

COASTAL VAULT
COLLECTIVE

ARQUITECTURA DE ESPACIOS Y EXPERIENCIAS EN INTERIORES

Think

The Unthinkable.

©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

Desde hace más de 47 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.

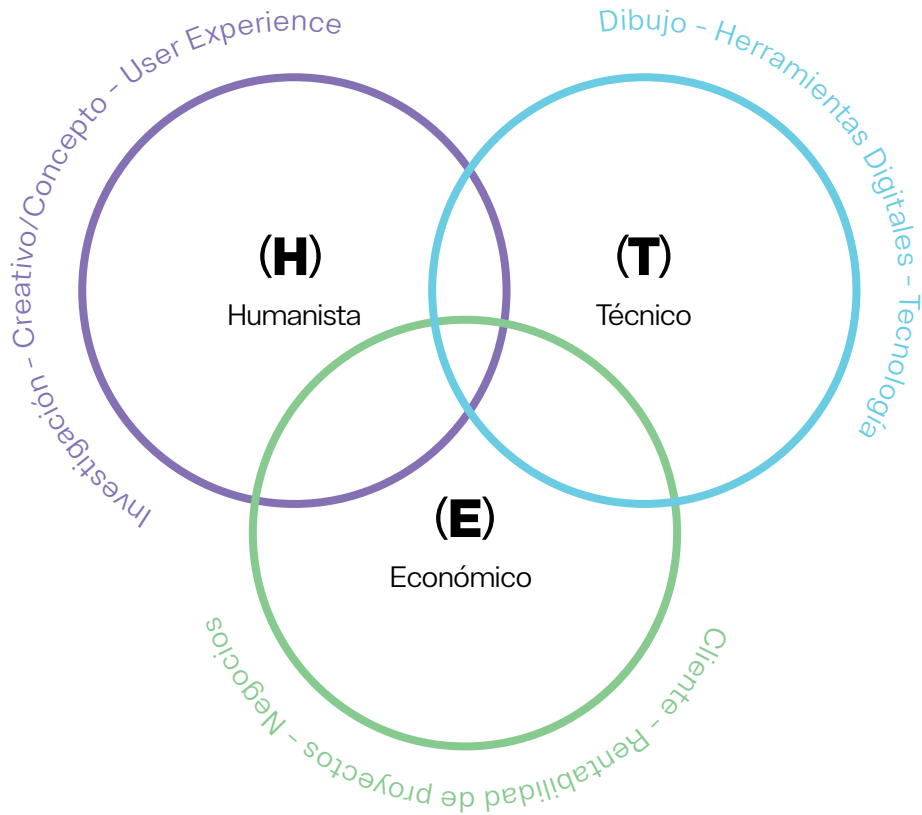
(->) DISEÑO

(->) INNOVACIÓN

(->) NEGOCIOS



Más 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 creativos 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 análisis de sitio, usuario, antecedentes y referencias.



02

Conceptualización

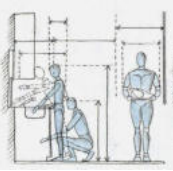


Exploración de estrategias de diseño de interiores por medio de un programa arquitectónico.



03

Factores Humanos



Optimización de aspectos ergonómicos, materiales y ambientales.



04

Factores Tecnológicos



Entendimiento de sistemas constructivos, acabados y ejecución de obra.



05

Modelo de Negocios



Gestión de estrategia para presentación a usuario y rentabilidad de proyecto.



06

Representación



Aplicación de herramientas digitales para la visualización por medio de renders, diagramas y animaciones.



07

Especialización



Enfoque en diseño de exhibiciones, arquigrafía y biofilia.

PLAN DE ESTUDIOS

ARQUITECTURA DE ESPACIOS Y EXPERIENCIAS EN INTERIORES

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
MODELO EDUCATIVO ATELIER	(↓) AÑO BASE	(↓) AÑO BASE	(↓) MINIMA VIVIENDA	(↓) ESPACIOS PARA LA PRODUCTIVIDAD	(↓) EXPERIENCIAS COLECTIVAS	(↓) SALUD Y BIENESTAR	(↓) MULTI-CONCEPTUALES	(↓) TESIS MULTIDISCIPLINARIA	(↓) 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 participati-vo 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.	Experiencias en el Hábitat (↓) Espacios domésticos en el diseño de interiores.	Espacios para la Productividad (↓) Espacios para la productividad, espacios para el trabajo.	Diseño Interior para Experiencias Colectivas (↓) Principios que rigen el diseño de espacios interiores colectivos.	Diseño para la Salud y el Bienestar (↓) Interiores de edificios dedi-cados al cuidado de salud y el bienestar.	Espacios Multi conceptuales (↓) Interiores en edificios de usos múltiples.	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.	Introducción a la Arquitectura de Espacios Interiores (↓) Ejercicios prácticos para la comprensión de los espacios en Arquitectura	Evolución de Hábitat (↓) Técnicas de pensamiento ab-ductivo para problemáticas de diseño interior.	Consideraciones Espaciales y de Comporta-miento (↓) Diseño arquitectónico aplicado para interiores.	Experiencias en Interiores (↓) Teorías de construcción visual y su aplicación al diseño interior.	Psicología Ambiental (↓) La forma por la cual el diseño espacial afectan las conductas.	Estética y Semiótica del Espacio (↓) La utilidad de integrar la semiótica y la estética como disciplinas críticas.	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.	Materiales y Conceptos Constructivos (↓) Los diferentes materiales relacionados con la arquitectura de espacios.	Luminarias y Dispositivos Inteligentes (↓) Principios de las instalaciones de luz y domótica.	Sistemas Constructivos (↓) Principios técnicos de las redes hidráulicas, sanitarias y de gas.	Sistemas Constructivos (↓) Principios tecnológicos de materiales y acabados.	Confort (↓) Principios fundamentales de las instalaciones de confort.	Pre Producción y documentación (↓) Documentar un proyecto de diseño.	Pre 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.	Representación Digital (↓) Dibujo computerizado 2D y 3D en CAD.	Representación Digital 3D (↓) Uso de programas para hacer eficiente el proceso de diseño 3D.	Representación Digital (↓) Manejo del software BIM (Building Information Modeling).	Herramientas digitales Especializadas (↓) Software 3D para aplicación y diseño paramétrico.	Integración de Herramientas Digitales (↓) Uso de Illustrator, Photoshop, InDesign, AutoCAD y Software 3D.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.
Prototitpo	Prototipado 2D (↓) Creación de maquetas visuales.	Prototipado 3D (↓) Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.	Diseño Bioclimático (↓) Lineamientos de la arquitectura bioclimática.	Iluminación (↓) Principios fundamentales de la iluminación.	Diseño de exhibiciones (↓) Desarrollo de proyectos de espacios para exhibición.	Arquigrafía (↓) Integración de elementos de comunicación gráfica en la arquitectura.	Diseño de Paisaje (↓) Principios fundamentales del Diseño de Paisaje.	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. 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 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 Arquitectura de espacios y Experiencias en Interiores:

GILSA

 **INTERCERAMIC**

wework



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

 **HermanMiller**

Steelcase

Cielo Mágico
FESTIVAL DE EXPERIENCIAS

 **daltile**

g-tec



GOBIERNO MUNICIPAL

**BA
NL
XXII**
BIENAL DE
ARQUITECTURA
DE NUEVO LEÓN

 **INDALUM**
PERFILES DE ALUMINIO



PERFIL DEL ARQUITECTO DE ESPACIOS.

Creatividad para resolver problemáticas. Actitud de colaboración en equipo. Observador analítico. Interés al arte, el diseño y la estética. Intereses de percibir ambientes, materiales, texturas, iluminación y los detalles en su entorno.

Campos Laborales

- ↗ Diseñador de interiores/arquitecto.
- Gerente de diseño.
- ↗ Director de obra.
- Escenógrafo.
- ↘ Coordinador de tematización.
- ↗ Diseñador de instalaciones y estructuras.
- Iluminación Arquitectónica.

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

→ MARCOS CATALÁN

(ES)

Graduado superior en diseño por la Escuela Elisava Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Colabora en diferentes despachos de arquitectura y en 2006 funda el estudio Marcos Catalán Interiorismo, desarrollando proyectos integrales en el ámbito del diseño.



↗ RODOLFO AGRELLA

(VE)

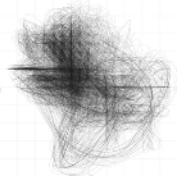
Arquitecto nacido en Caracas y radicado en Nueva York, encabeza un equipo multidisciplinario que trabaja en la manifestación de experiencias de diseño a través de productos físicos, digitales y el universo de lo phygital. Entre sus clientes destacan Absolut, Koziol, Steinway & Sons, ICFF y Heller, para los cuales ha desarrollado memorables experiencias de diseño generando un amplio reconocimiento internacional.



↘ EDOUARD CABAY

(BA)

Edouard Cabay is a registered architect at the Catalan College of Architects in Spain and graduated from the Architectural Association School of Architecture in London. He works in Barcelona between the fields of architecture, design and art with a special focus on the use of digital technologies and their creative potential. His design studio, Appareil, develops experimental projects that rely on the use of novel technologies.



→ FRAN SILVESTRE

(ES)

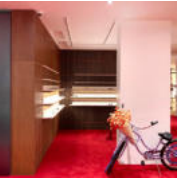
Estudió en la Universidad Politécnica de Valencia, obteniendo el título de arquitecto en 2001 con matrícula de honor y en la Technische Universiteit Eindhoven, donde se especializó en urbanismo alcanzando también la máxima calificación.



↘ JINSA YOON

(US)

Jinsa tiene una Licenciatura en Arquitectura por la Universidad de California, Berkeley, y una Maestría en Arquitectura por el Southern California Institute of Architecture en Los Angeles. Su trayectoria profesional abarca estudios de diversas escalas, desde un pequeño estudio de dos personas en Los Angeles hasta Gensler, la firma de arquitectura más grande del mundo, así como prestigiosos estudios galardonados con el Premio Pritzker en Tokio y Nueva York.



↘ MARÍA JOSÉ GARCÍA

(VE-ES)

Arquitecta nacida en Venezuela, residente de España. Estudia su doctorado en Espacio Público y Regeneración Urbana por la Universidad de Barcelona. Ha colaborado en diversos estudios de arquitectura, principalmente en Caracas y Barcelona.



WORLDCLASS EDUCATORS

→MATHEUS SECO

(BR)

Arquitecto y Urbanista, licenciado por la Universidad de Brasilia. Realizó un máster en Diseño Arquitectónico en la Bartlett School of Architecture, University College London. Matheus fue profesor invitado en la Universidad Finis Terrae de Chile y participó en talleres de proyectos en la PUCE-Quito y en la Universidad de Brasilia. Fue presidente del Instituto Brasileño de Arquitectos, sección DF y es uno de los tres miembros fundadores del estudio BLOCO Arquitetos.



↗ XIII PLANO

(MX)

Gonzalo Bueno, Mauricio Lobeira y Victoria Rubies formaron XIII Plano en San Pedro en 1994, una firma de servicios de arquitectura, diseño de interiores y también de decoración. En 2005 abrieron una oficina en Dallas con el nombre 10+3. sonas para desarrollar proyectos innovadores.



↘ SERGI PARREÑO

(ES)

En el 2007 se asocia con Maya Rolando y fundan Mandaruixa, formando un equipo multidisciplinar, Interiorismo y Gráfico con proyectos de interiorismo para restaurantes, oficinas, retail e instalaciones efímeras, realizan a nivel internacional Barcelona, Madrid, Bolonia, Frankfurt, Milán, Budapest,



→ LAWRANCE ABRAHAMSON

(EU)

Diseñador y arquitecto. Estudió en Institute of Design del Illinois Institute of Technology (ITT), y se especializó en estrategias y diseño de servicios. Ha desarrollado proyectos para clientes como Reebok, Weight Watchers y Memorial Sloan-Kettering.



↗ THOMAS PUCHER

(AT)

Thomas es el líder de Atelier Thomas Pucher, una reconocida firma, fundada en 2005, que trabaja con un gran equipo de arquitectos e ingenieros de todo el mundo. Como estudio, han ganado más de 30 competencias a nivel mundial, y desarrollado proyectos en más de 10 países en Europa y Asia.



↘ MAYA ROLANDO

(ES)

Nacida en Barcelona en 1968, actualmente vive en Barcelona. En el 2007 se asocia con Sergi Parreño (interiorista) y fundan MANDARUIXA DESIGN. Los trabajos de Mandaruixa se realizan a nivel internacional en Barcelona, Madrid, Bolonia, Frankfurt, Milán, Budapest, entre otros.



LABORATORIOS MULTIDISCIPLI- NARIOS

En **©CEDIM** los estudiantes cuentan con 14 laboratorios multidisciplinarios (laboratorio patrones, mocap, multimedia, **cómputo** y **prototipos**) para que los estudiantes puedan desarrollar sus proyectos en nuestras instalaciones. El laboratorio de prototipos cuenta con maquinaria especializada en Arquitectura y diseño industrial:

Prototipos

- Máquina 3D printing
- Maquinaria de carpintería
- Cortadora láser
- Router CNC
- Cabina de pintura
- Cabina de soldadura
- Horno de cerámica

Cómputo

- AutoCAD Architecture
- Revit
- SketchUp
- Rhino
- 3D Max (V-Ray o Corona)
- Lumion
- D5
- Adobe



PROYECTOS ↙

Proyecto de iluminación

(01)



Kelly Consultores

(02)

Coastal Vault Collective

(03)



Restaurante Barrio Antiguo

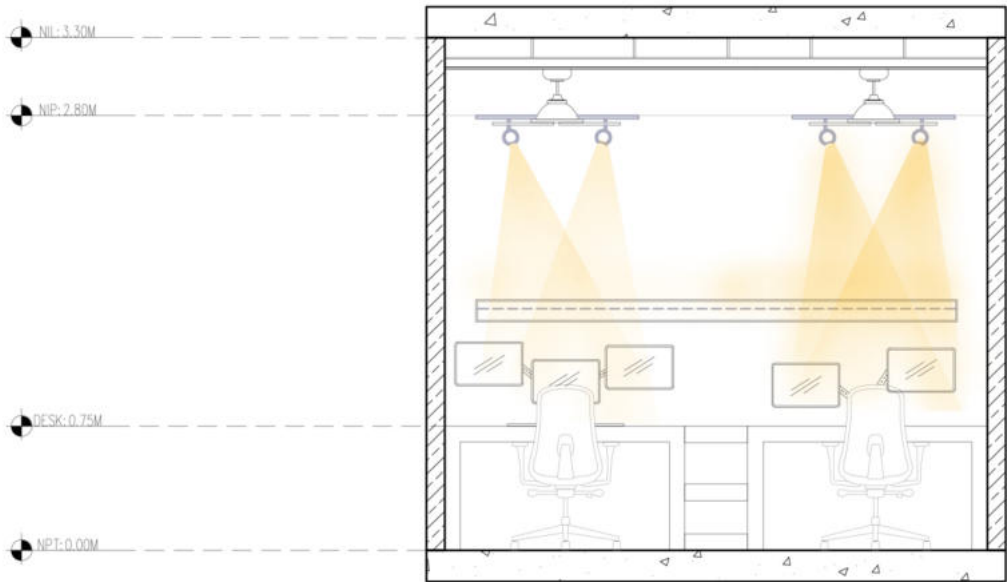
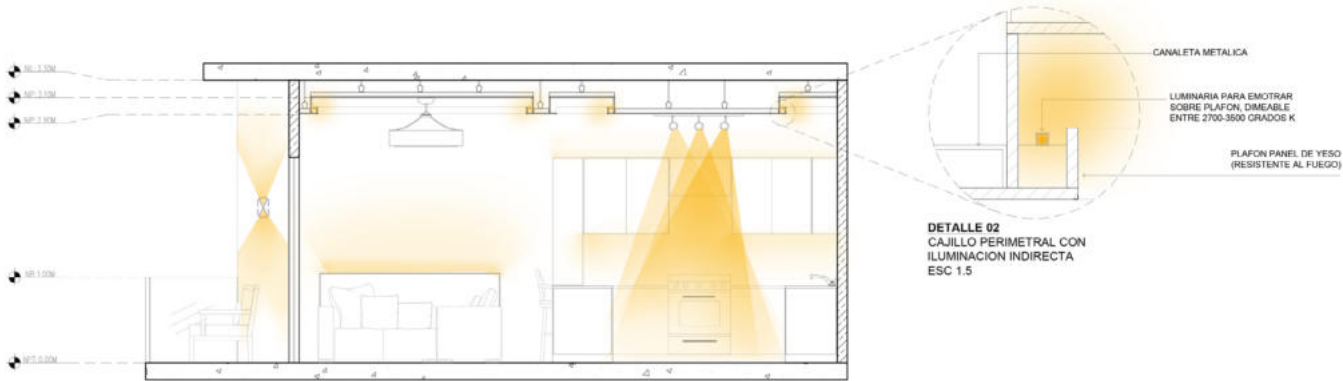
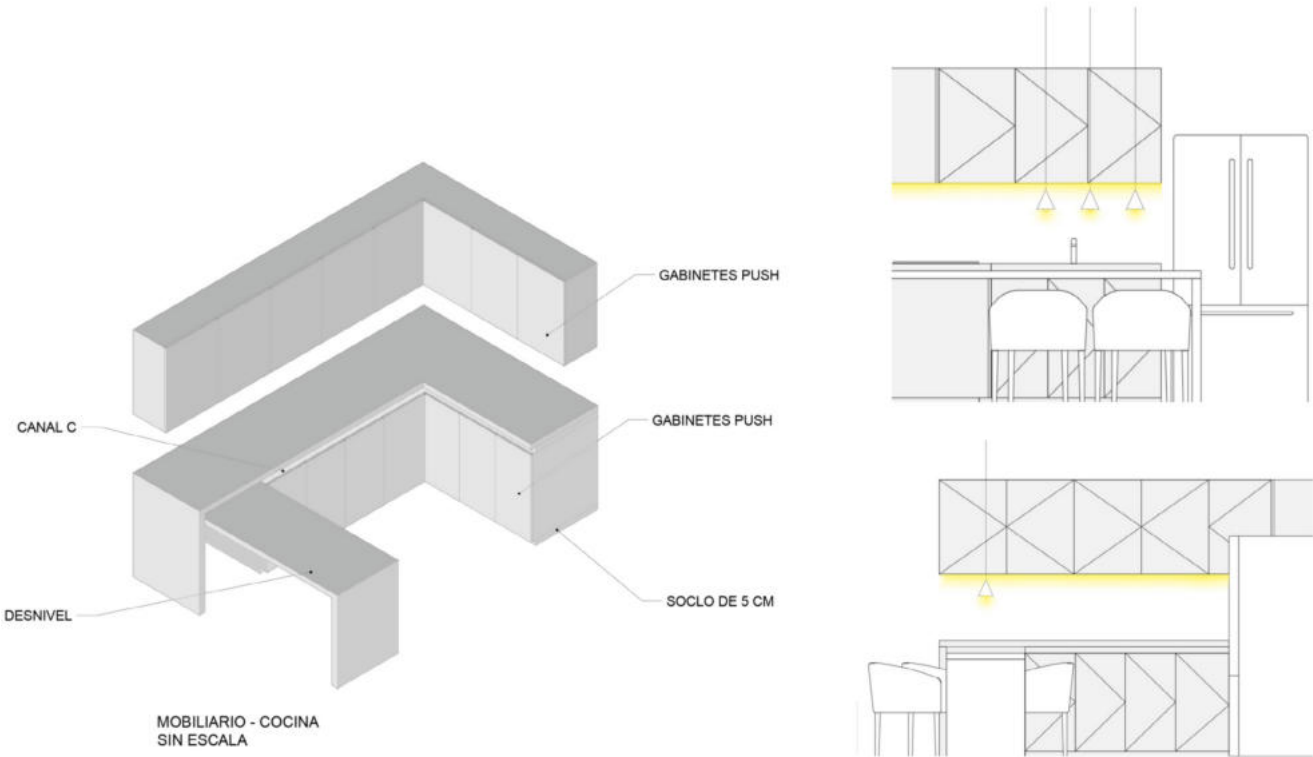
(04)

Amoba Café

(05)



En el proyecto de la clase de iluminación de 4to semestre, los alumnos estudiaron sobre los conceptos básicos de la luz, como la temperatura del color, que influye en las sensaciones y ambientes en un espacio interior. Se enfatizó la importancia de diseñar espacios considerando las variaciones de iluminación en diferentes áreas y su relación con los materiales y texturas presentes. Mediante investigaciones y experimentos, los alumnos aprendieron cómo la luz interactúa con distintas superficies y cómo lograr efectos deseados mediante diversas técnicas de iluminación. El ejercicio involucró la creación de maquetas y representaciones virtuales de espacios interiores, donde aplicaron los conocimientos adquiridos. Al final, desarrollaron habilidades prácticas y comprensión profunda sobre cómo la luz afectará los elementos de diseño en sus futuros proyectos.





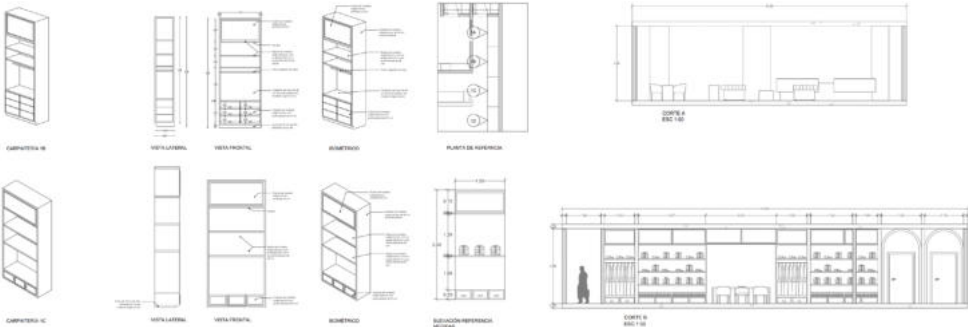
Propuesta de rediseño para las oficinas del despacho contable Kelly Consultores, en Mazatlán, Sinaloa. Se identificaron las principales áreas de oportunidad del proyecto mediante entrevistas con el cliente y análisis de sitio del contexto físico, cultural y climatológico de la zona. Se propuso la reorganización de áreas luego de mapear los principales flujos, circulaciones e interacciones entre los distintos puestos del despacho. Se eligió una paleta de color y materiales en tonos neutros relajantes y reflejantes con acentos de aluminio natural para mobiliario y luminarias que contrastan con muros lambrín recubiertos de madera de nogal. El diseño propone nuevas configuraciones y dimensiones en escritorios y estaciones de trabajo que incentivan a generar ambientes de trabajo colaborativo con iluminación directa e indirecta, mobiliario empotrado y de almacenamiento, vegetación y elementos que incorporan el concepto de biofilia que armonizan con los espacios. El balance entre los espacios de trabajo y los de interacción y descanso buscan contribuir en la disminución de los niveles de estrés en empleados y visitantes.



Coastal Vault Collective

Alumnxs **Quinto** Semestre

Coastal Vault Collective encuentra su inspiración en la vida marítima, ya que nos dirigimos al público masculino apasionado por este estilo de vida lujoso y divertido. Esta tienda de ropa para hombres, Coastal Vault Collective, representa una comunidad unida por la pasión compartida hacia la vida costera y la moda. La esencia de la marca se destaca por diseños elegantes y atemporales, el uso de materiales de alta calidad y un enfoque en siluetas clásicas. El término "Coastal" refleja la conexión con lo costero y el mar, mientras que "Vault" busca transmitir un sentido de exclusividad y secreto, y "Collective" evoca la idea de comunidad o club de miembros.



Proyecto real en donde los alumnos colaboraron en conjunto con el despacho de arquitectura del profesor, interviniendo y remodelando un edificio ubicado en la calle Padre Mier, justo en el corazón de la ciudad. El programa incluye un restaurante interior con 4mts de altura en el espacio que fue la sala del proyecto original, terrazas semi abiertas orientadas hacia un patio central con vegetación frondosa que escala hasta una segunda altura y un bar con diseño excéntrico de iluminación pensado en la vida nocturna del contexto.

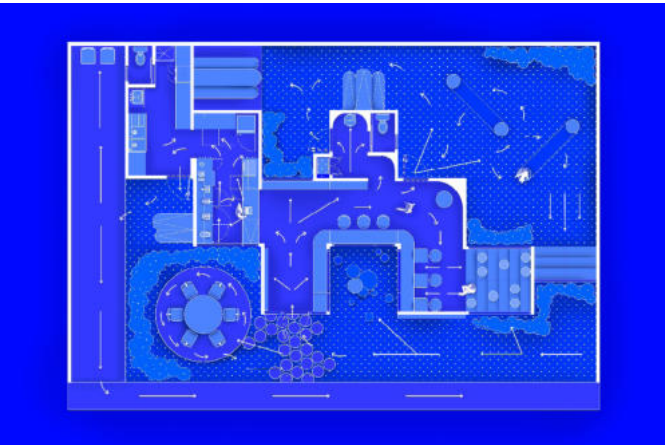
El diseño final genera diversas experiencias colectivas que permiten la interacción simultánea de personas en ambientes que replantean la manera de vivir el espacio interior sin descuidar la materialidad y el carácter histórico del proyecto original.



Amoba Café

Alumnxs **Septimo** Semestre

Amoba es un espacio que redefine el concepto de un café, fusionando diseño, funcionalidad y simbolismo para crear una experiencia de conexión auténtica y crecimiento constante. La volumetría, inspirada en el logo de la marca, incorpora desniveles horizontales y zonas de doble altura para generar dinamismo visual, amplitud y una circulación fluida, destacando áreas clave sin necesidad de divisiones físicas.





CONVOCATORIA NACIONAL GILSA DESIGN AWARDS

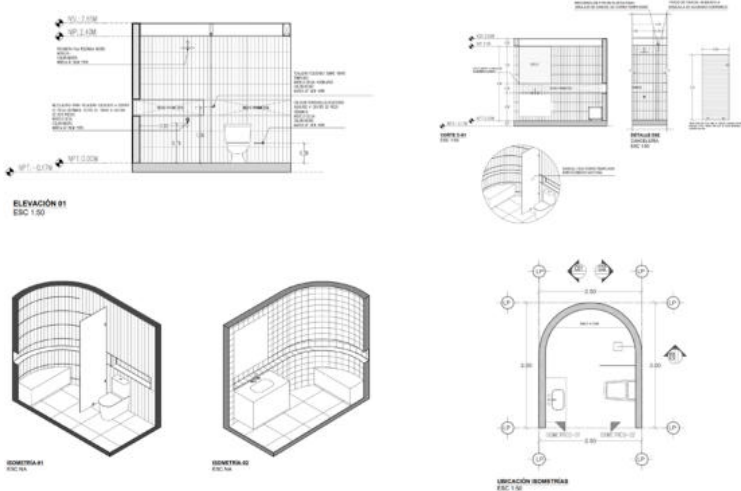
En este concurso se formó un equipo de 5 alumnas con el objetivo de cumplir con ciertas especificaciones de presupuesto y de materiales. Se diseñó un espacio de baño para una pareja joven utilizando una corriente de diseño vanguardista. Se pensó en la funcionalidad real del espacio en un contexto de showroom para GILSA como un espacio de exhibición de sus materiales.

Con la metodología de massing se empezaron a trabajar masas de volúmenes como superficies mínimas funcionales, creando esta curva intencional con el nicho. La elección de materiales fue pensada con el cerámico vertical para darle un ritmo visual a la curva, dándole importancia al despiece del cerámico y acentuando la piedra de la lavaneta. Se buscó crear un ambiente de iluminación cálido para acentuar los subtonos amarillos de la piedra natural y haciendo un juego reflectivo con el cerámico del muro, utilizando accesorios sutiles con transparencias y metálicos creando un ambiente cálido.

PREMIOS:

1er lugar en el premio de diseño “The Best Gilsa Showroom Award”

1er lugar en el premio “People’s Choice Awards” en la convocatoria Gilsa Design Awards



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.

**CENTRO
UNIVERSITARIO DE
DISEÑO EINA**

(ESPAÑA)

www.eina.cat/es



**ESCUELA SUPERIOR
DE DISEÑO**

(ESPAÑA)

www.esdi.es/



**UNIVERSIDAD DEL
AZUAY**

(ECUADOR)

www.uazuay.edu.ec/



**ISTITUTO
MARANGONI**

(INGLATERRA)

(ITALIA)

www.istitutomarangoni.com



**ISTHMUS
ESCUELA DE
ARQUITECTURA Y
DISEÑO**

(PANAMÁ)

www.isthmus.edu.pa/



**UNIVERSIDAD
PERUANA DE
CIENCIAS
APLICADAS**

(PERU)

www.upc.edu.pe/



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.



En este curso aprenderas las bases para conceptualizar y diseñar experiencias interiores. Saber comunicar y expresar claramente nuestras ideas será fundamental para poder lograr muchos objetivos. ¡Nosotros te enseñaremos a vender tus ideas! Regístrate en nuestra plataforma y toma el curso gratuito en:

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





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-I-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

