

© CEDIM



ARQUITECTURA Y ESTRATEGIAS URBANAS

BENDING BRIDGES

PREMIOS:

DIA 18

a! DISEÑO

BIENALXX 2019

MÁS LEIDO EN: **DESIGNBOOM**

Think

The Unthinkable.



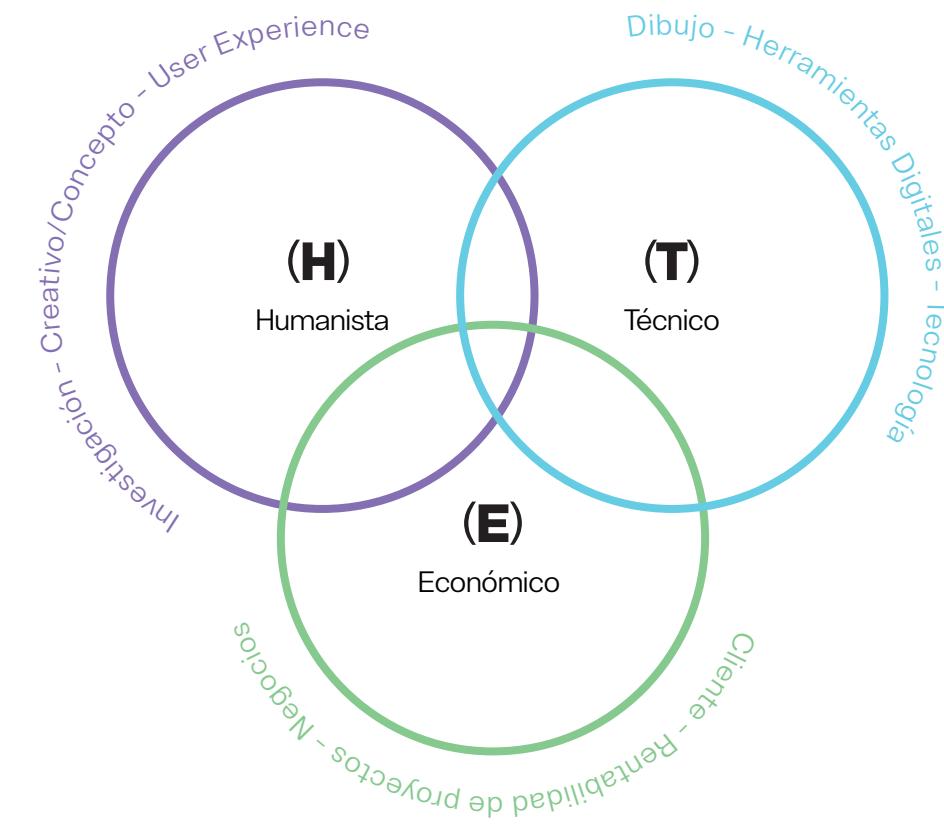
©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

Desde hace más de 45 años, en ©CEDIM tenemos un deseo que comienza a crecer dentro de cada uno de nosotros al cruzar la puerta por primera vez, el primer día de clases: pensar lo que nadie pensó hasta ahora. Ese deseo es un llamado a la disruptión, 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.

→ DISEÑO

→ INNOVACIÓN

→ NEGOCIOS



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

¿POR QUÉ UN MODELO EDUCATIVO DIFERENTE?

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

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

¿Cómo sería la experiencia de aprender a andar en bicicleta si lo estudiáras 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... ¡Felicitaciones! ¡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 EXITO 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 de la modalidad Atelier. En esta modalidad las materias se alinean secuencialmente para que desarrolles un proyecto real como una manera práctica y actual de aplicar tu aprendizaje.

©UNA ETAPA POR MATERIA

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



02

Conceptualización



03

Factores Humanos



04

Factores Tecnológicos



05

Modelo de Negocios



06

Representación



07

Proyecto



Identificación del problema y procesos de investigación integral, antecedentes y referencias.



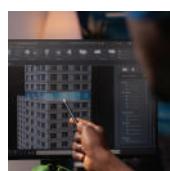
Análisis de sitio y usuario.



Exploración de ideas por medio de un anteproyecto volumétrico.



Representación de ideas manual y digitalmente.



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



Desarrollo de diseño final por medio de planos arquitectónicos.

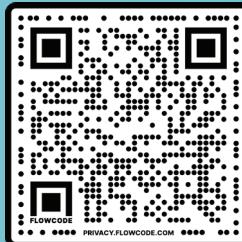


Presentación de proyecto a cliente con maquetas / planos / renders.

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
MODELO EDUCATIVO ATELIER	(↓) AÑO BASE	(↓) DISEÑO DEL HÁBITAT	(↓) ESPACIOS COLECTIVOS	(↓)DISEÑO MULTIPROGRAMÁTICO	(↓)DISEÑO EXPERIMENTAL	(↓) COMPLEJOS URBANOS	(↓) 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.	Ánalisis de la Información (↓) Principios de la investigación formal.	Etnografía I observación (↓) Métodos de investigación de campo para recopilar datos.	Etnografía II entrevistas (↓) Herramientas para diseñar protocolos de entrevista.	Etnografía III artefactos culturales (↓) Contexto social y cultural del usuario.	Diseño participativo (↓) Técnicas de diseño participativo y gestión de negocios.	Co-diseño (↓) Aspectos éticos, sociales y culturales.	Investigación integral (↓) Nuevas condiciones de los negocios en la economía global.	Síntesis de conceptos (↓) Metodologías para sintetizar conceptos.
Conceptualización (↓)	Fundamentos del Diseño (↓) Semántica de los objetos a través de códigos visuales.	Composición y fotografía (↓) El papel de la fotografía en el diseño gráfico.	Diseño del Hábitat (↓) Elaboración de un programa de necesidades de vivienda	Diseño del Hábitat aumentado (↓) Diseño de edificios de uso mixto.	Diseño Multiprogramático (↓) Estudio de edificios con múltiples programas.	Diseño experimental (↓) Métodos alternos de diseño.	Diseño de Complejos Urbanos (↓) Plan Maestro y Urbano con relación a edificios.	Ánalisis de conceptos (↓) Transformación de la información en datos útiles.	Validación de conceptos (↓) Criterios de validación de un proyecto de diseño.
Factores Humanos (↓)	Evolución del Diseño (↓) Tecnología y la cultura del consumo en la modernidad y posmodernidad.	Int. al diseño uno Industrial (↓) Trabajo sobre la concepción de productos.	Espacios Domésticos (↓) de la Arquitectura	Espacios de Interacción Social (↓) Generación de conceptos arquitectónicos	El Usuario y la Ciudad Contemporánea (↓) Origen y evolución del usuario en la ciudad.	Corrientes Paramétricas (↓) Estudio pendular de las distintas tipologías espaciales.	Estrategia de Consumo (↓) Urbano	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.	Sistemas Constructivos (↓) y Ecomateriales	Instalaciones (↓) y Materiales Inteligentes	Sistemas Sustentables (↓) Principios básicos de la construcción responsable.	Sistemas Constructivos (↓) Avanzados	Infraestructura Urbana (↓) Reglamentaciones sobre los usos de suelos.	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 con vectores.	Maquetación digital (↓) Herramientas de software en la simulación de objetos.	Representación Digital (↓) Dibujo computarizado 2D y 3D en CAD.	Representación Digital 3D (↓) Uso de programas para hacer eficiente el proceso de diseño 3D.	Representación Digital Avanzada (↓) Manejo del software BIM (Building Information Modeling).	Representación Paramétrica (↓) Software y lenguaje digital con base en parámetros.	Integración de Herramientas Digitales (↓) Uso de Illustrator, Photoshop, InDesign, AutoCAD y Software 3D.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.	
Prototípico	Prototipado 2D (↓) Creación de maquetas visuales.	Prototipado 3D (↓) Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.	Procesos Constructivos (↓) Principios del proyecto ejecutivo de albañilería y acabados.	Diseño de Instalaciones (↓) Principios fundamentales del proyecto de albañilería y acabados.	Eficiencia Energética (↓) Tipos de certificación sustentabilidad edificaciones.	Diseño de Estructuras (↓) Principios fundamentales de análisis, proyección y propuesta.	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 de taller. Por esto, nuestro modelo educativo se basa en aprender haciendo, siguiendo las necesidades y lineamientos de un cliente real. En la vida profesional, los proyectos tienen, como una fórmula física, una serie de pasos en orden los cuales siguen un proceso creativo para resolver problemas. Mientras más se practique una dinámica con proyectos de la vida real, más se gana experiencia, tipos de solución, contactos de clientes futuros y confianza en tus ideas creativas. Por esto, **©CEDIM** se enfoca en poder ofrecer experiencia con proyectos reales mientras estudias.

02 Los diseñadores trabajan siguiendo un proceso creativo.

Ese proceso tiene diferentes etapas:

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

03 Manejo del cliente.

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



REAL PROJECTS, REAL EXPERIENCES

Crea tu portafolio desde el día uno.

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

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

PRC: proyectos reales con objetivos de un cliente.

PRI: proyectos reales con objetivos de la industria.

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





PERFIL DEL ARQUITECTO.

Creatividad para resolver problemáticas. Actitud de colaboración en equipo. Observador analítico. Interés al arte, el diseño y la estética. perceptivos a la relación espacial en diferentes escalas. Enfoque analítico y propositivo.

La licenciatura en **Arquitectura y Estrategias Urbanas** cuenta con extenso campo laboral como:

- ↗ Arquitecto.
- Director de obra.
- ↘ Escenógrafo.
- ↗ Urbanista.
- Project manager.
- ↘ Gestor de calidad e inmobiliario.
- ↗ Rehabilitación de edificios.
- Estructuración de proyectos urbanos de usos mixtos.
- ↘ 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

→ FRAN SILVESTRE

(ES)

Fundador de Fran Silvestre Arquitectos en Valencia, ha obtenido galardones y reconocimientos internacionales, como el premio MHK en Berlín, el Premio Nagrade Hiso, el Premio de diseño Red Dot, el de la BEAU y el premio IFCC de Nueva York.



↗ ALDO SOLLAZZO

(IT)

Aldo es un arquitecto e investigador. Master de diseño arquitectónico, Master en arquitectura avanzada en IAAC (Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña) Diploma Fab Academy, Fab Lab Barcelona, Aldo es un experto en diseño computacional y fabricación digital.



↘ LIZETTE CORRERO

(MX)

Co-fundadora y directora studio Huella cero aplicado al diseño, arquitectura y fabricación digital. Ha desarrollado proyectos de innovación y alto impacto como la hidroeléctrica La Yesca y El Cajón, trabajando también para clientes como SAGARPA, Palacio de Hierro, CFE.



→ ALEXANDER KALACHEV

(ENG)

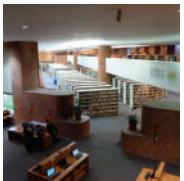
Alexandr Kalachev es arquitecto senior y asociado en UNStudio. Recibió su Maestría en Arquitectura de Dessau International Architecture Graduate School (DIA) y trabajó en varias firmas internacionales antes de unirse a UNStudio en 2014. Ha formado parte de muchos proyectos clave de UNStudio, incluido el Aeropuerto Internacional de Kutaisi, la Sala de Conciertos Beethoven en Bonn, Alemania y el Teatro en el Parade en Den Bosch, Países Bajos.



↗ EVA H. ARRONTE

(EU-MX)

Eva ha participado en la gestión de proyectos de sostenibilidad en distintas escalas y ha colaborado también en proyectos de gran escala en producción de eventos, dirección de arte y ambientación.



↘ MARCOS RÍOS

(MX)

Marcos Ríos socio fundador de ARKRAFT estudio de arquitectura, ha sido merecedor de premio de obras Cermex y seleccionado para cursos nacionales de arquitectura, ademas que sus proyectos han sido difundidos en diferentes publicaciones.



WORLDCLASS EDUCATORS

→ ARTURO ZAMORA

(MX)

Director general y Co-Fundador de Proyecto Crea especializado en innovación sustentable aplicado al diseño, arquitectura y fabricación digital, como su principal característica integrar proyectos creativos e innovadores con soluciones capitalizables.



↗ PAUL POINET

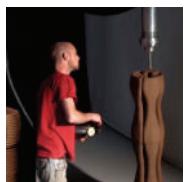
(FR)

Poinet es un diseñador arquitectónico, graduado de la Universidad de Stuttgart. Donde obtuvo un M.Sc. en tecnologías integrativas y diseño arquitectónico. Paul actualmente trabaja como Ph.D del centro tecnológico de la información y arquitectura (CITA).



↘ SOFOKLIS GIANNAKOPOULOS (GR)

Cuenta con conocimiento práctico de herramientas de fabricación digital como robots Kuka, máquinas CnC, cortadoras láser, impresoras 3D, máquinas de vacío, etc. Ha trabajado en Atenas en diversas firmas de arquitectura. Actualmente es cofundador de Tropos Design Lab, Roma y Director de Astrolab, Atenas.



→ PABLO QUIROGA

(MX)

Entusiasta por la innovación y el desarrollo de modelos de negocios que generan nuevas y mejores experiencias de compra; modelos y servicios que fidelizan al consumidor. Apasionado por el diseño multidisciplinario.



↗ CARLOS RUZ

(MX)

Carlos Manuel Ruz Troncoso ha trabajado con diversos despachos en el extranjero como grupo SEED (España), [AY] STUDIO (Francia). Actualmente trabaja en "Architectural Tactics" desarrollando diferentes procesos de trabajo y diseño.



↘ HÉCTOR PINEDA

(MX)

Arquitecto egresado de CEDIM, y Maestro en Arquitectura, Diseño e Innovación por la Universidad Europea (March) Valencia, España. Como fotógrafo de Arquitectura e Interiores, ha colaborado con firmas reconocidas como Fran Silvestre Arquitectos, Álvaro Siza, Andreu Alfaro de Espai Alfaro "Escultor", y Santiago Calatrava.



LABORATORIO DE PROTOTIPOS

En **@CEDIM** los estudiantes cuentan con 05 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 y tecnológica especializada en arquitectura y diseño industrial como:

- **Cortadora láser**
- **Control Numérico por Computadora (CNC)**
- **Cabina de pintura**
- **Cabina de soldadura**
- **Máquinas 3d printing**



PROYECTOS ↘

Bending Bridges

(01)



Bioactive Ceramics

(02)



1000 Blocks

(03)



Casa Ermita

(04)



CRI

(05)



página 35

Bending Bridges se enfoca en el desarrollo de un sistema constructivo de doble capa para estructuras de madera ligeras autoportantes, a través del uso de doble curvatura a nivel geométrico general y el principio de “active bending” a nivel local. El objetivo del proyecto es el diseño y construcción de un puente peatonal que explote la capacidad elástica de curvatura de la madera estándar de espesor reducido.

PREMIOS:

Premio DIA18

a! Diseño

Mención honorífica Bienal XX estudiantil 2019

Proyecto más leído Designboom.

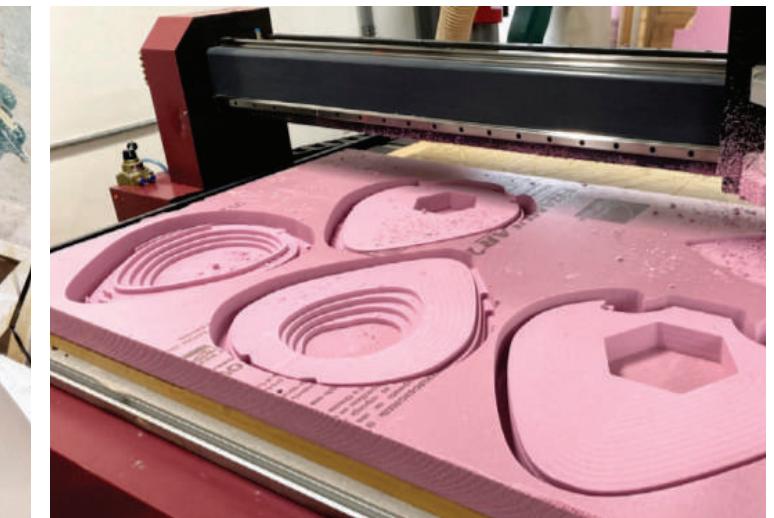




Desarrollo de un sistema pasivo de biofiltración integrado en elementos arquitectónicos utilizando la cerámica como medio para albergar bacterias capaces de degradar contaminantes del aire. El proyecto final consiste en una serie de columnas construidas a partir de la superposición de elementos cerámicos con forma de gota. La bacteria capaz de degradar contaminantes del aire, es inoculada en las superficies internas de los elementos cerámicos.

PREMIOS:

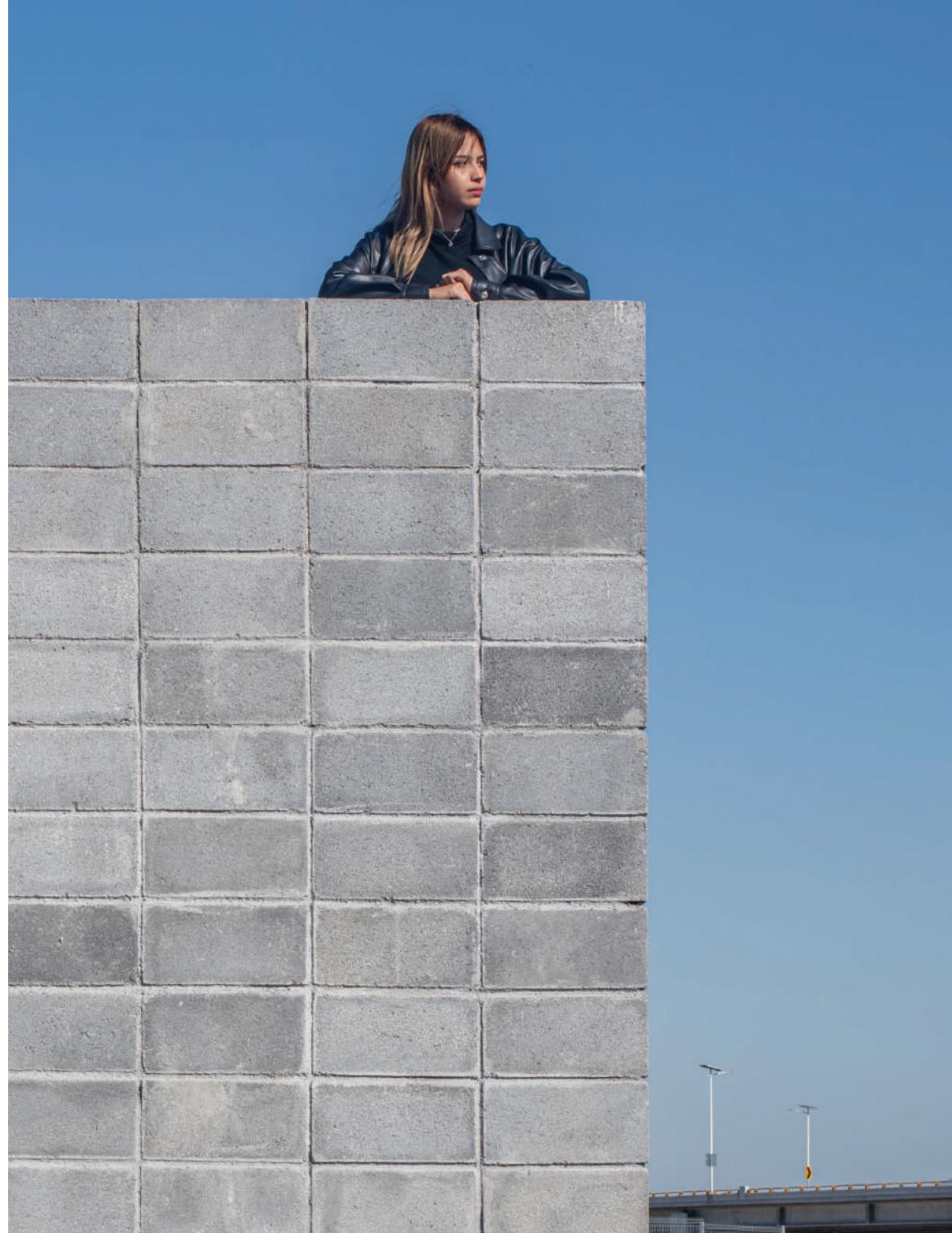
Medalla de Plata Bienal Estudiantil XXI 2021
Presentación en Biodesign young sessions 2020
Presentación Design with the living 2020

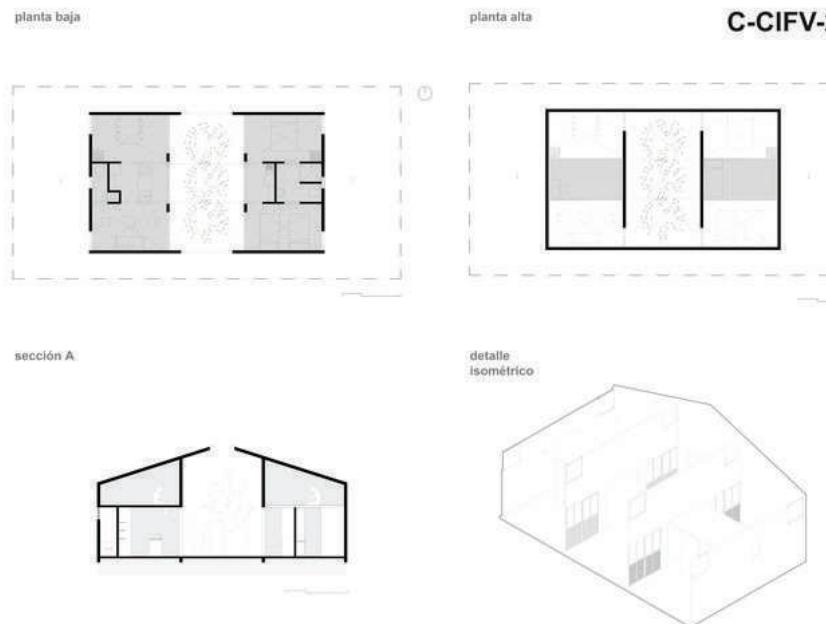


1000 Blocks explora el uso de bloques de concreto para la construcción de muros y escaleras con aparejo apilado. Este sistema aporta al espacio una fuerte modularidad gracias a los componentes alineados. En el caso de la escalera este método se desarrolla de elementos sobreuestos sin mortero, lo cual permite reubicarlos para usos futuros.

PREMIOS:

Seleccionado para el libro Arquitecturas Mexicanas. Lo mejor del siglo XXI. 2021– 2022
Finalista en Premio Noldi Schreck 10° Edición



Casa Ermita**C-CIFV-239**

Casa Ermita propone una comisión continua de las áreas mediante un patio central que divide, exponiendo las experiencias de habitar de una vivienda rural, que se ubica y se propone para el municipio de Villaldama, 90km al norte del área metropolitana de Monterrey.

PREMIOS:

Mención Honorífica INFONAVIT 2018

Mención Honorífica Bienal Arquitectura 2019



Centro de Rehabilitación Integral

Alumnxs **Sexto** Semestre

La inclusión dentro de la arquitectura contribuye en mejorar la funcionalidad de los espacios que habitamos, de tal manera que quienes tienen una discapacidad intelectual y/o motriz, puedan lograr sentir mayor aceptación en su entorno. Aunado a lo anterior, el proyecto propone estrategias y soluciones que se apeguen a las necesidades del personal del CRI de Santa Catarina y a las de los pacientes y familiares; por medio de espacios multidisciplinarios.

PREMIOS:

Primer Lugar Espacios Hospitalarios - Premio nacional Diseña México 2023



Intercambios

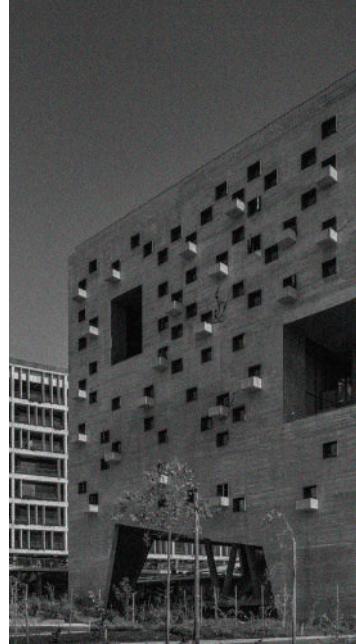
Experiencia Global

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en prestigiosas 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.

UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES

(CHILE)

www_udp.cl/



UNAM CHICAGO (VISITAS VERA- NO)

(E. U. A.)

www.chicago.unam.mx/



BARCELONA ARCHITECTURE CENTER

(ESPAÑA)

www.barcelonaarchitecture-center.wordpress.com/



ISTHMUS ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

(PANAMÁ)

www.isthmus.edu.pa/



UNIVERSIDAD DE AZUAY

(ECUADOR)

www.uazuay.edu.ec/

UNIVERSIDAD DE PALERMO

(ARGENTINA)

www.naba.it/es



Experiencia Estudiantil

Estudiar en ©CEDIM es toda una experiencia que te conecta con la industria del diseño cada semestre por medio de sus proyectos reales y diferentes programas curriculares que enriquecerán tu currículum 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 aprenderás las bases para conceptualizar y desarrollar tu propio proyecto arquitectónico. 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/urbanas>



Think the Unthinkable.

admisiones@cedim.edu.mx

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



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

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

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