



© CEDIM

→ Diseño  
Industrial y  
Desarrollo  
de Producto.

The School of Design

[cedim.edu.mx](http://cedim.edu.mx)

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



# El Presente está Hecho del Futuro

El diseño es el eje central para la humanización de toda tecnología. Tomando esto como punto de partida, el diseño industrial busca materializar esa humanización a través de objetos, procesos, servicios y experiencias que se hacen realidad en manos de una profesión que moldea el presente, pero también materializa el futuro.

---

Transformar también es crear

En CEDIM, buscamos motivar e inspirar a una generación de diseñadores industriales capaces de transformar las condiciones sociales, culturales, estéticas y económicas de su entorno.



# The School of Design





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.

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

3º

4º

5º

6º

7º

8º

9º



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.

**Materia 1**  
2 Semanas.

**Materia 2**  
2 Semanas.

**Materia 3**  
2 Semanas.

**Materia 4**  
2 Semanas.

**Materia 5**  
2 Semanas.

**Materia 6**  
2 Semanas.

**Materia 7**  
2 Semanas.

Inmersión.



Conceptualización.



Factores Humanos.



Factores Tecnológicos.



Modelo de Negocios.



Representación.



Prototipos.

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.

Multidisciplinario

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.

Año Base

Diseño Industrial y Desarrollo De Producto

Multidisciplinario

Inmersión.



Conceptualización.



Factores Humanos.



Factores Tecnológicos.



Modelo de Negocios.



Representación.



Prototipos.

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 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.

**Evolución del Diseño**  
Tecnología y la cultura del consumo en la modernidad y posmodernidad.

**Int. al Diseño 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 una cosmovisión inclusiva.

**Experiencia Sensorial e Interactividad**  
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.

**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.

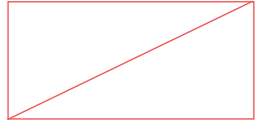
**Ciclo de Vida del Objeto**  
Cómo minimizar el impacto ambiental de un producto.

**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.



**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.

**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.

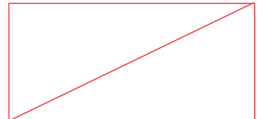
**Modelado 3D**  
Técnicas para plasmar ideas en 3D.

**Render**  
Herramientas básicas para renderizado de objetos.

**Modelado Compuesto**  
Modelado de escenarios.

**Modelado Sistémico**  
Técnicas de animación y multimedia.

**Propuestas de Concepto**  
Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.



**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.

# 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.



**Luis Vega** → México.

Diseñador de producto con sede en CDMX. Trabaja en el ámbito de la investigación del diseño y la dirección creativa. Su trabajo aborda temas contemporáneos a través del alcance de las disciplinas relacionadas con el diseño como puentes de interpretación.



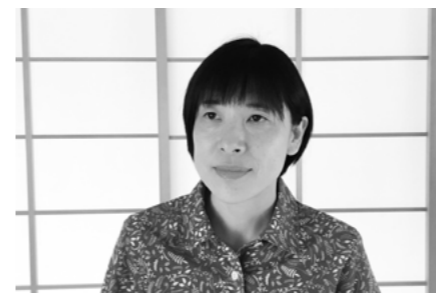
**Hector Esrawe** → México.

Ha trabajado desde mobiliario y objeto hasta interiores, espacios comerciales, instalaciones y exposiciones culturales. Es un apasionado por los objetos y muebles creados artesanalmente, en combinación con el uso de tecnologías y procesos industriales contemporáneos.



**Kevin Henry** → EE. UU.

Diseñador de producto, profesor, autor y diseñador de libros interactivos interesado en la intersección del diseño, la cultura y tecnología. Ganador de varios premios de diseño incluyendo un IDEA de la Sociedad de Diseño Industrial de América y un Good Design Award.



**Naoko Takeda** → Japón.

Naoko Takeda es una diseñadora industrial con expertise en biodiseño y diseño ambiental. Actualmente funge como docente en Okayama Prefectural University en Japón e imparte diversos talleres de biodiseño, diseño emocional, origami y desarrollo de producto.



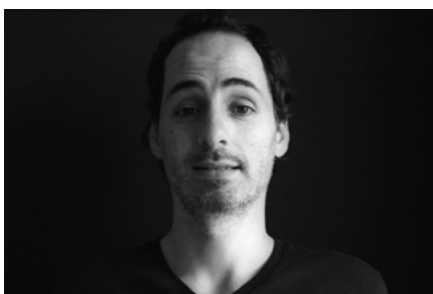
**Agustin Otegui** → España.

Ha ganado varios premios internacionales, incluyendo tres premios Red Dot. Trabajó en Barcelona, Turín, París, Munich y Londres para clientes como FIAT, Samsung, BMW, LG, Renault, British Airways, Citroen, Rolls Royce, Mini Cooper, entre otros.



**Federico Hess** → México.

Diseñador, profesor, líder en innovación y consultor. Máster en Diseño por el Royal College of Art-London y Licenciatura en Diseño Industrial por la UNAM-México. Es consultor para institutos de promoción de diseño: IDZ-CDI, el centro de diseño de Bilbao.



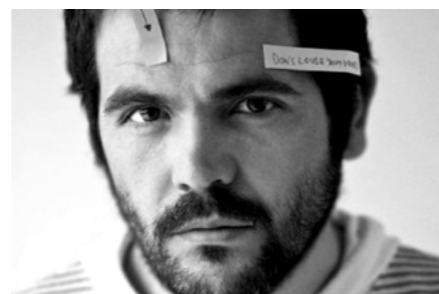
**Gustavo Maggio** → Argentina.

Co-fundador y Director Creativo de Outofstock Design y Forest & Whale. Es profesor en Nanyang Academy of Fine Arts en Singapur. Su exposición a diversas culturas y tendencias de consumo, le dan a él una ventaja competitiva única que nutren su práctica profesional en evolución.



**Joel Escalona** → México.

Uno de los diseñadores más prolíficos y multidisciplinarios de su generación, ha trabajado en un conjunto de proyectos que van desde el diseño de productos, muebles y joyas, hasta consultoría, dirección creativa y piezas de diseño coleccionables para galerías.



**Luis Eslava** → España.

Co-fundador de Luis Eslava Studio en Valencia, tiene amplia experiencia diseñando espacios efímeros, como ROJO SHOW London y NYC. Ha desarrollado todo tipo de productos para empresas a nivel mundial como: España Santal, Vertisol Internacional, Martin Rusia, TFK Kuwait, Tombow Japón, entre otros.



**Branko Lukic** → EE. UU.

Branko diseñó, dirigió y administró proyectos de visión y estrategia galardonados para clientes de talla internacional como Nike, SONY, Adidas, Samsung, Intel, DirecTV, HP, Pepsi, Starbucks, Steelcase, entre otras.



**Ignacio Urbina** → Venezuela.

Es editor de di-conexiones y diseñador industrial con Maestría en Desarrollo de Productos y especialización en Biónica. Actualmente es profesor en el departamento de diseño industrial en Pratt Institute en Nueva York, y desarrolla proyectos de manera independiente.



**Luz Moreno** → Francia.

Después de sus estudios de escenografía en la Escuela Nacional de Artes Decorativas, Luz Moreno obtiene un certificado de panadería y pastelería en la École du Cordon Bleu de París. Luego, combinando el diseño y la cocina, se unió a la Escuela de Arte y Diseño de Reims en Diseño Culinario.





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.



## DIGITAL BOOST

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

Diseño Industrial y Desarrollo De Producto.

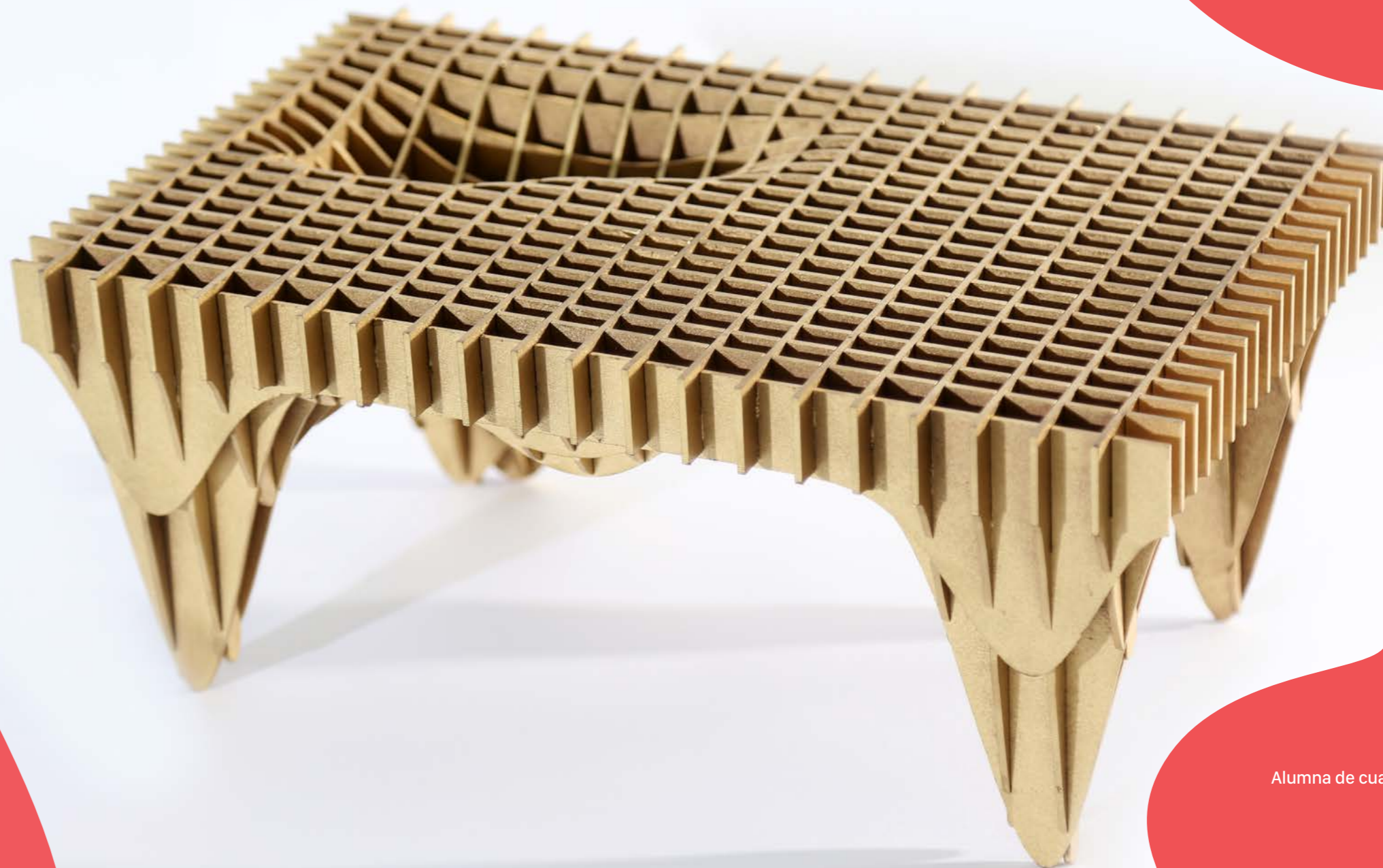
Curso donde se desarrollaron exploraciones morfológicas de objetos a través de diseño computacional y estrategias de fabricación digital.

Con el actual paradigma del mundo digital, el diseño industrial está cambiando de un esquema de producción en masa a un esquema de personalización en masa (Mass Customization), permitiendo al diseñador la generación de opciones de diseño infinitas con la yuxtaposición de diferentes temas como la ergonomía, forma, textura, colores, estructura, materiales, etc.

Tomando ventaja de los avances tecnológicos, ahora diseñamos procesos generativos en lugar de esculpir formas.

Profesor:

Djordje Stanojevic



Alumna de cuarto semestre:

Fernanda Lara

Proyectos de Alumnos.

Alumno de sexto semestre:

Luis Enrique Mendoza



Alumno de sexto semestre:

Ernesto Torralba



## Proyectos de Alumnos.

### Alumnos:

Antonio Olivares,  
Rodrigo Chapa,  
Alejandra López,  
Verónica González y  
Melissa García.

### Profesor:

Christian Vivanco



## JEWELRY

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

Diseño Industrial y Desarrollo De Producto.

El concreto se ve como un material rígido y estático y normalmente se asocia con la construcción. Sin embargo, su flexibilidad y versatilidad para adoptar diferentes formas, texturas y colores hacen que comparta muchas características humanas. El objetivo es humanizar el concreto para acercarlo a las personas al mismo.

Un aspecto clave de este proyecto es garantizar la compatibilidad de los diseños propuestos con la vida diaria, enfocada al usuario y consumidor final. Con esto en mente, se llevaron a cabo varios ejercicios de investigación, y luego se reconocieron los atributos deseados en productos ya existentes, reflejando escenarios adecuados y realistas.

Cliente:





Cliente:





Cliente:



Proyectos de Alumnos.

## SEEDLI

Este proyecto fue realizado por un alumno de sexto semestre de la carrera de:

Diseño Industrial y Desarrollo De Producto.

SEEDLI es una maceta de hidroponía desarrollada pensando en aquellas personas que desean tener un pequeño huerto en casa pero que no tienen el espacio o el tiempo suficiente para cuidarlo.

Es por eso que el producto se enfoca en la técnica de la hidroponía, una manera de cultivar que reduce el tiempo de cuidado, haciéndolo ideal para nuestro usuario.

Este proyecto pretende ser un incentivo para madres de familia a que estrechen la relación con sus hijos por medio de una buena alimentación. Así como acercar a las familias a una cultura de aprovechamiento responsable de alimentos.

**Alumno:**  
Rodrigo Cavazos

**Profesor:**  
Andrés Sevilla

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.



ESCOLA SUPERIOR DE DISSENY

España.  
[esdi.es](http://esdi.es)



CENTRE UNIVERSITARI DE DISSENY I ART DE BARCELONA

España.  
[www.eina.cat/es](http://www.eina.cat/es)



FUNDACIÓN UADE

Argentina.  
[www.uade.edu.ar](http://www.uade.edu.ar)



L'ECOLE DE COMMUNICATION VISUELLE

Francia.  
[www.ecv.fr](http://www.ecv.fr)



ACADEMY OF ARTS, ARCHITECTURE AND DESIGN IN PRAGUE

República Checa  
[www.umprum.cz/web/en](http://www.umprum.cz/web/en)



ISTHMUS ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Panamá  
[www.estudiaenisthmus.com](http://www.estudiaenisthmus.com)



OSAKA INTERNATIONAL UNIVERSITY

Japón.  
<https://www.oiu.ac.jp/en/>



ECOLE SUPERIEUR D'ART ET DESIGN SAINT-ETIENNE

Francia  
[www.esadse.fr/en/home](http://www.esadse.fr/en/home)



ISTITUTO SUPERIORE DI DESIGN

Italia  
[www.isdnapoli.it](http://www.isdnapoli.it)



QUASAR DESIGN UNIVERSITY

Italia.  
[www.quasar.university](http://www.quasar.university)



ESCUELA DE DISEÑO Y ARTES VISUALES

España.  
[www.estaciondiseno.es](http://www.estaciondiseno.es)



UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES

Chile  
[www.udp.cl](http://www.udp.cl)



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 1005/2008



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

—  
[admisiones@cedim.edu.mx](mailto: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

