

© CEDIM

IND

DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTO

NAJA CHAIR

EXPUESTO:

NEW YORK

WANTEDDESIGN

MILÁN

MILANODESIGNWEEK

Think

The Unthinkable.

©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

Desde hace más de 45 años, en ©CEDIM tenemos un deseo que comienza a crecer dentro de cada uno de nosotros al cruzar la puerta por primera vez, el primer día de clases: pensar lo que nadie pensó hasta ahora. Ese deseo es un llamado a la disrupción, al inconformismo, a sentirnos incómodos donde otros encuentran el confort y creen que lo han logrado todo. Es un mantra, una motivación y un desafío tanto para alumnos como para docentes, para nuestros graduados y para una sociedad que reclama nuevas soluciones y nos impulsa a crear sin limitarnos. Nuestro deseo es capaz de transformarnos en los que se adelantan en busca de una nueva dirección, que lo que hagamos nos convierta en esos pocos que se alejan de las tendencias para que luego lo reconozcan por haberlas renovado. Y cuando llegue ese momento, el ansia de seguir creando nos encontrará yendo en una nueva dirección. Lo que sucede en ©CEDIM nos muestra que lo que aparenta ser imposible es apenas parte del recorrido del conocimiento, estamos aquí para darle forma a lo que solo se podía imaginar. Es el deseo de crear lo realmente nuevo, lo sorprendente. En ©CEDIM las ideas están en movimiento, la teoría es llevada al extremo, el conocimiento es aplicado de maneras desafiantes. Somos una escuela, somos una comunidad de creadores, somos un ecosistema de ideas vivas en evolución constante. Sabemos que crear también es creer. Es pensar lo que nadie pensó hasta ahora.

Campus©CEDIM Santa Catarina,
Nuevo León, Mexico.

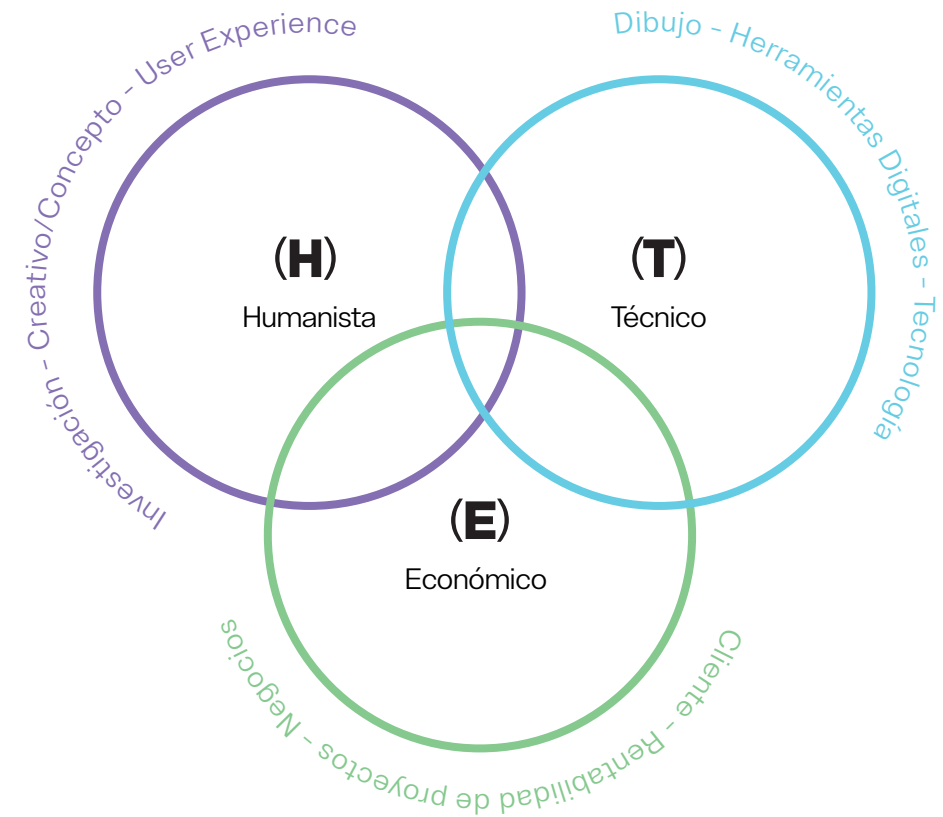
(->) DISEÑO

(->) INNOVACIÓN

(->) NEGOCIOS



+ De 45 años promoviendo el Diseño, la Innovación y los Negocios en México. Creada por el Lic. Alejandro García Villarreal, ©CEDIM The School of Design, especializada en el campo del arte, diseño, innovación y negocios en México desde 1978.



En ©CEDIM preparamos estrategias creativas para pensar con un enfoque en innovación y negocios. Nuestro plan de estudios está metódicamente diseñado con el fin de que los egresados desarrollen diferentes estrategias para emprender proyectos con oportunidades de negocios y a la vez aporten soluciones a las problemáticas de nuestra sociedad. Contamos con un modelo único diferenciado al resto de las universidades en México que busca siempre retar el status quo, basado en el Design Thinking y el Human Centered Design.

¿POR QUÉ UN MODELO EDUCATIVO DIFERENTE?

Porque la escuela tradicional funciona bajo un modelo **alejado de la realidad profesional**.

Para explicar porqué el modelo educativo tradicional no funciona, usemos una analogía:

¿Cómo sería la experiencia de aprender a andar en bicicleta si lo estudiarás en una universidad?

Seguramente llevarías materias como:

+ La anatomía de la bicicleta: Asiento, pedales, frenos, cuadro, suspensión, etc...

+ Historia del ciclismo: ¿Quién inventó la bicicleta? ¿Cómo evolucionó? Usos recreativos y competitivos con un énfasis en nombres y fechas.

+ ¿Qué se necesita para usar una bicicleta? Balance, equilibrio, fenómenos físicos que permiten su funcionalidad.

Y después de 4 años y medio... ¡Felicidades! ¡Eres un ciclista pro! Ahora ve y participa en una carrera.

¿Crees que estás listo para ir a una carrera profesional? ¿Practicaste lo suficiente?

WE DON'T THINK SO.



INNOVACIÓN PARA EL ÉXITO PROFESIONAL.

En **©CEDIM** seguimos un proceso que asegura la creación e innovación en proyectos económicamente sustentables. Este modelo educativo es reconocido por la **Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)** como uno de los más innovadores en el mundo, y ha sido implementado en más de 100 proyectos con compañías mexicanas de gran prestigio.

El modelo educativo de **©CEDIM** está presente en sus 6 licenciaturas y se refleja en cada semestre académico a través del Modelo Atelier. Por medio de este modelo educativo las materias se alinean secuencialmente para que desarrolles un proyecto real como una manera práctica y actual de aplicar tu aprendizaje.

©MODELO ATELIER = UNA ETAPA POR MATERIA

En **©CEDIM** las materias están alineadas secuencialmente a un proyecto real: en cada materia cubres una etapa de su desarrollo. Al concluir el semestre habrás consolidado un proyecto de gran calidad.

Estudiando bajo el Modelo **Atelier** tendrás la visión de las distintas disciplinas y especialidades creativas, tal como lo requieres para tener mejores oportunidades en el mundo real.

(→) MODELO EDUCATIVO ATELIER

**Nuestro modelo educativo
guía a los estudiantes
a generar soluciones
atractivas y rentables
para los negocios,
preparándolos para el
éxito profesional.**

01

Inmersión

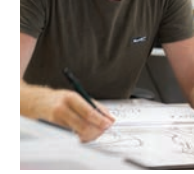


Identificación del problema y procesos de investigación.



02

Conceptualización



Transformar la información en soluciones útiles, rentables y estéticas.



03

Factores Humanos



Ergonomía y materiales.



04

Factores Tecnológicos

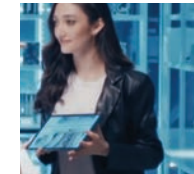


Construcción del objeto a través de softwares y tecnologías.



05

Modelo de Negocios

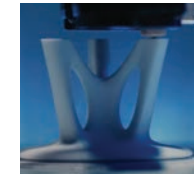


Gestión de equipos, estrategias y negocios relacionados al producto.



06

Representación



Modelado 2D, 3D, Maquetado.



07

Prototipo



Representación física del objeto.

PLAN DE ESTUDIOS

DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTO

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
MODELO EDUCATIVO ATELIER	(↓)	AÑO BASE	(↓) DISEÑO DE ACCESORIOS	(↓) DISEÑO DE PRODUCTO	(↓) DISEÑO DE MOBILIARIO	(↓) PROYECTO EXPERIMENTAL	(↓) DISEÑO DE TRANSPORTE	(↓)	TESIS MULTIDISCIPLINARIA
	Tendrás la oportunidad de desarrollar proyectos de responsabilidad social en conjunto con las demás disciplinas de la institución.							Podrás experimentar el desarrollo de una tesis multidisciplinaria, fusionando el talento de todas las disciplinas para brindar una solución holística.	
Inmersión (↓)	Proceso de Innovación (↓) Tipos de pensamiento lógico y crítico.	Análisis de la Información (↓) Principios de la investigación formal.	Etnografía I observación (↓) Métodos de investigación de campo para recopilar datos.	Etnografía II entrevistas (↓) Herramientas para diseñar protocolos de entrevista.	Etnografía III artefactos culturales (↓) Contexto social y cultural del usuario.	Diseño participativo (↓) Técnicas de diseño participativo y gestión de negocios.	Co-diseño (↓) Aspectos éticos, sociales y culturales.	Investigación integral (↓) Nuevas condiciones de los negocios en la economía global.	Síntesis de conceptos (↓) Metodologías para sintetizar conceptos.
Conceptualización (↓)	Fundamentos del Diseño (↓) Semántica de los objetos a través de códigos visuales.	Composición y fotografía (↓) El papel de la fotografía en el diseño gráfico.	Diseño de objetos de deseo (↓) Bases para el diseño emocional.	Diseño de objetos de consumo (↓) Diseño de experiencias.	Diseño de Objetos incluyentes (↓) Visión antropométrica y funcional de los usuarios.	Diseño de objetos interactivos (↓) El diseño interactivo.	Diseño de objetos para la movilidad (↓) Diseño de sistemas para la movilidad.	Análisis de conceptos (↓) Transformación de la información en datos útiles.	Validación de conceptos (↓) Criterios de validación de un proyecto de diseño.
Factores Humanos (↓)	Evolución del Diseño (↓) Tecnología y la cultura del consumo en la modernidad y posmodernidad.	Int. al diseño I Industrial (↓) Trabajo sobre la concepción de productos.	Construyendo objetos emocionales (↓) Diseño de objetos estéticos con gran impacto emocional.	Ergonomía (↓) Ergonomía para diseñar experiencias de consumo.	Empatía e inteligencia interpersonal (↓) Diseño de cosmovisión inclusiva.	Experiencia sensorial e Interactiva (↓) Elementos de la interacción.	Sistemas de flujo y desplazamiento (↓) Diseño de artefactos tecnológicos.	Interpretación de resultados (↓) Metodologías para la interpretación de resultados.	Producción y documentación (↓) Modelos de negocio y evaluación de resultados.
Factores Tecnológicos (↓)	Dibujo I (↓) Conceptualización de ideas para representarlas a través de imágenes.	Dibujo II (↓) El vocabulario gráfico del dibujo arquitectónico.	Materialidad del objeto (↓) Profundización de los objetos de diseño.	Ciclo de vida del objeto (↓) Cómo minimizar el impacto ambiental de un producto.	Modelos de simulación de uso (↓) Simuladores y modelos de uso para productos.	Interfaces del objeto (↓) Composición de objetos.	Mecatrónica del objeto (↓) Estrategias de comunicación en nuevos medios.	Producción y documentación (↓) Documentar un proyecto de diseño.	
Modelo de Negocios (↓)	Cultura de negocios (↓) El contexto de la economía en función de la globalización.	Admin. de proyectos (↓) Métodos y herramientas para la administración de proyectos.	Propuesta de valor (↓) Definición y soluciones para los diferentes segmentos de mercado.	Relaciones y canales (↓) Definición de segmentos de mercado.	Alianzas (↓) Negociaciones y alianzas con proveedores y socios.	Estructura de costos e ingresos (↓) Aspectos económicos y contables de una empresa.	Plan de proyecto (↓) Aspectos administrativos de un proyecto.	Gestión de equipos multidisciplinarios (↓) Fortalezas y debilidades personales.	Estrategia de negocios (↓) Cómo crear y administrar distintas etapas de un modelo de negocios.
Representación (↓)	Dibujo digital (↓) Herramientas digitales de representación gráfica con vectores.	Maquetación digital (↓) Herramientas de software en la simulación de objetos.	Modelado 2D (↓) Técnicas de representación de producto.	Modelado 3D (↓) Técnicas para plasmar ideas en 3D.	Render (↓) Herramientas básicas para renderizado de objetos.	Modelado compuesto (↓) Modelado de escenarios.	Modelo sistémico (↓) Técnicas de animación y multimedia.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.	
Prototipo	Prototipado 2D (↓) Creación de maquetas visuales.	Prototipado 3D (↓) Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.	Prototipado representativo (↓) Construcción de modelos y prototipos.	Prototipado experiencial (↓) La interacción humana como disparador para el prototipado.	Prototipado integral (↓) Diseño y construcción de prototipos	Prototipado interactivo (↓) Desarrollo de prototipos interactivos.	Prototipado sistémico (↓) Técnicas de desarrollo de producto.	Pruebas de concepto (↓) Herramientas para evaluar la experiencia de un proyecto.	Post producción (↓) Monitoreo de operación de un negocio.

NECESITAMOS QUE LA ESCUELA SE ACERQUE A LA REALIDAD.

¿CÓMO FUNCIONA LA REALIDAD PROFESIONAL DE LOS DISEÑADORES?



Escanea para ver el video explicativo del modelo educativo.

©CEDIM

THE SCHOOL OF DESIGN

01 El diseño sucede a través de proyectos.

¿Qué es un proyecto? - Un esfuerzo temporal enfocado en los diseñadores que sucede bajo una dinámica colaborativa de taller. Por esto, nuestro modelo educativo se basa en aprender haciendo, siguiendo las necesidades y lineamientos de un cliente real. En la vida profesional, los proyectos tienen, como una fórmula física, una serie de pasos en orden los cuales siguen un proceso creativo para resolver problemas. Mientras más se practique una dinámica con proyectos de la vida real, más se gana experiencia, tipos de solución, contactos de clientes futuros y confianza en tus ideas creativas. Por esto, ©CEDIM se enfoca en poder ofrecer experiencia con proyectos reales mientras estudias.

02 Los diseñadores trabajan siguiendo un proceso creativo.

Ese proceso tiene diferentes etapas:

A) Enfrentar el problema. **B)** Concebir una solución creativa. **C)** Adaptar esa solución a las necesidades físicas de los usuarios. **D)** Definimos los materiales y la forma en que se va a construir la solución. **E)** Nos aseguramos de que la solución sea rentable. **F)** Representamos visualmente la solución antes de construirla. **G)** Prototipamos la solución y nos aseguramos de que funcione adecuadamente antes de construirla. Cada una de nuestras materias están diseñada para seguir cada una de las etapas de éste proceso creativo, en orden, como sucede en la vida real profesional.

03 Manejo del cliente.

Los mejores diseñadores son aquellos que logran manejar a todo tipo de clientes (fáciles, difíciles, que se resisten al cambio, distintos mercados, etc). Ningún proyecto y tampoco ningún cliente es igual. Siempre será un reto poder darle la solución más rentable a los proyectos, como la manera en la que se vende y a quién. El plan de estudios de ©CEDIM te permite ver problemáticas y estrategias de venta desde distintos ángulos para que estés preparado a lidiar con distintos perfiles tanto de clientes como tipos de proyectos una vez que termines tu carrera profesional.



REAL PROJECTS, REAL EXPERIENCES

Crea tu portafolio desde el día uno.

Desde el primer semestre, el alumno ©CEDIM trabaja proyectos reales con las mejores empresas a nivel nacional e internacional . Al final de la carrera, se tendrá la experiencia de haber trabajado por lo menos 8 proyectos, los cuales irán alimentando el portafolio profesional de nuestros alumnos desde antes de egresar de ©CEDIM.

El trabajar con proyectos así crea también un sentido de conexión con el mundo real, generando contactos y oportunidades de colaboración futuras tanto con las empresas como con los maestros internacionales.

PRC: proyectos reales con objetivos de un cliente.

PRI: proyectos reales con objetivos de la industria.

Algunas de las empresas, instituciones y convocatorias para los que han desarrollado proyectos reales los alumnos de la licenciatura en diseño industrial:





PERFIL DEL DISEÑADOR INDUSTRIAL.

Creatividad para resolver problemáticas. Actitud de colaboración en equipo. Proactivo y propositivo. Razonamiento crítico. Tecnológico. Gusto por trabajar con herramientas pesadas. Gusto por trabajar con diversos materiales.

La licenciatura en **Diseño Industrial** cuenta con extenso campo laboral como:

- ↗ Diseñador de productos y servicios.
- Diseñador envases.
- ↘ Diseñador de accesorios.
- ↗ Diseñador de mobiliario.
- Diseñador de joyería.
- ↘ Diseñador automotriz o de transporte
- ↗ Consultoría de proyectos estratégicos.
- Administrador de proyectos.
- ↘ Emprendedor.

WORLDCLASS EDUCATORS

Diseñadores, estrategas, artistas e innovadores internacionales, visitan semestralmente nuestros salones de clases brindando a los estudiantes una perspectiva global en técnicas y conocimientos de tendencia. Los profesores enriquecen el proceso de enseñanza dado a su procedencia geográfica y pertenencia cultural y étnica. Nuestro equipo docente son facilitadores que ayudan al estudiante a identificar su propio proceso de desarrollo creativo e intelectual.

PROFESORES INVITADOS

→ ADOLFO NAVARRO (MX)

Diseñador Industrial por la Universidad de Guadalajara. Fundador de Lo Esencial, marca de objetos utilitarios que enfatiza en la funcionalidad mediante el apropiado uso de piel genuina como material, de la cual hoy en día es director creativo.



↗ MAURICIO ALVAREZ (MX)

Juan Jose Nemer y Mauricio Alvarez son un taller de diseño centrado en la revalorización de la belleza natural de los materiales, de los detalles y la factura propios del proceso de elaboración manual de objetos, mobiliario y espacios, que toma como fuente de inspiración las técnicas y estética artesanales de nuestro país para producir piezas contemporáneas únicas e irrepetibles.



↘ IKER ORTIZ (MX)

Joyerero de oficio, Iker Ortiz es una de las mejores propuestas mexicanas de joyería contemporánea, con una gran trayectoria y un concepto definido y estructurado como ninguna otra marca del país.



→ IAN ORTEGA (MX)

Diseñador Industrial. Su trabajo ha sido presentado en importantes exhibiciones como "La Fábrica Mexicana: Diseño Industrial Contemporáneo Mexicano" en el Museo de Arte Moderno en la Ciudad de México o "Los Contemporáneos" organizada por la Secretaría de Economía en México.



↗ RICARDO CASAS (MX)

Diseñador Industrial con mas de 15 años de experiencia, fundador de Shelf, RCDesign. Fundador y parte del Colectivo NEL desde el 2004, plataforma dedicada a la exploración informal y lúdica del diseño, sus proyectos llegaron a las exhibiciones de diseño más importantes del mundo como, Milán Italia en la Feria Internacional del Mueble (Salone Satellite y Fuori Salone) entre otras.



↘ RAÚL DE LA CERDA (MX)

Diseñador Industrial Formado en México, París y Madrid, buscando tener una propia concepción del diseño, generar nuevas propuestas de productos y espacios, partiendo siempre de un concepto sin olvidar su identidad, su contexto y la esencia de cada proyecto. Director y fundador de Raúl De La Cerda Studio y Director Creativo de Artelinea.



WORLDCLASS EDUCATORS

→ SOFOKLIS GIANNAKOPOULOS (GR)

Sofoklis es Profesor de I+D en IaaC y coordinador del proyecto de investigación de Pylos para la invención y fabricación de una impresora 3D de gran formato, así como materiales naturales y biodegradables. Actualmente es cofundador de Tropos Design Lab, Roma y director de Astrolab, Atenas.



↗ ALESSANDRO ZOMPARELLI (MX)

Miembro de Co-de-IT y co-fundador de MHOX. Su trabajo va desde la investigación arquitectónica hasta exploraciones funcionales y estéticas en productos portátiles. Su enfoque principal es investigar las oportunidades del diseño computacional combinado con la tecnología de impresión 3D en diferentes campos, desde fachadas arquitectónicas hasta dispositivos médicos.



↘ PIETRO FRANCESCHINI (IT)

Arquitecto y diseñador con sede en Nueva York y Florencia, Franceschini fundó PF|Studio, una práctica de diseño de interiores y muebles en 2020. Aplica un vocabulario de diseño contemporáneo a una sensibilidad italiana clásica. Irreverentes y emocionalmente impactantes, los muebles de Franceschini reflejan su deseo de combinar energía lúdica dentro de elementos sofisticados y atemporales.



→ ANDREA GRAZIANO (MX)

Andrea es un arquitecto y diseñador computacional miembro y cofundador de Co-de-IT - Computational Design Italy, actualmente dedicado a impartir talleres internacionales sobre diseño computacional, herramientas digitales y fabricación robótica en diseño arquitectónico, conferencias y trabajos de consultoría.



↗ ANDRÉS LHIMA (MX)

Diseñador mexicano con un estilo figurativo, lúdico y funcional. Sus productos se han vendido y exhibido alrededor del mundo. Uno de sus primeros diseños, Fidencio Sillón, fue seleccionado para formar parte de la prestigiosa colección de diseño de Vitra Design Museum en Alemania, siendo el único diseñador mexicano con esta distinción.



↘ JORGE RODRIGUEZ (MX)

Diseñador Industrial su perfil principal es Diseñador Creativo Senior, Investigador e Ingeniero de Diseño, especializado en diseño avanzado e Innovación. Ha sido emprendedor durante los últimos 15 años y ha tenido la suerte de desarrollar proyectos relevantes para empresas multinacionales.



LABORATORIO DE PROTOTIPOS

En **©CEDIM** los estudiantes cuentan con 05 laboratorios multidisciplinarios (laboratorio de prototipo, patrones, multimedia, mocap y cómputo) para que los estudiantes puedan desarrollar sus proyectos en nuestras instalaciones. El laboratorio de **prototipos** cuenta con maquinaria especializada y tecnológica especializada en arquitectura y diseño industrial como:

→ **Cortadora láser**

→ **Control Numérico por Computadora (CNC)**

→ **Cabina de pintura**

→ **Cabina de soldadura**

→ **Máquinas 3d printing**

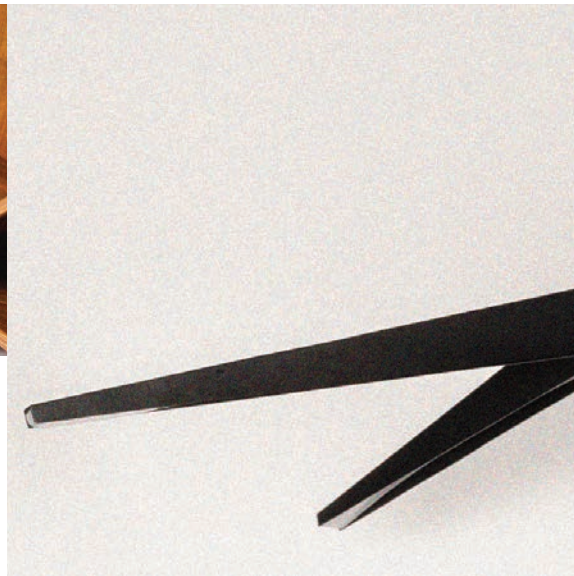


PROYECTOS ↙

Procedural Symbiosis (01)



LM1 (03)



Anza Chair (02)



HELEX (04)

Naja Chair (05)



Como Morra (06)

Procedural Symbiosis

(Alumnas)
Roberta Fausti y Grecia Cortes

Procedural Symbiosis investiga las oportunidades del diseño computacional combinado con impresión 3D, tecnología para productos usables. Las exploraciones funcionales y estéticas guiaron a diseñar las series de máscaras estudiando la tipología, organización y textura a profundidad.





Anza Chair

(Alumnos)

Bruno Campos, **Alejandro Franco**, Huatfe Hernandez, **Isaac Hermosillo**, Paola Maldonado, **Regina Rivero** e Ivana Salazar.

Es una silla inspirada en el concepto japonés “zaisu”, tiene como objetivo generar el beneficio de mejorar la postura de las personas así como reducir el dolor crónico de espalda. Anza explora las formas tradicionales y orgánicas de ese estilo japonés, en especial partir de la postura de yoga “sukhasna”.

Su principal característica es el asiento de forma continua, que representa la ciclicidad y que integra el lenguaje y la función a dar la bienvenida al usuario en hacerlo flotar unos centímetros sobre el suelo.

Es un diseño que invita a la relajación a través de sus pronunciadas curvas, ideal para espacios de meditación en paz y armonía. Realizada con finas capas de chapa de nogal yuxtapuestas, el resultado de la forma presenta dos superficies en flujo constante.

Anza Chair fue expuesta en Salone del Mobile durante Milan Design Week.



LM1

(Alumno)
Luis Mendoza

La lámpara LM1 fue diseñada pensando en la consistencia en geometría en un espacio de trabajo, tomando la forma base de las patas de las sillas de oficina, que por lo regular tienen 5.

Partiendo de esto la intención es hacer de la lámpara un icono simple que pueda ser bien recibido en la mayoría de interiores o exteriores.

Para la fabricación del prototipo se utilizó acero al carbón de calibre 18, se hizo el corte de las partes y el desbaste en las líneas de doblez, luego se doblaron con un molde de la forma interior de la geometría de cada una de sus cinco partes.

Teniendo las partes dobladas y soldadas se le dio el terminado con pintura electrostática, las piezas centrales que unen las 5 "patas" fueron impresas en 3d con el efecto "fuzzy skin" de cura para dar un acabado parecido a la pintura electrostática, se hizo la instalación eléctrica y se colocaron las pantallas de polipropileno.





HeleX

(Alumna)
Sabrina Ayala Diaz

HeleX está enfocado en el deporte MMA, es un deporte de combate en el cual como su nombre lo indica combina distintas técnicas de artes marciales, como es el uso de patadas, golpes y llaves. El protector elegido fue la careta, ya que como resultado de la investigación sobre el deporte es uno de los aditamentos que más se ha innovado, pero aun así tiene problemas en el diseño, por lo que los luchadores siguen sin usarlo constantemente en sus entrenamientos. La principal función de este es evitar lesiones superficiales como son los moretones y cortadas, por lo que suele usarse en el entrenamiento y en peleas amateur.

Los problemas que tienen los peleadores con la careta son: principalmente el tamaño, peso y la poca visibilidad, estos problemas hacen que el peleador no tenga un rendimiento óptimo en la pelea, ya que no pueden realizar los movimientos deseados.



Naja Chair

(Alumnos)

Karla d. Alonso, **Luis Cortez**, Paola V. Dias, **Paulina F. Flores**, Regina De La Garza, **Vera Hernandez**, Maria A. Nava y **Filippo Parigi**.

Fue diseñada con el deseo de elevar al usuario a un estado de levitación, una desconexión del espacio y el tiempo. Siguiendo la fluidez y la ligereza desarrolladas a través de este prototipo, esta silla está compuesta por 40 capas de chapa delgada, que se enrollan sobre sí mismas para dar la forma de una letra alfa al respaldo del asiento.

Se trata de una pieza única con un diseño ergonómico intensamente investigado, adaptado a personas de diferente altura. Es de tamaño notable pero tiene un impacto visual ligero, concebido para capturar la vista de los usuarios y brillar como un objeto intocable.

Naja Chair fue expuesta en Salone del Mobile durante Milan Design Week.



Como morra

(alumnos)

Erika Esparza, Mariana García, **Eugenio Gongora**, Antonio González, **Paulina Ibarguengoitia**, Elmer Suaste y **Eugenia Villarreal**.

Toma como inspiración todas aquellas modificaciones corporales a las que tienen que acudir una gran cantidad de mujeres para protegerse de diferentes tribus y así no ser violentadas. Se busca que a través de la pieza pueda percibirse la presencia imponente y fuerza que representa a las mujeres.

Como morra es una mesa auxiliar que combina la elegancia de la madera laminada de fresno con la rudeza del concreto. Compuesta por un elemento de concreto cilíndrico que atraviesa un cuerpo de madera de forma fluida, en donde las curvas tienen el mismo radio para mantener un lenguaje equilibrado. Para mejorar la estabilidad y proteger la superficie de la madera en contacto con el concreto, se sumó una banda y una funda de piel reciclada.



Intercambios

Experiencia Global

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en prestigias instituciones de Europa y Latinoamérica. Los intercambios constituyen una experiencia cultural, social y académica sumamente enriquecedora para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes y profesores. Por tal motivo, a partir del quinto semestre, ©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios con distintas instituciones, entre ellas las siguientes.

CENTRE UNIVERSITARI DE DISSENY EINA

(ESPAÑA)

www.eina.cat/es



ESCOLA SUPERIOR DE DISSENY

(ESPAÑA)

<https://esdi.es/>



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

(ECUADOR)

www.uazuay.edu.ec/



UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES

(CHILE)

www.udp.cl/



UNIVERSIDAD DE PALERMO

(ARGENTINA)

www.palermo.edu



NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

(ITALIA)

www.naba.it/es



Experiencia Estudiantil

Estudiar en ©CEDIM es toda una experiencia que te conecta con la industria del diseño cada semestre por medio de sus proyectos reales y diferentes programas curriculares que enriquecerán tu curriculum profesional.

PROGRAMA AÑO BASE

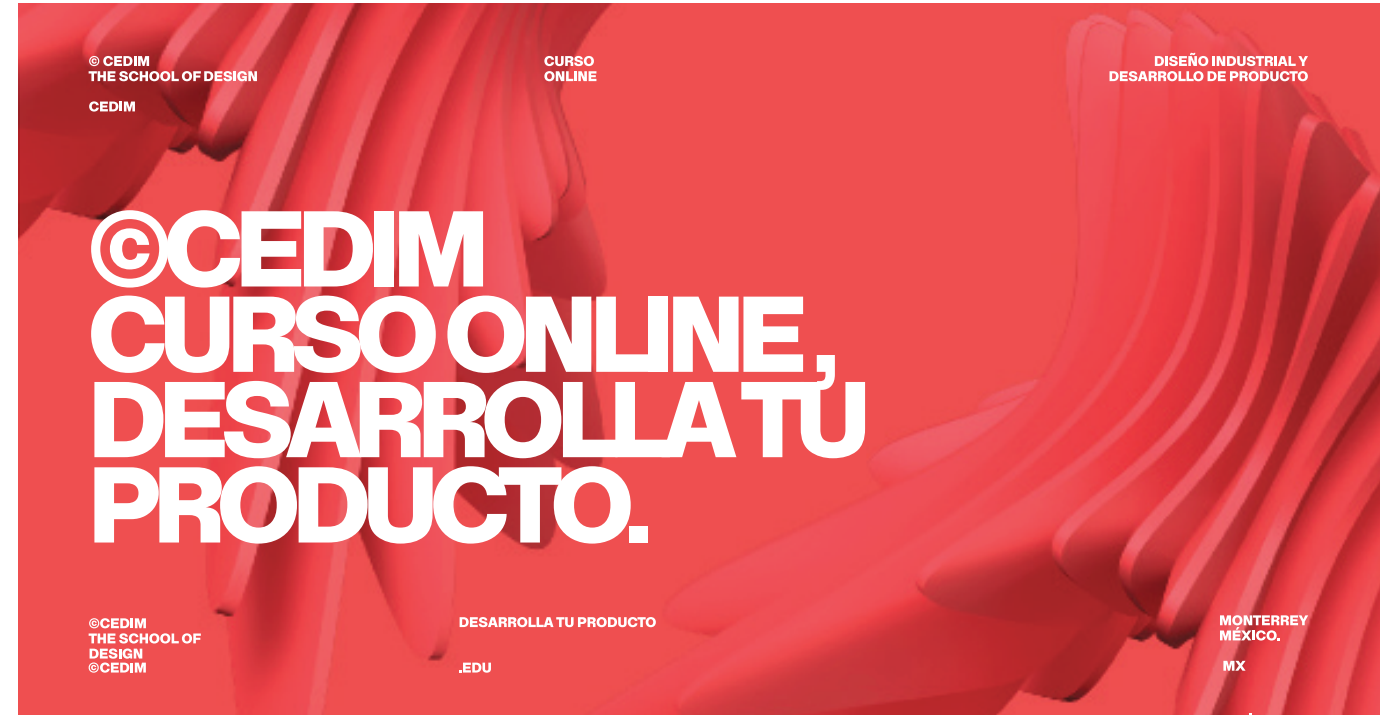
Nuestro programa les proporciona a los estudiantes de primer y segundo semestre una sólida estructura en diseño a través de materias de tronco común. Este periodo no solo sirve como una introducción integral a la industria del diseño, sino que también actúa como una guía esencial para que los estudiantes se adapten al modelo educativo centrado en proyectos reales. Ofrece a los estudiantes la oportunidad de colaborar en proyectos de responsabilidad social y pertenecer a un salón multidisciplinario.

PROGRAMA BRIDGE OF KNOWLEDGE (BOK)

Programa extracurricular en donde se imparten cursos de especialización, pláticas con especialistas y workshops de tu licenciatura o de cualquier otra licenciatura especializada de ©CEDIM. El programa ideal para seguir añadiendo un expertiz a tu portafolio creativo.

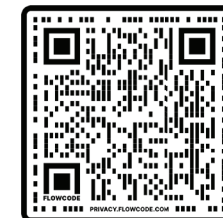
CONVOCATORIAS

Cada semestre nuestros estudiantes y egresados participan en diversas convocatorias especializadas en diseño como parte de la promoción y exhibición de proyectos.



Aprende las bases para desarrollar tu propio producto en nuestro curso gratuito “desarrolla tu producto”. En esta clase muestra aprenderás, una breve introducción al tema, como conceptualizar tu diseño y vender tus ideas. Regístrate en nuestra plataforma y toma el curso gratuito en:

<https://cedim.thinkific.com/courses/industrial>



Think the Unthinkable.

admisiones@cedim.edu.mx

Centro de Estudios Superiores
de Diseño de Monterrey, S.C

Antiguo Camino a la Huasteca ,No.360
Col.Mirador de la Huasteca ,C.P.66354,
Santa Catarina ,N.L., México.

+52 (81) 82 62 22 00
LADA sin costo: 01 800 288 22 00

Reconocimiento de validez oficial de estudios otorgados por el Gobierno del
Estado de Nuevo León, 14-1-85, Periódico Oficial 6-III-85; CDL-VI 005/2008

INSTAGRAM@CEDIM

CORREO ADMISIONES: ADMISIONES@CEDIM.EDU.MX

TELÉFONO: 82 62 22 00

CEDIM.EDU.MX

