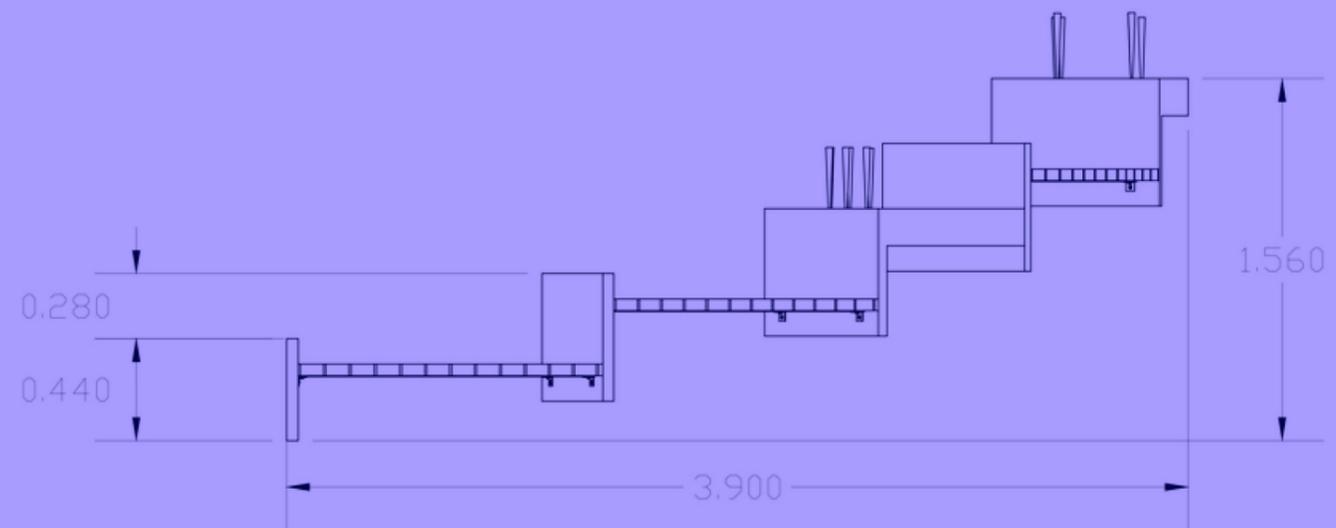
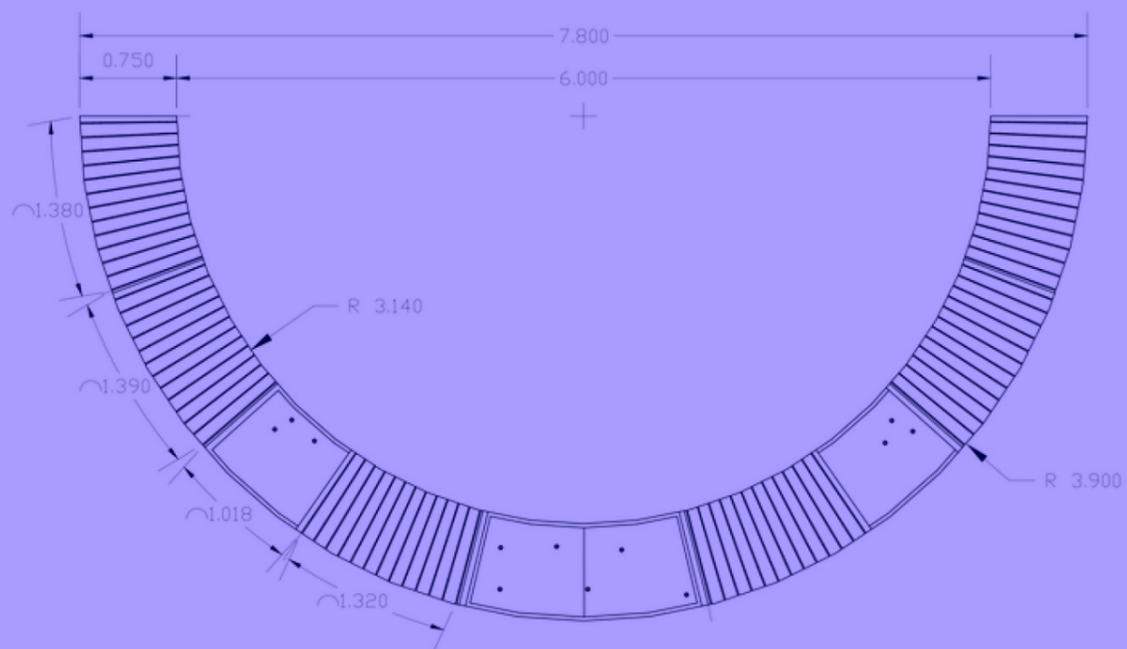
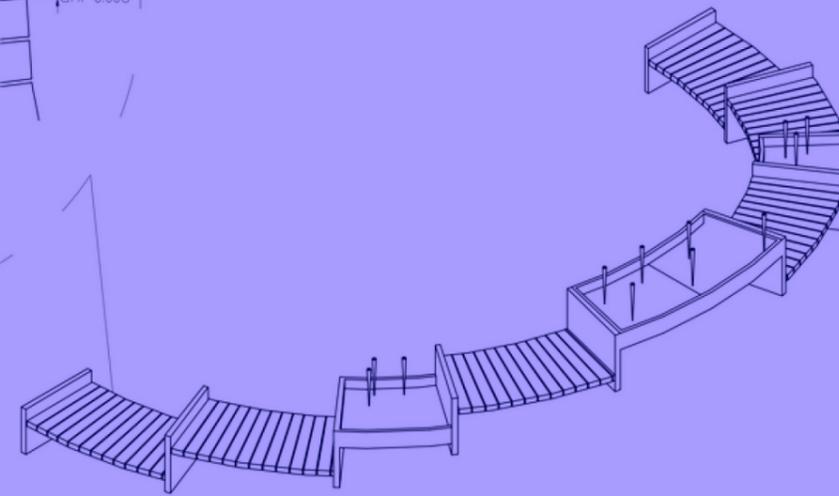
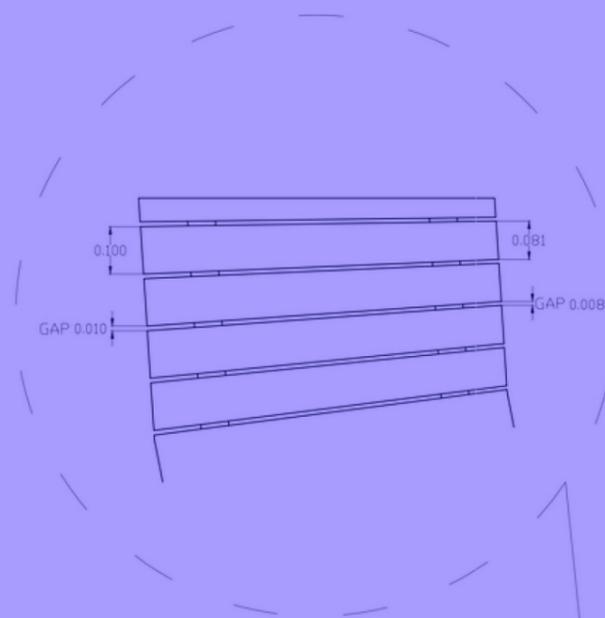




Exposición Antiguos Mexicanos en MUNE

El diseño museográfico, es la disciplina encargada de crear espacios seguros para las piezas culturales y atractivos para la sociedad moderna y cambiante.







TRENDINT

Mario Páez González
Rector

Dr. Carlos García González
Vicerrector Académico

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

María Eugenia Santos Mercado
Directora de Programa Académico
Licenciatura en Diseño de Interiores

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

JEROME AND ZIMMERMAN
Edición, Arte y Diseño Editorial

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

Diseño de Interiores UDEM está acreditada ante la ANPADEH (Acreditadora Nacional de Programas de Arquitectura y Disciplinas del Espacio Habitable, A.C.) y el CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior).

©2024 Derechos Reservados
UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Centro Roberto Garza Sada
VIAC / Vicerrectoría Académica
Escuela de Arte y Diseño

crgs.udem.edu.mx

udem.edu.mx

[facebook.com/
universidaddemonterrey](https://facebook.com/universidaddemonterrey)

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

8

Jardín de Encuentros

La colaboración entre el Estudio de Espacio Público y la profesora Arq. Nerea Feliz resultó en un innovador proyecto de diseño de mobiliario urbano multiespecie.



18

Cuapanco Refugio de migrantes

El proyecto está ubicado en Ciudad Juárez, uno de los municipios de mayor afluencia de migrantes, donde las dinámicas sociales y las necesidades humanas se entrelazan de manera única con el tema de "Diseño y migración".

22

Exposición MUNE

El patrimonio material e inmaterial es un conjunto de bienes que forman parte de la identidad de una comunidad, pues a través de ellos se garantiza la continuidad de las tradiciones.

30

Empiria X por La Superior

El proyecto tiene como objetivo visibilizar las dificultades relacionadas con el sistema auditivo, una afección silenciosa que a menudo pasa desapercibida.

36

Click and Mortar

El proyecto se centra en la estrategia de transformación de los espacios físicos de las tiendas departamentales para el año 2040.



Estimado Lector,

En esta edición de nuestra revista estudiantil Trendint dedicada a los proyectos de los alumnos de la licenciatura en diseño de Interiores de la Universidad de Monterrey: Celebramos no sólo el talento y la creatividad de nuestros estudiantes, también reconocemos su capacidad para abordar retos contemporáneos a través del diseño.

Es un honor presentar esta edición de nuestra revista estudiantil dedicada a los proyectos de los alumnos de la Licenciatura en Diseño de Interiores de la Universidad de Monterrey. Esta edición no solo celebra el talento y la creatividad de nuestros estudiantes, sino que también resalta su capacidad para abordar los retos contemporáneos a través del diseño.

En este número, podrán encontrar proyectos que abarcan diferentes escalas y complejidades cada uno diseñado con una mirada crítica y un enfoque profundamente reflexivo

Descubrimos que, aunque una pieza pueda parecer un mero mobiliario, en realidad actúa como un componente de un sistema ambiental diseñado no solo para cubrir las demandas de los usuarios humanos, sino que también valora la relevancia de coexistir con otras especies fundamentales como los polinizadores. De igual forma, observamos que unos pocos metros cuadrados bastan para ofrecer un viaje sensorial al espectador. Transportándolo a otra época histórica o bien para emplear todos los sentidos generando una experiencia única.

Congruente con su compromiso social, algunos de los proyectos de nuestros alumnos abordan temas sociales complejos como la migración, generando soluciones temporales y permanentes para satisfacer las necesidades humanas inmediatas de una realidad apremiante. Mientras que otros proyectan el futuro anticipando cómo nuestros patrones de consumo configuran nuestras actitudes y nuestros espacios, y simultáneamente como diseñadores también moldeamos también con el espacio las nuevas formas de habitar.

Estos proyectos abordan temas cruciales como la preservación de edificios patrimoniales, la sustentabilidad, la arquitectura emocional, y el diseño centrado en el usuario, así como el diseño de futuros y la relevancia de la arquitectura como un sistema ambiental. Sin embargo, lo más valioso de estos trabajos es su capacidad para plantear preguntas. Cada uno de ellos cuestiona paradigmas establecidos, desafía límites y propone soluciones innovadoras desde un diseño humanamente inteligente.

Esta edición es un testimonio del compromiso de nuestros estudiantes con su entorno y de su habilidad para diseñar con propósito. Agradecemos a todos los que participaron en la creación de esta revista y los invitamos a disfrutar y reflexionar sobre los proyectos aquí presentados.

Con entusiasmo,

M. A. María Eugenia Santos Mercado
Directora de programa de Diseño de Interiores



Estimados lectores,

En esta edición de TrendInt, celebramos un año 2024 lleno de logros y experiencias significativas. Hemos sido testigos del talento y la dedicación de nuestros estudiantes y profesores, quienes han dejado su huella en diversos proyectos y eventos.

Nos enorgullece destacar nuestra participación en el concurso AMIID 2024, donde nuestros estudiantes demostraron su creatividad y habilidades en el diseño de interiores. La visita de los Global Community Professors enriqueció nuestro programa académico, brindando a nuestros estudiantes la oportunidad de interactuar con expertos internacionales y ampliar sus perspectivas.

Además, hemos sido testigos de Proyectos Finales de gran impacto, que reflejan el compromiso de nuestros estudiantes con la innovación y la excelencia en el diseño. Estos proyectos no solo demuestran su talento, sino también su capacidad para abordar desafíos y proponer soluciones creativas.

De cara al futuro, tenemos grandes planes. La culminación de la primera generación del plan 2021 es un hito importante, y esperamos celebrar los logros de nuestros graduados. Seguiremos participando en concursos y eventos que nos permitan mostrar el talento de nuestros estudiantes y fortalecer nuestra comunidad académica.

En esta ocasión, quisiera presentarles el nuevo modelo de profesor UDEM: Next Generation Faculty. Este modelo representa nuestra visión de la vocación docente, donde nuestros profesores son acompañantes y enriquecedores de talentos, creadores, curadores y facilitadores de experiencias únicas de aprendizaje. Los cinco componentes de este modelo (como persona, como visionario de futuros, como embajador de la tecnología, como parte de la comunidad UDEM y como facilitador de aprendizaje) enriquecerán el aprendizaje de los Diseñadores de Interiores del presente y futuro.

Agradecemos a nuestros colaboradores, profesores, alumnos, y demás lectores por su continuo apoyo. Los invitamos a compartir sus opiniones y sugerencias para seguir mejorando nuestra publicación.

MDI Leslie Lizeth Olán Benítez
Directora de Departamento
Diseño Industrial





Jardín de Encuentros

Integrantes: Miranda Leal, Regina Castellanos y Elisa del Barco.

Asesora: Martha Beatriz Cortés Topete

La colaboración entre el Estudio de Espacio Público y la profesora Arq. Nerea Feliz resultó en un innovador proyecto de diseño de mobiliario urbano multiespecie.

El taller se enfocó en entender los espacios interiores como mediadores en la vida urbana para personas y la biodiversidad local. Los alumnos analizaron mapas de iNaturalist y estudiaron las especies del campus UDEM, considerando dimensiones, alimentación y depredadores, con énfasis en hábitats recomendados por biólogos.

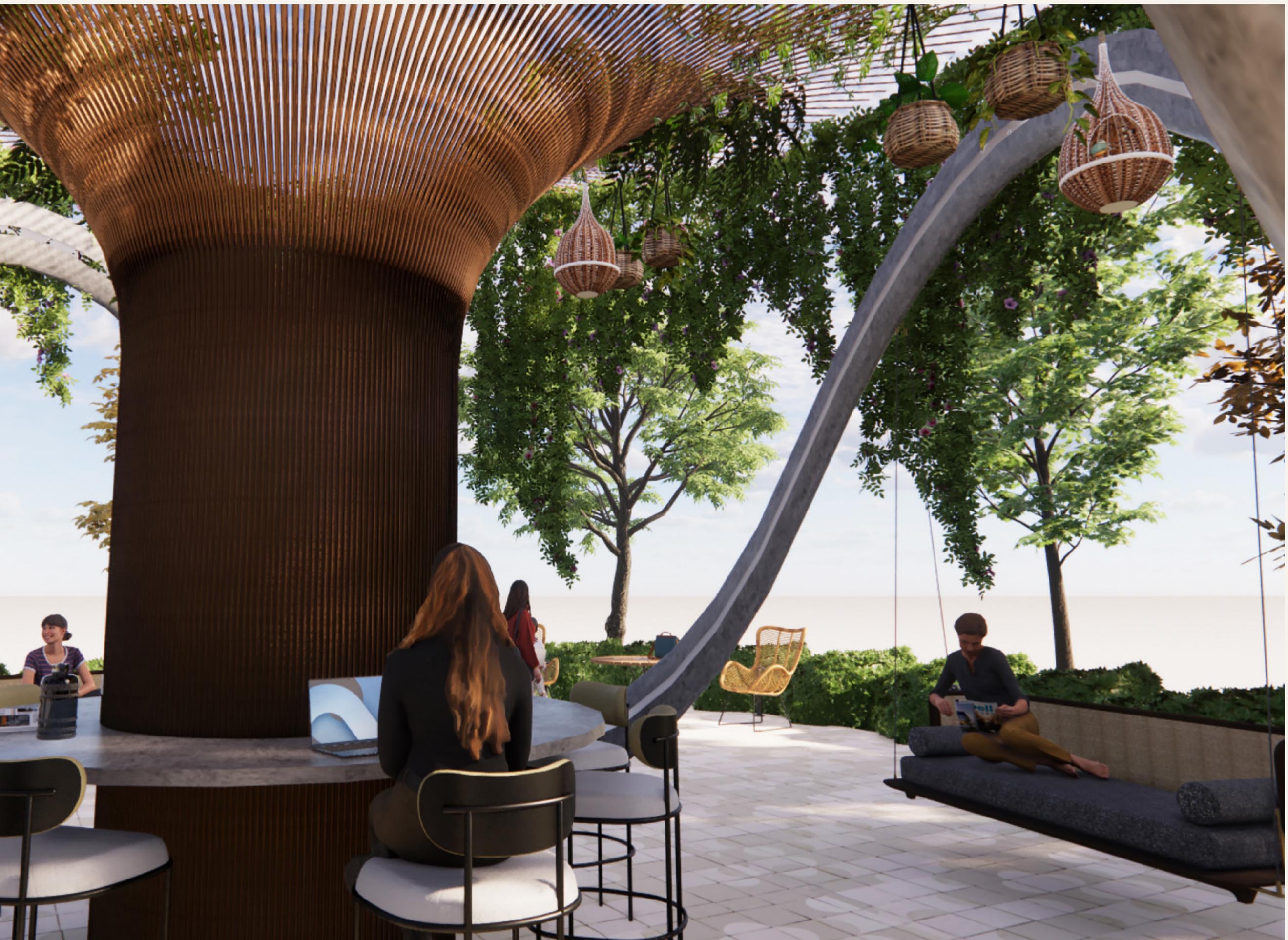
En la segunda fase, diseñaron mobiliario urbano para el descanso de estudiantes, analizando el entorno para elegir el mejor emplazamiento según los flujos peatonales y la funcionalidad para atraer especies específicas.





Se consideraron aspectos como iluminación y altura del refugio animal para evitar depredadores. Además, el diseño integró la armonización con el entorno, aprovechamiento de sombras, ubicación de árboles y flores, comodidad ergonómica, accesibilidad para usuarios humanos y no humanos, expresividad y responsabilidad ambiental.





Mobiliario multiespecie

Integrantes: Beatriz Contreras García, Beatriz Félix Olea y Andrea Santaella Rubio

Asesora: Dra. Miroslava Petrova

El diseño del mobiliario urbano tiene un impacto significativo en la manera en que experimentamos y compartimos el entorno público con otros ciudadanos.

El término "ciudadano" normalmente se utiliza para designar a personas, y raramente se considera para referirse de forma holística a la red de especies diversas e interdependientes que habitan en la ciudad. Aunque a menudo pensamos en las ciudades como territorio humano, la realidad es que son hogar de una gran variedad de formas de vida.

En el proyecto 'Espacios compartidos', los estudiantes tuvieron el desafío de diseñar mobiliario urbano o infraestructura de múltiples especies para acomodar tanto a humanos como a no humanos, un asiento abierto a alguno de los habitantes no-humanos de la ciudad.







Frente a la inminente crisis climática y de biodiversidad que se avecina, este ejercicio busca explorar y proponer estrategias innovadoras de coexistencia entre diversas formas de vida urbana, promoviendo una convivencia armónica que integre tanto a los seres humanos como a las especies no humanas.



A través de un enfoque interdisciplinario, los alumnos utilizaron el diseño no solo como un vehículo de comunicación, sino también como una herramienta transformadora para fomentar la reflexión y el diálogo en torno a los desafíos ecológicos actuales.

El objetivo principal de esta iniciativa es contribuir a la concienciación social, incentivando un cambio de perspectiva hacia una nueva concepción del medio urbano que sea inclusiva y sostenible.

En lugar de perpetuar una visión antropocéntrica y excluyente, se plantea una ciudad que considere las necesidades, comportamientos y hábitats de los ciudadanos no-humanos, como animales, plantas y microorganismos, promoviendo su integración en el tejido urbano.

Este enfoque invita a repensar el diseño urbano, incorporando soluciones creativas que respeten y valoren la biodiversidad, al mismo tiempo que se abordan problemáticas como la pérdida de hábitats, el cambio climático y la desconexión entre los seres humanos y la naturaleza.

Al final, este ejercicio aspira a sentar las bases para una relación más respetuosa y equilibrada entre las diversas formas de vida que comparten el espacio urbano, imaginando un futuro donde la sostenibilidad y la empatía sean principios rectores en la construcción de nuestras ciudades.

Espacios Compartidos

Todos hemos tenido ocasión de comprobar como el diseño del mobiliario urbano tiene un impacto muy significativo en la manera en que experimentamos y compartimos el entorno público con otros ciudadanos. El término "ciudadano" normalmente se utiliza para designar a personas ciudadanas, y raramente se considera para referirse de forma holística a la red de especies diversas e interdependientes que habitan en la ciudad.

Aunque a menudo pensamos en las ciudades como territorio humano, la realidad es que son hogar de una gran variedad de formas de vida.

Durante el semestre de Otoño 2023 se tuvo de invitada dentro del programa Global Community Professor a Nerea Feliz, quien es una arquitecta con licencia en España y el Reino Unido, actualmente profesora asociada en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Texas en Austin.

El trabajo de Nerea Feliz abarca actividades académicas y creativas vinculadas a un enfoque sostenido en la interioridad pública.



Situada en la intersección de la arquitectura, el diseño de interiores y el urbanismo interior, su obra explora el papel del diseño de interiores como mediador entre nosotros, los espacios públicos que ocupamos y las urgentes cuestiones culturales y políticas.

De la mano de los profesores de la clase de Estudio del espacio público, Nerea asesoró a los alumnos para diseñar una pieza de mobiliario multi-especie, un asiento abierto a alguno de los habitantes no-humanos de la ciudad.

Frente a la inminente crisis climática y de biodiversidad que se avecina, este ejercicio pretende estudiar estrategias de co-existencia entre diferentes formas de vida urbana.

La crisis climática no solo es un problema científico, también es un problema político y social. Los alumnos de este curso utilizaron el diseño como vehículo de comunicación, para contribuir a la concienciación social y a una nueva concepción del medio urbano integradora de ciudadanos no-humanos, como alternativa a la tradicional visión antropocéntrica de la ciudad.

CUAPANCO

Refugio de Migrantes en Ciudad Juárez

Integrantes: Magaly Escobedo Lomelí y Melissa Lopez Lizarraga.
Asesor: MArq. Mónica Nadal Cerdeño

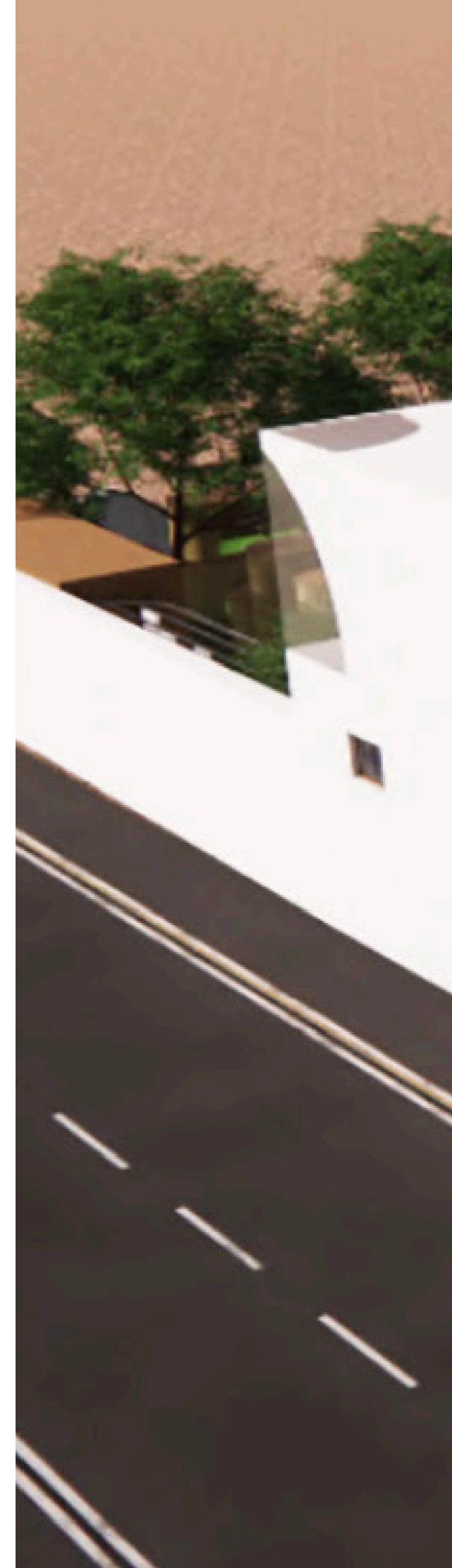
PREMIOS:  1er lugar en el III CONCURSO INTERUNIVERSITARIO DE INTERIORISMO Y ENCUENTRO NACIONAL CIIEN AMIID 2023.
 Concurso Liv Hospitality Design Awards 2023, en la categoría Interior Design Co-Living Space.

El proyecto está ubicado en Ciudad Juárez, uno de los municipios de mayor afluencia de migrantes, donde las dinámicas sociales y las necesidades humanas se entrelazan de manera única. En la actualidad, la creciente cantidad de migrantes en la ciudad ha puesto en evidencia la insuficiencia de los albergues existentes, cuya capacidad se ve constantemente desbordada.

En respuesta a esta crisis, el proyecto se presenta como una solución arquitectónica y social que busca trascender las limitaciones tradicionales de un albergue para convertirse en un espacio que comunique, unifique y ofrezca esperanza, como lo hacen los puentes.

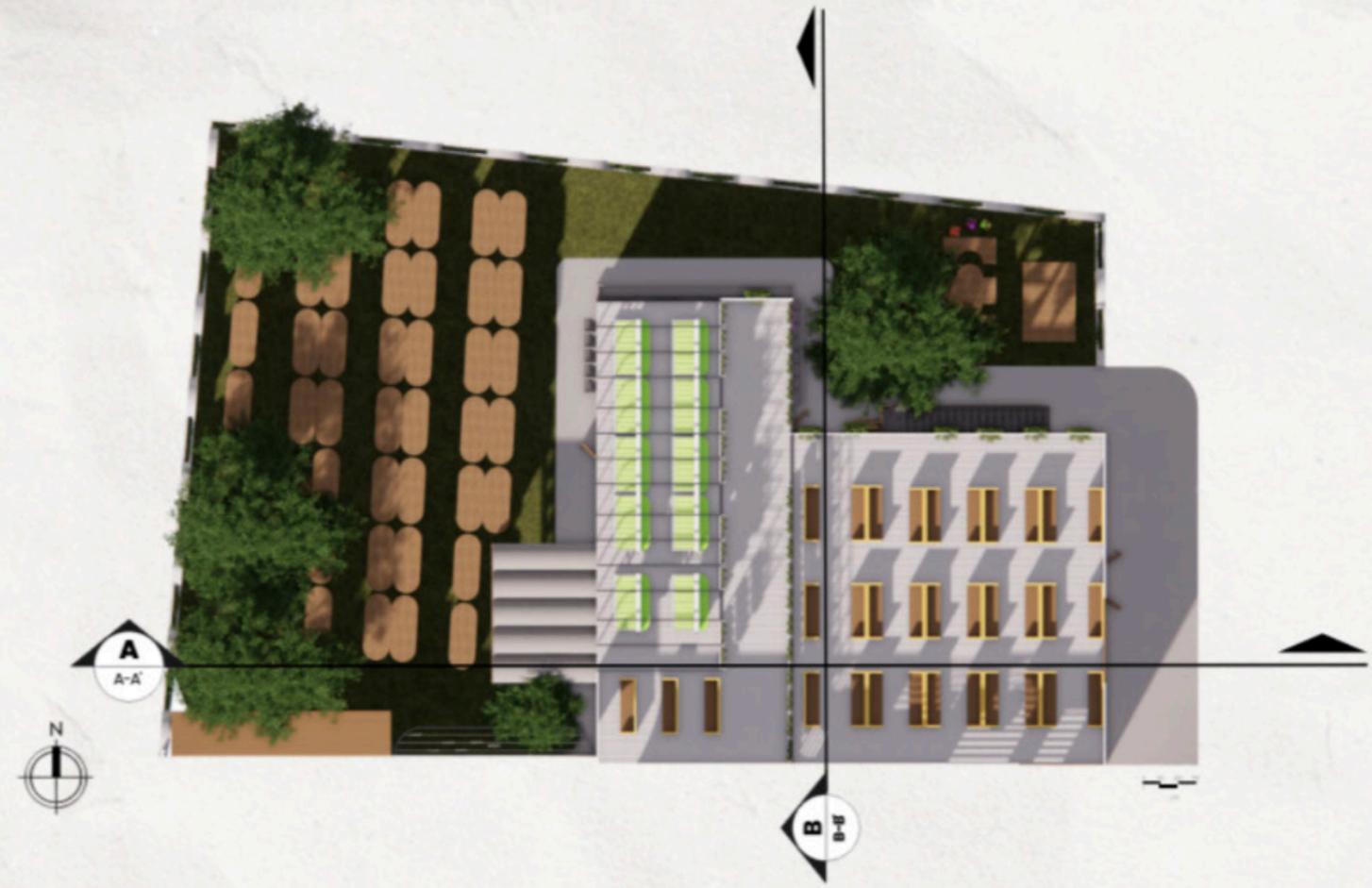
Inspirados por la palabra Cuapanco, que en náhuatl significa puente, el diseño propone un espacio multimodal adaptable a las necesidades diarias de sus habitantes.

Este enfoque permite transformar los espacios en función de las actividades y los requerimientos del momento, incorporando elementos como mobiliario multifuncional, zonas recreativas, privacidad y comodidad para los usuarios, protección contra las inclemencias del clima, y una dignificación integral del espacio.









Además, el proyecto prioriza la funcionalidad y la sostenibilidad, integrando soluciones como la captación de agua, áreas destinadas al aseo personal, alimentación, y resguardo seguro.

Se promueven espacios comunes que fomenten la interacción y el apoyo mutuo, reconociendo la importancia de la convivencia en momentos de crisis. La propuesta no solo busca atender necesidades básicas, sino también ofrecer un ambiente que brinde consuelo emocional y psicológico, actuando como un oasis en medio del agotador camino hacia una nueva vida.

Cuapanco se convierte en un símbolo de conexión, un espacio que representa la transición hacia una nueva realidad después de días de incertidumbre y lucha.

Más que un albergue, es un lugar que restituye la dignidad, devuelve los colores a la vida y ofrece un respiro en el viaje, sin importar la nacionalidad ni el destino final. Este puente de esperanza aspira a ser un testimonio tangible de que, incluso en medio de la adversidad, la humanidad puede construir espacios que cuiden y acompañen a quienes más lo necesitan.

PROYECTO DE EVALUACIÓN FINAL

MUNE Exposición Los Antiguos Mexicanos

Integrantes: Frida Jimena Novelo Villegas y Karla Sofía Vallarta Cárdenas.

Asesor: María de los Ángeles Castillo Soriano

Sinodales: María Eugenia Santos, Elisa Téllez, Daniela Frogheri y Carina Lara

El patrimonio material e inmaterial es un conjunto de bienes que forman parte de la identidad de una comunidad, pues a través de ellos se garantiza la continuidad de las tradiciones, valores y conocimientos de generaciones pasadas a futuras.

Sin embargo uno de los grandes retos que enfrenta la sociedad actual, es conservar y promover la educación cultural, fortalecer la identidad y el orgullo de pertenencia.

Actualmente el diseño museográfico, es la disciplina encargada de crear espacios seguros para las piezas culturales y atractivos para la sociedad moderna y cambiante. Es por ello que la presente tesis tiene el objetivo de demostrar el potencial que tiene.





Huastecas
1500 A.C. - 1521 D.C.

El grupo huasteco se originó en el norte de México, en la zona de la actual Veracruz y Puebla. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Méxicas o Aztecas
1300 A.C. - 1521 D.C.

El grupo mexica se originó en el centro de México, en la zona de la actual México D.F. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Occidente
1500 A.C. - 1521 D.C.

El grupo occidente se originó en el oeste de México, en la zona de la actual Jalisco y Colima. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Totonacas
700 A.C. - 1521 D.C.

El grupo totonaca se originó en el centro de México, en la zona de la actual Veracruz y Puebla. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Mayas
500 A.C. - 700 D.C.

El grupo maya se originó en el sureste de México, en la zona de la actual Yucatán y Guatemala. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Zapotecas
800 A.C. - 900 D.C.

El grupo zapoteco se originó en el suroeste de México, en la zona de la actual Oaxaca. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

Teotihuacanos
200 A.C. - 700 D.C.

El grupo teotihuacano se originó en el centro de México, en la zona de la actual México D.F. Su cultura se caracterizó por su arquitectura de piedra, sus cerámicas y sus pinturas murales.

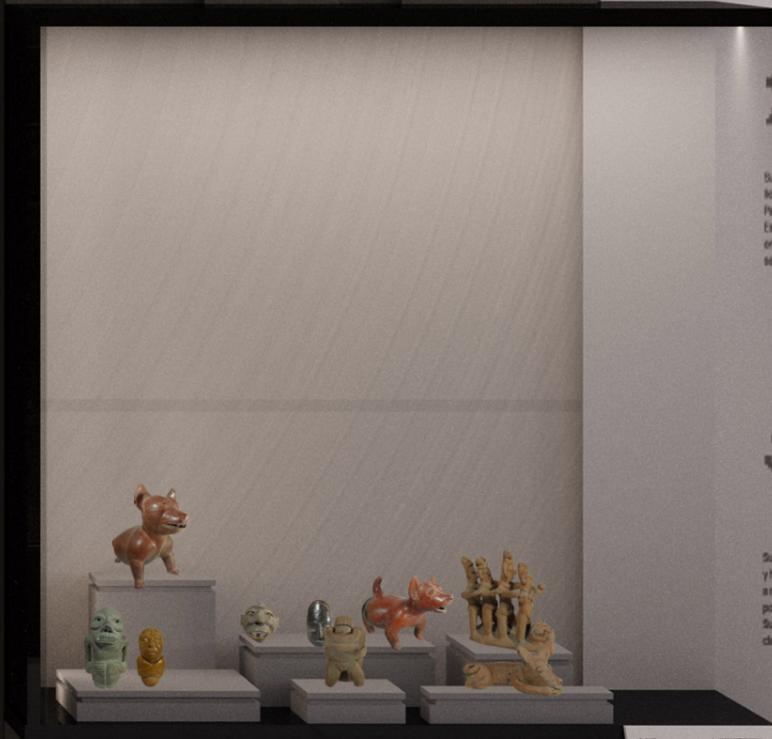




Figurines de barro de la cultura Olmeca, Huasteca y Mexica/Azteca.



Figurines de barro de la cultura Olmeca, Huasteca y Mexica/Azteca.



Figurines de barro de la cultura Olmeca, Huasteca y Mexica/Azteca.



Olmecas

1500 A.C. - 200 D.C.

Su origen parece estar en el norte de Sudamérica de donde llegaron por una parte a la costa del Golfo y por otra a la del Pacífico. Se le conoce como "La Cultura Madre". Este grupo inició el desarrollo de la escritura y la astronomía en Mesoamérica. Se sabe que su sociedad estaba integrada por sacerdotes, comerciantes, guerreros, artesanos y agricultores.



Totonacas

700 A.C. - 1521 D.C.

Su origen se encuentra en la relación que hubo entre Olmecas y Huastecas. Destacaron por el manejo del barro logrando realizar esculturas de tamaño natural. También se identifican por la producción de figuras con caras sonrientes. Su gobierno recaía en un jefe estado por consejo de dos clases sociales: sacerdotes y comerciantes.



Huastecas

1500 A.C. - 1521 D.C.

Su origen se encuentra en los grupos nómades que llegaron del norte en la misma época que los olmecas llegaron del sur. Se asentaron como pescadores en la costa del Golfo. Destacaron por sus obras hidráulicas y por su trabajo en la piedra. Estaban organizados en señerías independientes las cuales eran gobernadas por sacerdotes.



Mayas

500 A.C. - 700 D.C.

Su origen parece estar en la relación que se dio entre Olmecas y otros grupos de la costa del Golfo y Chiapas. Destacaron por sus conocimientos en arquitectura, astronomía y matemáticas. Este grupo estableció un sistema numérico vigesimal con valor posicional y utilización del cero. También realizaron cálculos astronómicos precisos y en arquitectura desarrollaron la bóveda maya.



Mexicas o Aztecas

1300 A.C. - 1521 D.C.

Su origen parece estar en lugares tan lejanos como la costa del Golfo o Nayarit. Destacaron por ser un pueblo guerrero imponiendo mediante las armas y los alianzas el vasallaje de otros pueblos obligados a tributarles. Fueron herederos de los conocimientos desarrollados por las culturas anteriores de Olmecas, Mayas y Teotihuacanos. Eran gobernados por un Tlatoani en quien recaían los dos poderes, el religioso y el militar.



Zapotecas

500 A.C. - 500 D.C.

Su origen parece estar relacionado con los olmecas, mayas y teotihuacanos que ocuparon los valles de Oaxaca. Este grupo estableció un especial culto a los muertos desarrollando túmulos y urnas de un estilo inconfundible. Eran gobernados por caciques o por sacerdotes.



Occidente

1000 A.C. - 1521 D.C.

Las culturas del occidente mesoamericano comprenden diferentes grupos establecidos en las regiones de Sinaloa, Michoacán, Colima, Jalisco, Nayarit y la parte norte de Guerrero. Desarrollaron una cerámica policromada inconfundible. Dieron gran impulso a la metalurgia y en el Itz'atunario crearon las famosas turquesas de Ixcu. Su arte refleja las costumbres de la vida cotidiana.



Teotihuacanos

200 A.C. - 700 D.C.

Su origen se desconoce. Tuvieron gran importancia por sus aportaciones arquitectónicas y urbanísticas: por ejemplo, el uso de drenajes, de áreas de producción y de zonas comerciales preestablecidas. Mantuvieron una intensa actividad comercial logrando a obtener el monopolio de la obsidiana en casi toda Mesoamérica. Su gobierno estaba en manos de los sacerdotes. La sociedad la conformaban comerciantes, guerreros, agricultores y artesanos olmecas.

Costumbres

Los habitantes de Mesoamérica compartieron costumbres y conocimientos que los distinguen tanto de los grupos que poblaban el sur de Estados Unidos como de las culturas de Sudamérica.

ARQUITECTURA

Las construcciones de pirámides escalonadas, los patios con arcos para el juego de pelota, centros ceremoniales típicos y mercados divididos por especialidades.

RELIGIÓN

Compartían la creencia de varios ultramundos, el uso de un calendario agrícola, también llamado adivinatorio y rendían culto especial a algunos de ellos. Los más comunes fueron el jaguar, el agua y la serpiente.

ESCRITURA

Se expresaban por escrito mediante jeroglíficos. Entre los productos de su escritura produjeron mapas, anales históricos y libros plegados estilo biombo.

AGRICULTURA

Cultivaron el maguey, cacao, chile y jitomate. Desarrollaron la molienda del maíz con cal y cenizas. En la siembra, a causa de la naturaleza del terreno usaban la "coa", una especie de bastón largo para hacer hoyos.

IDIOMA

En Mesoamérica se hablaban diferentes idiomas como el maya, el otomí, el náhuatl y el zapoteco. Sin embargo, hay indicios de que el náhuatl era una lengua común en el intercambio comercial.

Olmecas 1500 A.C. - 200 D.C.

Su origen se encuentra en el norte de Sudamérica de donde llegaron por una parte a la costa del Golfo y por otra a la del Pacífico. De la cultura olmeca se originó la cultura maya. Para que más el desarrollo de la escritura y la astronomía en Mesoamérica. Se sabe que su sociedad estaba organizada por sacerdotes, comerciantes, guerreros, artesanos y agricultores.

Totonacas 700 A.C. - 1521 D.C.

Surgieron en el norte de Mesoamérica. Destacaron por el manejo del hierro, la agricultura y la producción de cerámica. También se beneficiaron por la producción de azúcar con sus esclavos. Sugirieron a los aztecas en su jerarquía por compartir de sus clases sociales: sacerdotes y comerciantes.



La conservación del acervo histórico en los museos es fundamental para preservar la memoria y la cultura de las sociedades pasadas.

Los museos tienen la responsabilidad de proteger y exhibir este patrimonio de manera adecuada, para que las generaciones futuras puedan conocerlo y apreciarlo. En el caso de la colección Los antiguos mexicanos, el proyecto de diseño museográfico cumple con este objetivo.

Las piezas están protegidas y exhibidas de manera que se pueden apreciar sus detalles, al igual que su belleza. La colección es un testimonio de la riqueza cultural de las culturas mesoamericanas, y el proyecto de diseño museográfico es una herramienta valiosa para su difusión y conocimiento.



La ciencia

En Mesoamérica la ciencia fue utilitaria, de orden práctico, a diferencia de la ciencia especulativa europea de la época de la Conquista. El conocimiento alcanzado fue el resultado de la práctica directa de oficios y artes con el fin de satisfacer necesidades inmediatas. Sus avances con el fin de satisfacer necesidades inmediatas. Sus avances científicos tenían que ser mostrados directamente e imitados en el ejercicio diario. Los campos de la ciencia en los que principalmente se manifestó el habitante del México antiguo fueron astronomía, matemáticas, química, zoología, botánica, medicina y farmacopea.



CALENDARIO Y NUMERACIÓN

Las culturas mesoamericanas tenían dos tipos de calendario: uno agrícola con duración de 260 días y otro más que eran solares o de 360 días y utilizado en los rituales y aspectos astronómicos o astronómicos.

Para el uso del calendario desarrollaron la escritura ideográfica o ideográfica representaban hombres, aves y fenómenos naturales. También tenían un sistema numérico que basaba en el número astronómico, actividades cotidianas y en el concepto de día.



ZOOLOGÍA

En Mesoamérica se formaron los parajes de abejas, los animales para la recolección de miel y se llegaron a formar algunas clasificaciones de mamíferos. Se usaban también clasificaciones de diferentes aves para utilizar sus plumas en penachos, capes, escudos y ornamentos.

Los animales, además, estaban profundamente ligados a la vida diaria. Junto a su importancia cultural también un significado religioso o simbólico que los vinculaba con la sociedad.



MEDICINA Y BOTÁNICA

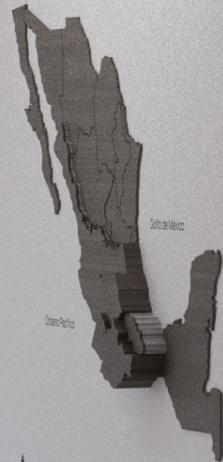
En Mesoamérica el conocimiento médico era transmitido de padres a hijos y la enseñanza consistía en reconocer enfermedades y maneras de curarlas, así como el conocimiento de las plantas medicinales. Sus preparaciones, la manera de prepararlas, los lugares en que crecían y los ritos necesarios para invocar a los dioses. El uso de medicinas se organizaba en varias especialidades: había el especialista en Urtica, Anonón, Yucca y Yuhoná, estaba también el diagnóstico de las enfermedades, los oculistas, dentistas y parteras. En el campo de la botánica crearon ciertos jerónimos donde los médicos experimentaban sus curaciones. Troncos, Flores, Yucas y semillas tanto de plantas silvestres como cultivadas.





Mesoamérica

Por Mesoamérica se designa a una región que abarca a lo largo de ochenta y cinco mil kilómetros cuadrados de las culturas precolombinas.



- 1. OCCIDENTE
- 2. TEPALCACANOS
- 3. HUASTECOS
- 4. MEXICAS
- 5. OLMECAS
- 6. TOTONACAS
- 7. ZAPOTECOS
- 8. MAYAS

Empiria X La Superior

El arte de encontrarte en el silencio

Integrantes: Andrea Ramírez, Samantha Salinas y Allison Morton.

Aseores: Arq. Shunichiro Higashi y Dra. Amelia Martínez

Sinodales: María Eugenia Santos y María de los Ángeles Castillo

El proyecto tiene como objetivo visibilizar las dificultades relacionadas con el sistema auditivo, una afección silenciosa que a menudo pasa desapercibida. Busca generar conciencia y empatía hacia las personas que padecen este tipo de condiciones.

Su nombre proviene de una perspectiva empírica, basada en la creación de interiores experienciales dentro de uno de los edificios patrimoniales más reconocidos del estado de Nuevo León: la Escuela Superior de Música y Danza de Monterrey. De este modo, se invita a las personas a experimentar el sonido a través de los otros sentidos.

El concepto del proyecto se inspira en las técnicas de tres grandes arquitectos para comunicar el silencio a través de un recorrido emocional.

El primero de ellos es Luis Barragán, quien utiliza el agua como símbolo del silencio. En la propuesta, la arquitectura no es solo espacial, sino también musical. Las paredes actúan como aislantes del exterior, creando un ambiente de silencio que permite que la música del agua cobre vida, rodeando a quien la escucha. A través de este enfoque, se busca representar la experiencia del silencio como lo haría una persona con discapacidad auditiva, fomentando así la conciencia y la empatía hacia esta comunidad.









El segundo arquitecto es Mathias Goeritz, cuyas obras destacan por el uso de escalas y volúmenes. A través del espacio, se experimenta el eco y el contraste de alturas y dimensiones. Goeritz emociona a su audiencia al concebir el arte como una totalidad, donde el proceso creativo está inmerso en la obra misma.

Al recibir las emociones generadas por la arquitectura, el ser humano puede redescubrir la arquitectura como una forma de arte. Este concepto se fusiona con la presencia de la Escuela Superior de Música y Danza, donde se juega con las dimensiones y las experiencias sensoriales.

Por último, Tadao Ando, cuyas ideas se reflejan en los muros de concreto presentes en el proyecto. La interacción de la luz con el hormigón crea sombras casi coreográficas.

La arquitectura se convierte en un ser viviente, donde los muros lisos, sin texturas y sin ruido visual, devuelven el silencio.

Este silencio genera un movimiento especial, único e intencionado, a través de la luz y la sombra. La intención es intensificar la percepción visual, confirmando que los ojos son el espejo del alma y capaces de captar el mensaje que se desea transmitir.





De Brick-And-Mortar a Click-And-Mortar

Integrantes: Mariana Garza González y Melinda Quintanilla Hernández.

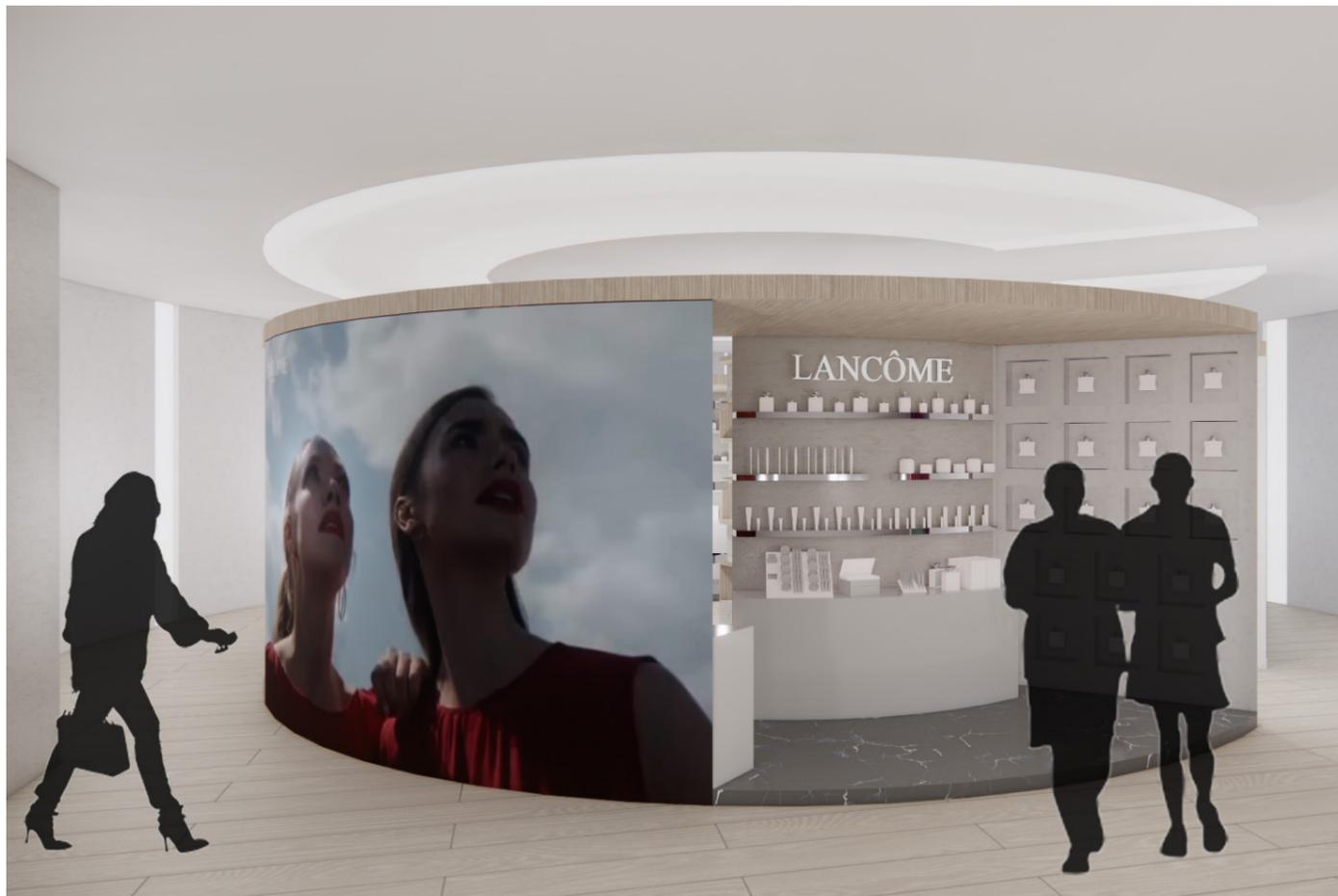
Asesor: M. Arq. Alfredo Zertuche Sánchez

Sinodales: MEBC Arq. María Eugenia Santos y M. María de los Ángeles Castillo

El proyecto se centra en la estrategia de transformación de los espacios físicos de las tiendas departamentales para el año 2040.

Esta investigación surge como respuesta al impacto que el comercio electrónico ha tenido en el sector Retail y al papel indirecto que juegan las tiendas departamentales al estar ubicadas dentro de centros comerciales. Para llevar a cabo la estrategia propuesta, se seleccionó como objeto de estudio la tienda Liverpool Valle Oriente, ubicada en la zona metropolitana de Monterrey, Nuevo León, México.

El proyecto realiza un análisis histórico que explora la evolución de las tiendas departamentales y su relación con el entorno cambiante del Retail. Asimismo, examina diversos factores que influyen en el diseño de interiores, tales como el avance tecnológico, el análisis de datos, las necesidades y hábitos de los consumidores, el impacto de crisis y fenómenos en el sector, y las principales tendencias emergentes.







Este análisis sirve como base para la propuesta de estrategias que impulsen la transformación de las tiendas departamentales, integrando su historia, tendencias y factores clave en el diseño de interiores.

Se destaca la importancia de la adaptabilidad, la innovación tecnológica y la comprensión profunda de las dinámicas del consumidor como elementos esenciales para la configuración exitosa de los espacios minoristas del futuro

TRENDINT

CENTRO
ROBERTO
GARZA SADA
DE ARTE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO

© 2024 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 García González

Vicerrector Académico

M. A. Jessica Ochoa Zamarripa

Decana de la Escuela
de Arte y Diseño

María Eugenia Santos Mercado

Directora de Programa Académico
Licenciatura en Diseño de Interiores

MDI Leslie Lizeth Olán Benítez

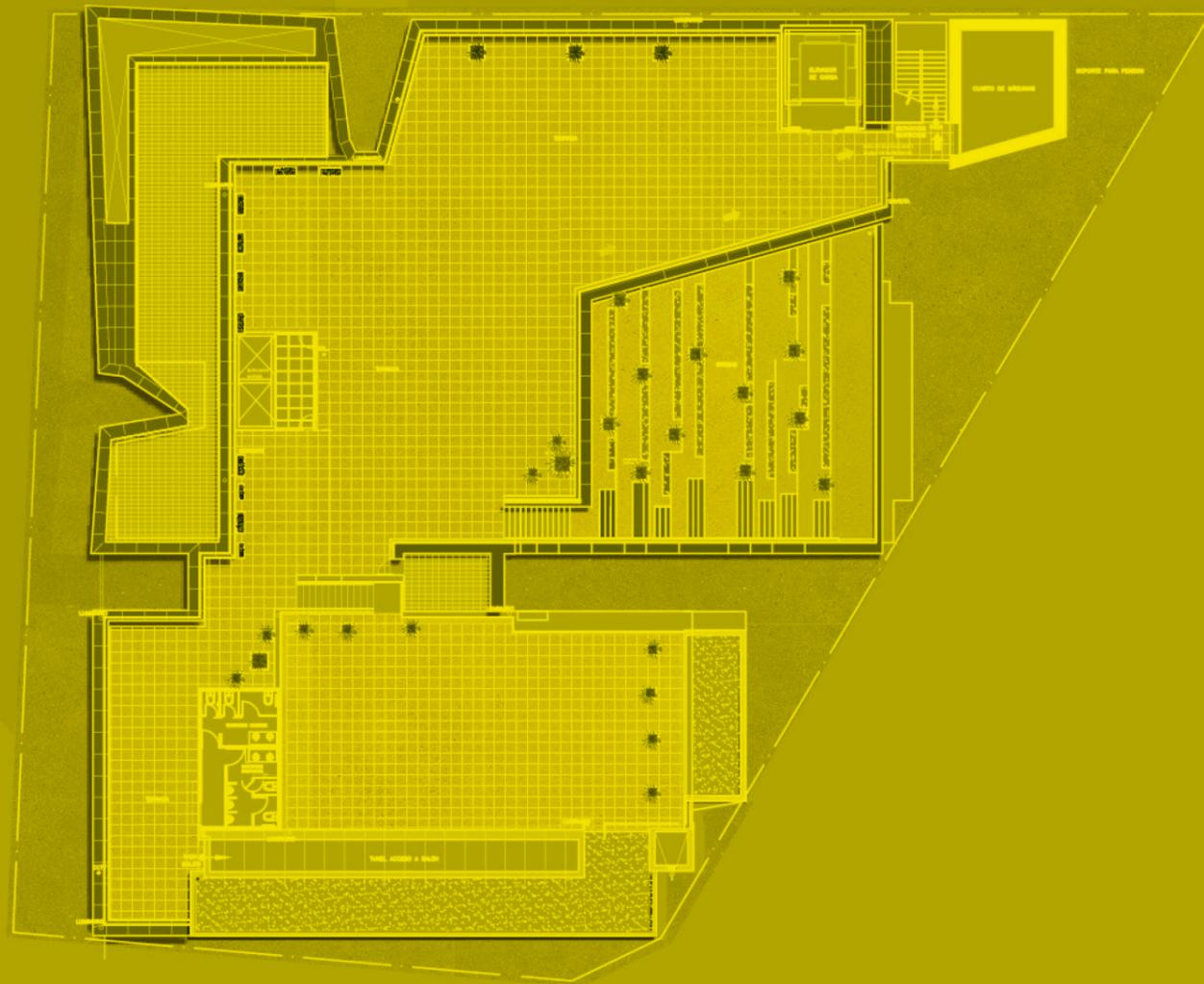
Directora de Departamento de
Diseño y Arte

JEROME AND ZIMMERMAN

Edición y 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)



Escala 1:100



LINT

LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERIORES

La Licenciatura en Diseño de Interiores tiene como objetivo formar profesionales capaces de dar respuestas a los retos espaciales actuales.

A través de las metodologías de diseño y con el uso de las herramientas tecnológicas, de la especificación de materiales, del diseño de mobiliario, del cálculo lumínico y acústico, entre otras.

Tomando como base el conocimiento de sistemas constructivos y de tecnologías sustentables, con una aproximación interdisciplinaria.



