



© CEDIM

Diseño y Negocios —→ de la Moda.

The School of Design

cedim.edu.mx

→ Campus ©CEDIM, Monterrey, Nuevo León, México.



El futuro de la moda empieza aquí

El futuro de la industria de la moda está en manos de diseñadores que desafían paradigmas y crean nuevos lenguajes en la estética que definen la evolución social, cultural e inclusiva. A través de la intersección de tecnologías que estimulan los procesos de diseño, ergonomía e innovación textil, formamos a diseñadores de primer nivel que generan soluciones avanzadas y transdisciplinarias, impactando los diversos campos en biodiseño, sustentabilidad y moda experimental. Ambicionamos el posicionamiento de modelos de negocios encaminados a una visión creativa aplicada en la nueva economía circular.

© CEDIM

The School of Design

The choice is Dress



Sobre Cedim

Descubre ©CEDIM

40 años promoviendo el diseño,
la innovación y los negocios en México.

En ©CEDIM preparamos estrategias creativas para pensar con un enfoque en innovación y negocios. Con un plan de estudios metódicamente diseñado para que los egresados desarrollen diferentes estrategias para emprender proyectos y oportunidades de negocios y a la vez aporten soluciones a las problemáticas de nuestra sociedad, con un modelo único diferenciado al resto de las universidades en México que busca siempre retar el status quo: el design thinking y el human centered design.



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.

The School of Design

Nuestra Filosofía

PENSAMOS, → LUEGO DISEÑAMOS

Cómo pensamos es quiénes somos.

Ser creativo hoy en día, es una herramienta que marca una diferencia en cualquier campo o disciplina. Comenzando con el diseño en varias de sus formas, en CEDIM, proponemos potenciar esa creatividad que todos llevamos dentro y que una vez descubierta, no tiene límites.

En CEDIM formamos diseñadores, pero también formamos observadores, pensadores, curiosos y profesionales preparados para transformar cada desafío en una oportunidad.



40 años

The School of Design

© CEDIM

cedim.edu.mx

Modelo Atelier

Año Base

1º

2º



En el año base, tendrás la oportunidad de trabajar con un proyecto real de responsabilidad social, durante el año podrás viajar y desarrollar el proyecto junto a las demás disciplinas impartidas en CEDIM.

Diseño y Negocios de la Moda

3º

4º

Materia 1
2 Semanas.

Inmersión.



Materia 2
2 Semanas.

Conceptualización.



Materia 3
2 Semanas.

Factores Humanos.



Materia 4
2 Semanas.

Factores Tecnológicos.



Materia 5
2 Semanas.

Modelo de Negocios.



Materia 6
2 Semanas.

Representación.



Materia 7
2 Semanas.

Prototipos.

5º

6º

7º



Al menos una materia al semestre es impartida por uno de nuestros profesores invitados internacionales.

Nuestra propuesta educativa se rige sobre el modelo atelier, en donde las materias están alineadas secuencialmente a la construcción de un proyecto real en el que en cada materia se cubre una etapa de desarrollo. Al concluir cada semestre habrás consolidado un proyecto de alto rendimiento de la mano de una empresa nacional o internacional.

Modelo Educativo

Multidisciplinario

8º

9º

DIM

GRF

ARQ

MDA

IND

INT

ANI

Los alumnos podrán experimentar el desarrollo de la Tesis de manera multidisciplinaria, en donde se fusionan los talentos de todas las disciplinas para crear y dar solución a un proyecto de manera holística.



Plan de estudios.

Inmersión.



Conceptualización.



Factores Humanos.



Factores Tecnológicos.



Modelo de Negocios.



Representación.



Prototipos.

Año Base

Diseño y Negocios de la Moda

Multidisciplinario

1º

2º

3º

4º

5º

6º

7º

8º

9º

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.

Fundamentos de Diseño
Semántica de los objetos a través de códigos visuales.

Composición y Fotografía
El papel de la fotografía en el diseño gráfico.

Diseño de Moda Comercial Básico
Diseños de moda comercial tomando en cuenta sistemas de construcción.

Diseño de Moda Comercial
La moda a través de sistemas de construcción y parámetros de calidad.

Diseño de Moda Sustentable
Diseños de moda sustentable aplicando conceptos de negocio sociales.

Diseño de Moda Conceptual
Modelado, patronaje tradicional, confección manual y con maquinaria.

Diseño de Marca Propia
Estrategias mercadológicas de arte, diseño y medios de comunicación.

Análisis de Conceptos
Transformación de la información en datos útiles.

Validación de Conceptos
Criterios de validación de un proyecto de diseño.

Evolución del Diseño
Tecnología y la Cultura del consumo en la modernidad y posmodernidad.

Int. a la Moda
Alcances y proyección profesional del diseño gráfico.

Fundamentos de la Moda
La evolución de la moda a través de los años.

Textiles
Tipos de tejido, acabados, peso y calidad.

Comportamiento del Consumidor
Factores psicológicos que influyen en el cliente para la compra de productos.

Creación de Accesorios
Diseño y elaboración de accesorios.

Desarrollo de Colección
Fundamentos de la conducta de consumo.

Interpretación de Resultados
Metodologías para la interpretación de resultados.

Producción y Documentación
Modelos de negocio y evaluación de resultados.

Dibujo I
Conceptualización de ideas para representarlas a través de imágenes.

Dibujo II
El vocabulario gráfico del dibujo arquitectónico.

Patronaje y Modelado
Técnicas y habilidades necesarias para desarrollar patrones.

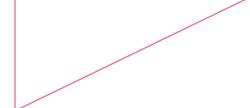
Patronaje y Sastrería
Principios básicos del patronaje, modelado y técnicas de corte de telas.

Patronaje y Tecnología Textil
La textura, la rigidez, la fuerza o la caída de una tela en los patrones.

Patronaje e Integración Textil
Investigación y desarrollo para confección, fusión y unión de piezas textiles.

Patronaje Contemporáneo
Estrategias de comunicación en nuevos medios.

Producción y Documentación
Documentar un proyecto de diseño.



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
Definir y solucionar segmentos de mercado.

Relaciones y Canales
Definición de segmentos de mercado.

Alianzas
Alianzas y negociación en la red de 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.

Dibujo Digital
Herramientas digitales de representación gráfica con vectores.

Maquetación Digital I
Herramientas de software en la simulación de objetos.

Ilustración II
Ilustración para desarrollar una colección de moda.

Ilustración II
Técnicas de ilustración como la acuarela, tintas, pastel y técnicas mixtas.

Ilustración Digital
Herramientas digitales para interpretar sujetos básicos de moda.

Fotografía de Moda
Promoción y comercialización de moda mediante la fotografía.

Editorial y Estilismo
Diseño editorial en conjunto con estilismo de moda.

Propuestas de Concepto
Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.



Prototipado 2D
Creación de maquetas visuales.

Prototipado 3D
Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.

Construcción y Armado de Prendas
Cómo construir prendas utilizando patrones.

Construcción y Armado de Prendas II
Los procesos de la moda comercial para poder economizar material.

Construcción y Armado de Prendas III
Nuevas técnicas para la construcción de prendas experimentales.

Construcción y Armado de Prendas IV
Nuevos procesos para la construcción de prendas.

Construcción y Armado de Prendas V
Nuevas técnicas y maquinaria para la producción en masa de prendas.

Pruebas de Concepto
Herramientas para evaluar la experiencia de un proyecto e imágenes.

Post Producción
Monitoreo de operación de un negocio.

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.



Beatriz Calles → México.

Directora de MBFW México, cuenta con una amplia trayectoria en el mundo de la moda, en la cual ha desarrollado y construido numerosos proyectos en conjunto con clientes de la talla de: Givenchy, Carolina Herrera, Armani, Fendi, Moschino, Versace entre otros.



César Flova → México.

César Flova se ha convertido en uno de los referentes de mayor éxito en el diseño de moda mexicano. Mediante su marca OCELOTE, ha logrado atraer la mirada de importantes artistas como Maluma y Lana del Rey.



Bárbara Sánchez-Kane → México.

Diseñadora de moda mexicana. Bárbara es conocida por su estilo experimental y la postura política que mediante la narrativa y discurso reflejan sus diseños. Ha presentado su trabajo en plataformas como "VFILES" o "Fashion Week" en la ciudad de Nueva York.



Edith Medina → México

Edith ha desarrollado su trabajo a partir de un interesante proceso biológico tomando al cuerpo como entidad orgánica sujeta a construcciones sociales. Actualmente trabaja con experimentación biomaterial en los campos del diseño, arte y ciencia.



Patricio Ramal → México.

Patricio se define a sí mismo como agente de cambio y líder estratégico con más de 20 años de trayectoria en organizaciones complejas y globales. Es co-fundador de NERVERMIND y Senior Client Advisor en NeuroLeadership Institute.



Catrina Gushiken → Brasil.

Catrina cuenta con un título en diseño y post-grado en dirección de arte en la Facultad de Bellas Artes. Ha impartido talleres en instituciones de la talla del Instituto Europeo de Diseño.



Petra Ptácková → República Checa.

Petra hace muestra de su trabajo principalmente en plataformas como "Paris Fashion Week" y "Mercedes-Benz Fashion Week" en la ciudad de Praga, así mismo ha presentado sus colecciones en ciudades como Amsterdam, Madrid, Londres, Kiev y Berlín.



Claudio Marenco → Italia.

Claudio es director educativo en el departamento de diseño y gestión de diseño de moda en Polimoda. Así mismo cuenta con una larga experiencia como consultor en estrategias de negocios y marketing de identidad enfocado en "Fashion Finished Product".



Simone Nunes → Brasil.

Diseñadora de moda con sede en Brasil, cuenta con una especialización en Milán por parte del "Instituto Europeo di Design." También ha realizado numerosos trabajos como ilustradora de moda para marcas como Von Zipper, Nixon Watches y Element.



Bryan Díaz → Costa Rica.

Posicionado como un referente en el mundo de la moda en Latinoamérica, Bryan imprime en su trabajo la libertad de reinventar la estética de sus objetivos fotográficos.



Jorge Duque → Colombia.

Ha trabajado por todo latinoamérica enfocándose en proyectos culturales y de sustentabilidad hacia el diseño general y producto de moda. Entre sus colaboraciones se encuentran la propuesta de diseño para la marca Pineda Covalin por 5 temporadas consecutivas.



Leilane Rigatto → Italia.

Leilane ha estado trabajando, investigando y enseñando en el campo de la moda durante más de 15 años. Entre su trabajo destacado, contribuyó también con algunas de las instituciones educativas de moda más prestigias en São Paulo y Milán.

Proyectos de Alumnos.

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 7 proyectos, los cuales irán alimentando el portafolio profesional de nuestros alumnos desde antes de dejar la universidad.

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.

Proyectos de Alumnos.

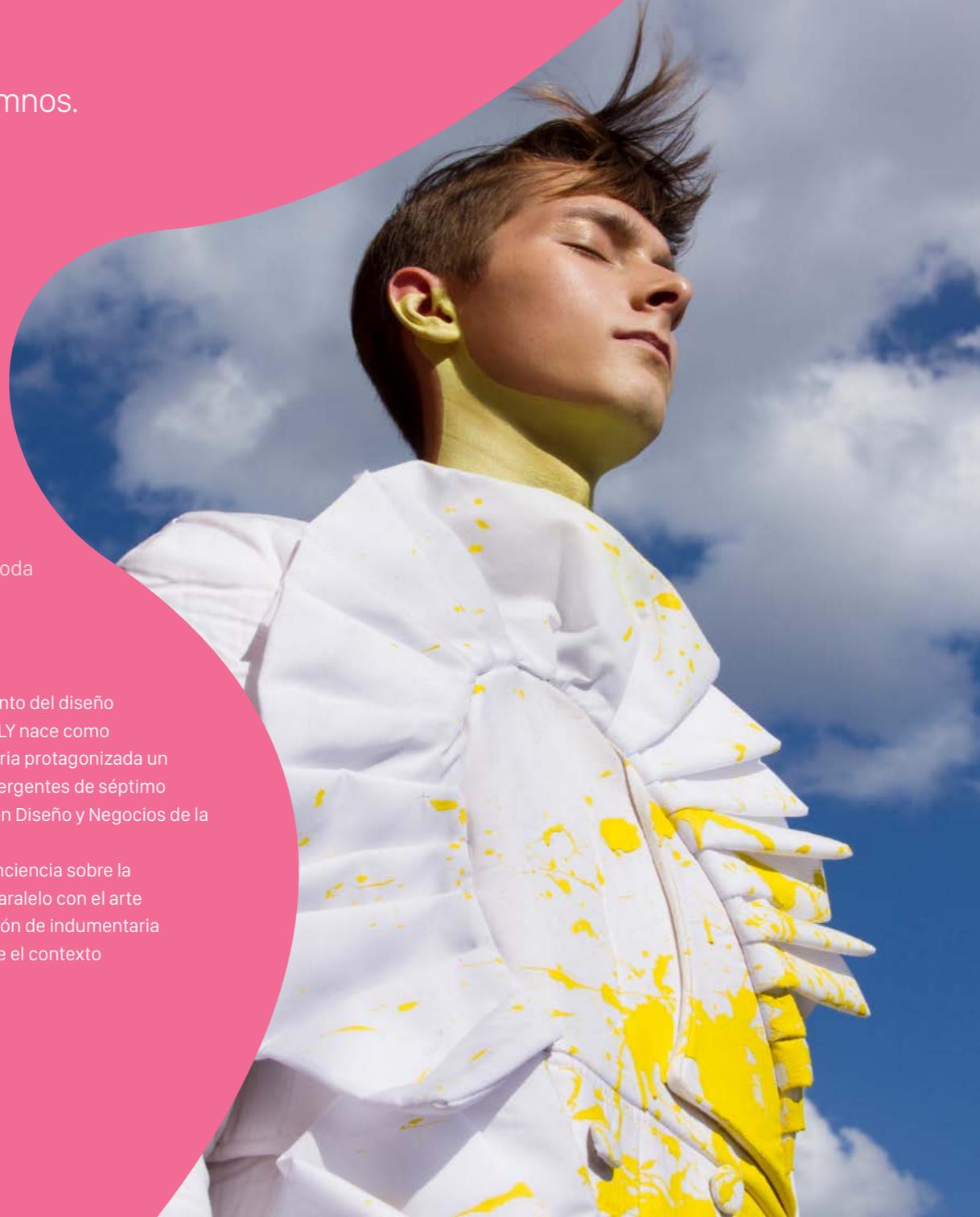
ASSEMBLY "LABORATORY OF EXPERI- MENTATION"

Este proyecto fue realizado por los alumnos de séptimo semestre de la carrera de:

Diseño y Negocios de la Moda

Con motivo de resaltar el talento del diseño de moda en México, ASSEMBLY nace como una exhibición de indumentaria protagonizada un colectivo de diseñadores emergentes de séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño y Negocios de la Moda.

Esta muestra busca crear conciencia sobre la moda nacional y señalar su paralelo con el arte contemporáneo. La concepción de indumentaria refleja el sentir y pensar sobre el contexto individual de cada uno de los expositores.



ASSEMBLY
EXHIBICIÓN DE MODA Y ARTE.

Alumna parte del
colectivo:
Sofía Isabel Maldonado Bulnes

Profesor:
Steph Orozco, Amanda Cantú y Carolina
Almaguer



Cliente:

© CEDIM

MOTH

Este proyecto fue realizado por los alumnos de séptimo semestre de la carrera de:

Diseño y Negocios de la Moda

MOTH es un recorrido sensorial en donde se exhibe el proceso de creación para llegar al movimiento de las prendas, entendiendo cómo ha afectado la tecnología al crecimiento masivo de la Industria de la moda. MOTH es una colección de prendas que mediante la unión de la tecnología, la música y la moda crea un concepto; el cuál busca cambiar la visión que se tiene acerca de la moda.

Se busca la innovación mediante el uso de la mecatrónica para el movimiento de las prendas conceptuales, a través de una programación de código arduino y motores servo, que se pueden usar de forma comercial.

Proyectos de Alumnos.



Cliente:

© CEDIM



Alumnos:

Mitzi Monge Gonzalez, Brenda Lillian Espronceda Marroquín, Mariana Guadalupe Lara Guerra, Alejandra Aurelia Montemayor Briones, Gabriela Alejandra González Barcenás, Reyna Marcela Saldaña Maldonado y Kenia Patricia Sánchez de Luca

Profesor:

Steph Orozco, Londer Eguia, Carolina Almaguer y Bryan Díaz.

Proyectos de Alumnos.



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.

The School of Design



BARREIRA ARTE Y DISEÑO

España.
barreira.edu.es



ACADEMY OF ARTS, ARCHITECTURE AND DESIGN IN PRAGUE

República Checa
www.umprum.cz/web/en



ESCOLA SUPERIOR DE DISENY

España.
esdi.es



OSAKA INTERNATIONAL UNIVERSITY

Japón.
<https://www.oiu.ac.jp/en/>



FUNDACIÓN UADE

Argentina.
www.uade.edu.ar



ESCUELA DE DISEÑO Y ARTES VISUALES

España.
www.estaciondiseno.es



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE CHILE INACAP

Chile.
www.portales.inacap.cl



ISTITUTO SUPERIORE DI DESIGN

Italia
isdnapoli.it

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



Tú ya piensas
como diseñador,
ven a descubrir
por qué a ©CEDIM

—
admisiones@cedim.edu.mx

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

Antiguo Camino a la Huasteca (Juárez) No. 360
al Oriente del Fracc. Mirador de la Huasteca,
C.P. 66350, Santa Catarina, N.L., México

+52 (81) 8262 2200
LADA sin costo: 01800 288 2200

