto **Cubo Tencui** (que significa "conectar", en una variante de la lengua náhuatl), que consiste en un cubo electrónico interactivo que, acompañado de su aplicación de juegos, permite a los niños enriquecer su experiencia de juego grupal e individual al proponer una diversidad de actividades a las que el cubo asiste, como por ejemplo el jugar a encontrar el cubo y que éste se programe para emitir sonidos a modo de pistas auditivas, o jugar a la clásica "papa caliente" y que el cubo vibre y encienda sus luces repentinamente haciendo que el jugador que lo tiene en las manos salga del juego.

Se desarrolló gracias a varios *focus groups* y pruebas con el usuario que permitieron su evolución y definición de sus agradables características de diseño y funciones.

Cubo Tencui es una solución que permite fomentar la interacción cara a cara entre niños y contribuye al desarrollo de habilidades sociales y motrices.





**Estimados lectores y
amigos de la revista,**

Es un placer dirigirme a ustedes, especialmente en este momento en el que celebramos una década de compartir nuestros avances a través de estas páginas. En nombre de todo el Departamento, extiendo nuestro más sincero agradecimiento por habernos acompañado durante estos **diez años**, disfrutando de la pasión y la calidad que nuestros alumnos han puesto en cada uno de sus proyectos.

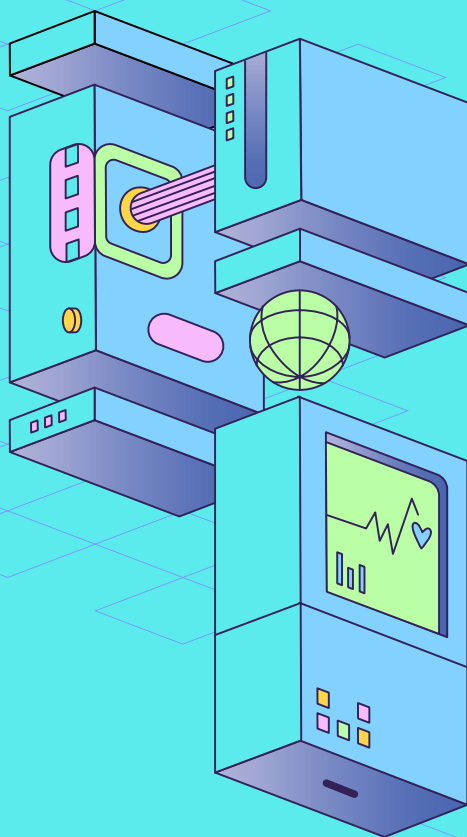
Así como en el presente estamos redefiniendo el **Diseño Industrial** para los próximos **50 años** en la **UDEM**, nuestro compromiso para la próxima década es generar proyectos de alto impacto y conciencia. Estamos trabajando arduamente para que nuestros estudiantes no solo dominen la técnica, sino que se conviertan en agentes de cambio.

Los proyectos de nuestros alumnos seguirán creciendo con propuestas significativas en áreas vitales como: el diseño social, la sustentabilidad aplicada, el mobiliario, la joyería así como soluciones innovadoras en salud. Todo ello, de la mano con una reflexión sobre el valor del diseño de producto, servicios y experiencias.

Para lograrlo, estamos muy atentos al estado del arte global y a la evolución de nuestra disciplina, pero sin olvidar nunca las necesidades locales, nacionales y globales que siempre buscan por soluciones creativas. Nuestra estrategia se enfoca en asegurar que nuestros alumnos adquieran las competencias adecuadas para el mundo de hoy, balanceando las técnicas y metodológicas con las de pensamiento crítico, colaboración, y liderazgo.

Esperamos que sigan leyendo con el mismo entusiasmo nuestras próximas ediciones, y que sean testigos del talento que, desde nuestra institución, está trabajando activamente por un futuro más consciente y de mayor calidad de vida.

Atentamente,



MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Directora de Departamento
de Diseño y Arte

Dlnnjournal

CENTRO
ROBERTO
GARZA SADA
DE ARTE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO

© 2025 DERECHOS RESERVADOS
UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Universidad de Monterrey

Ave. Morones Prieto 4500 Pte.
Col. Jesús M. Garza,
San Pedro Garza García,
Nuevo León, México C.P. 66238

Admisiones UDEM

+52 (81) 8215.1010 opción 1
ciaa@udem.edu.mx
udem.edu.mx

Centro Roberto Garza Sada

VIAC / Vicerrectoría Académica

Escuela de Arte y Diseño

crgs.udem.edu.mx

udem.edu.mx

facebook.com/universidaddemonterrey

[twitter @udem](https://twitter.com/udem)

Mario Páez González
Rector

Dr. Carlos Basurto Meza
Vicerrector Académico

M. A. Jessica Ochoa Zamarrípa
Decana de la Escuela de Arte y Diseño

MFDI Daniela Estrada Santos
Directora de Programa Académico
Licenciatura en Diseño Industrial.

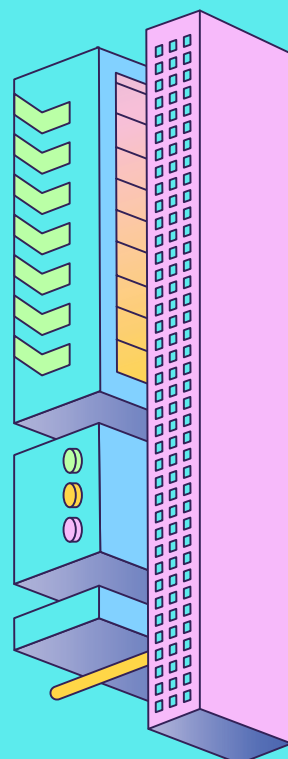
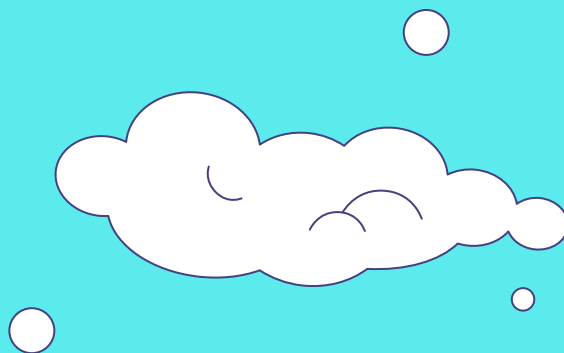
MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Directora de Departamento de Diseño y Arte
Coordinadora Editorial Dlnnjournal

MFA en Diseño Agustín Plancarte Fexas
Coordinador Editorial Dlnnjournal

JEROME AND ZIMMERMAN
Edición, Arte & Diseño Editorial

La Universidad de Monterrey está acreditada por la Southern Association of Colleges and Schools Commission on Colleges, para impartir programas de licenciatura y posgrado, así como por la Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES).

La carrera de Diseño Industrial se acreditó con Nivel 1 en los CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior)



LDI

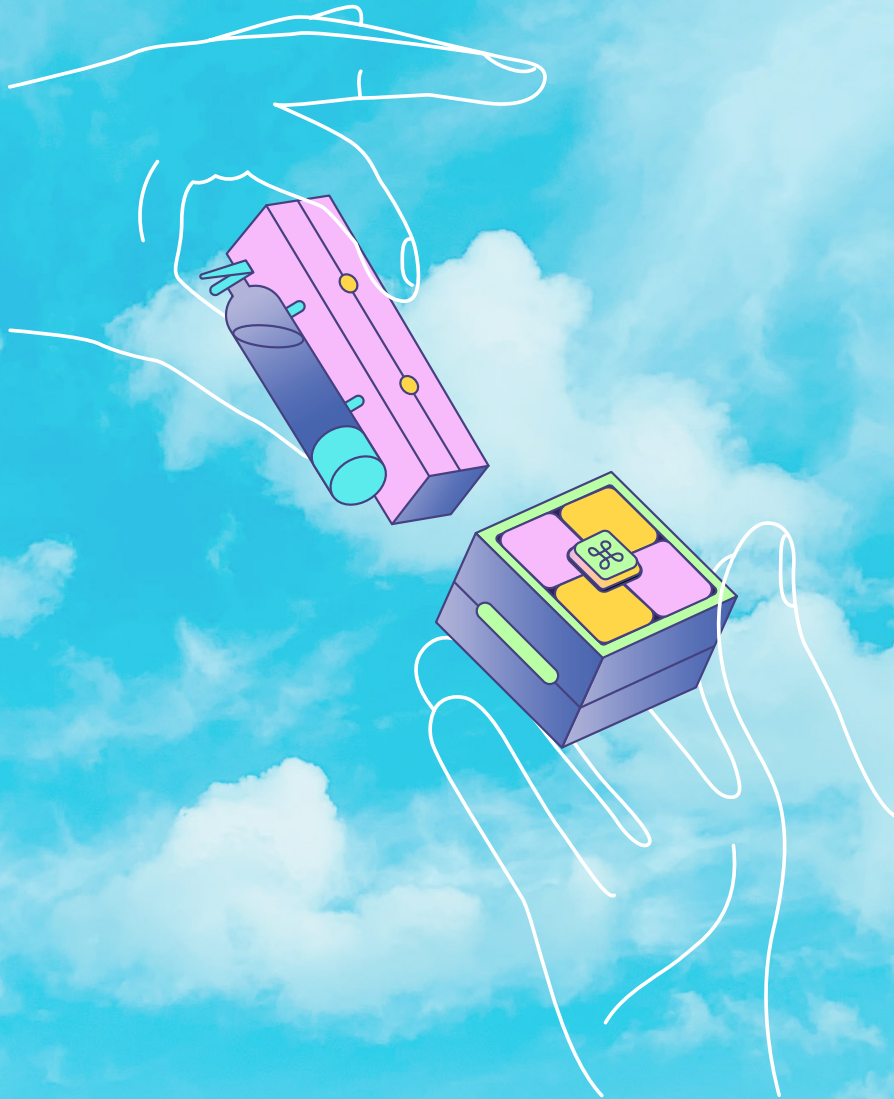
Perfil del Diseñador Industrial

Profesionistas innovadores para el desarrollo de productos de acuerdo a las necesidades del mercado y sus usuarios, en el contexto de diseño Sustentable. Donde desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes que los impulsen como diseñadores, emprendedores y líderes.

Conocimientos de historia y prospectiva, de metodologías para desarrollo de proyectos, de materiales y fabricación, además de conocimientos administrativos y de gestión del diseño.

Habilidades de representación manual y digital, uso de tecnología avanzada para la fabricación de modelos y prototipos. Además de contar con destreza para el análisis, síntesis e interpretación de la información, así como de negociación, liderazgo y trabajo en equipo.

Actitudes para la investigación, desarrollo y superación continua, con capacidades de crítica objetiva, trabajo en equipo y con un sello de ética profesional, siendo un profesionista responsable, con equidad social y sustentable con el medio ambiente, la sociedad y la economía.



DlnnJournal