

DISEÑO GRÁFICO Y MERCADOTECNIA ESTRATEGICA

Think

The Unthinkable.



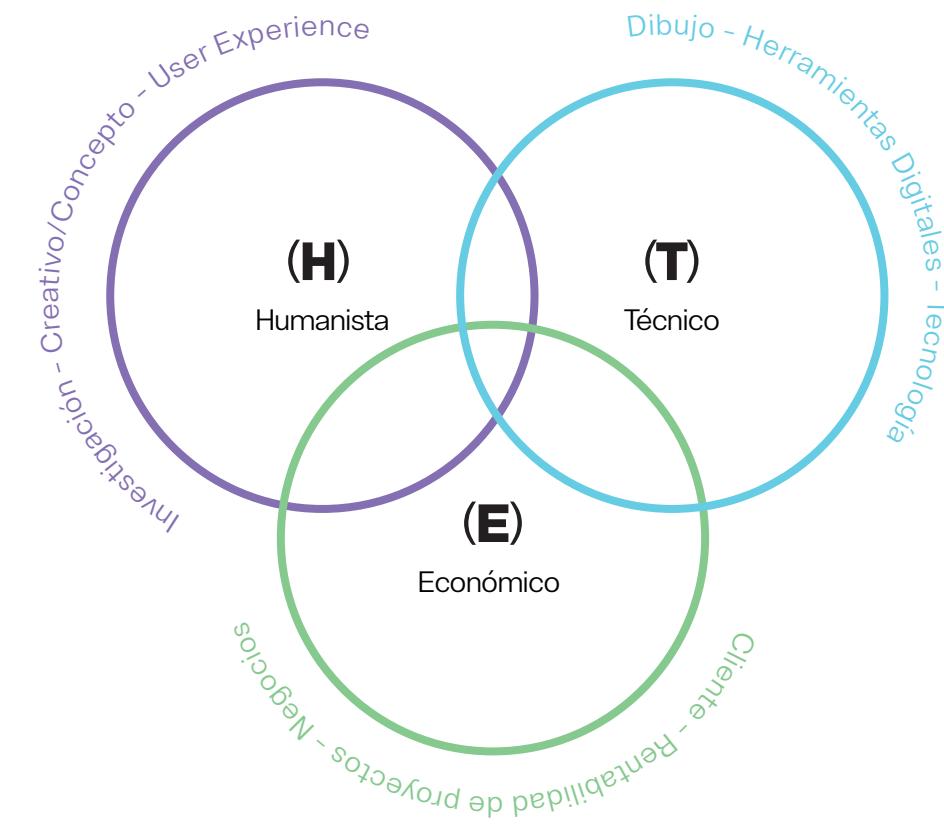
©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

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 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



02

Conceptualización



03

Factores Humanos



04

Factores Tecnológicos



05

Modelo de Negocios



06

Representación



07

Proyecto



Identificación del problema y procesos de investigación etnográfica.



Transformación de la información en soluciones útiles, rentables y estéticas



Estudio de la sociedad actual para definir canales de comunicación y formatos



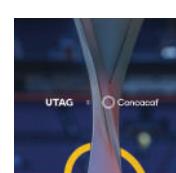
Herramientas técnicas para el desarrollo del proyecto a través de softwares y tecnologías analógicas y digitales.



Gestión de equipos, estrategias y negocios relacionados al proyecto.



Desarrollo y estrategia gráfica del proyecto.

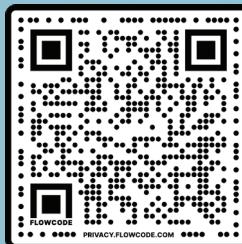


Representación digital del proyecto para entrega.

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
MODELO EDUCATIVO ATELIER	(↓) AÑO BASE	(↓) DISEÑO DE MENSAJE	(↓) EXPERIENCIA DE MARCA	(↓) ESTRATEGIA DE REDES SOCIALES	(↓) E-COMMERCE	(↓) COMUNICACIÓN INTEGRAL	(↓)	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 Mensajes generales y características de los procesos comunicativos.	Estrategias de Experiencia de Marca (↓) Procesos de análisis, creación y administración estratégica de una marca.	Diseño de Estrategias de Mercado en Redes Sociales (↓) Estrategias integrales de análisis, creación y gestión de redes sociales.	Diseño en Medio Digitales (↓) Requerimientos conceptuales y técnicos de propuestas de e-commerce.	Diseño Estratégico Integral (↓) Strategias mercadológicas de arte, diseño y medios de comunicación.	Análisis de conceptos (↓) Transformación de la información en datos útiles.	Validación de conceptos (↓) Criterios de validación de un proyecto de diseño.
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.	Semiótica (↓) Fundamentos semióticos (símbolos y signos) para el desarrollo de comunicación.	Mercadotecnia Emocional (↓) Personalidad, necesidades y deseos de los mercados.	Mercadotecnia Viral (↓) Tácticas para la viralidad comunicativa en proyectos de mercadotecnia.	Hábitos de Consumo de Información en Línea (↓) El papel de los usuarios en las dinámicas de consumo en línea.	Patrones y Conductas de Consumo en la Sociedad (↓) Fundamentos de la conducta de consumo.	Interpretación de resultados (↓) Metodologías para la interpretación de resultados.	Producción y documentación (↓) Modelos de negocio y evaluación de resultados.
Factores Tecnológicos (↓)	Dibujo I (↓) Conceptualización de ideas para representarlas a través de imágenes.	Dibujo II (↓) Generación de conocimiento sobre técnicas de dibujo para proyectos gráficos.	Tipografía (↓) Concepto, evolución y gestión formal de la tipografía.	Medios Interactivos (↓) Desarrollo de propuestas digitales interactivas.	Plataforma de Interacción (↓) Soluciones tácticas para incentivar relaciones entre personas y empresas.	Programación Analítica (↓) Técnicas de medición de interactividad e información en medios digitales.	Gestión de Medios (↓) Estrategias de comunicación en nuevos medios.	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 (↓) Definición de costos y planeación contable en proyectos profesionales.	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 I (↓) Herramientas digitales para la representación de propuestas creativas.	Maquetación Digital II (↓) Generación de conocimiento de software para desarrollar piezas de diseño editorial.	Lenguajes Audiovisuales (↓) Aprendizaje sobre el lenguaje audiovisual y herramientas de video digital.	Lenguajes Digitales (↓) Conocimiento técnico en lenguajes de programación en plataformas de internet.	Estrategia en Medios Digitales (↓) Optimización de recursos en campañas digitales.	Comunicación Integral (↓) Comunicación y análisis en proyectos integrales.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.	
Prototipado	2D (↓) Creación de maquetas visuales.	3D (↓) Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.	Prototipado en Producción (↓) Gráfica	Prototipado experencial (↓) Técnicas y metodologías de innovación y pensamiento de diseño.	Prototipado en redes sociales (↓) Concretizar estrategias creativas en redes sociales.	Prototipado en Multimedia (↓) Prototipos integrados.	Prototipado de Comunicación Estratégico (↓) Propuestas de comunicación estratégica.	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

Del Norte (Nortenex)
Vulkanish → EXTREMIST
Salvaje {Bochados}
PARA FUNDIR

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 Diseño Gráfico:





PERFIL DEL DISEÑADOR GRÁFICO.

Creatividad para resolver problemáticas. Actitud de colaboración en equipo. Razonamiento crítico. Alto nivel creativo e imaginativo. Habilidades de observación.

La licenciatura en **Diseño Gráfico** cuenta con extenso campo laboral como:

- ↗ Creador de imagen de marca.
- Dirección creativa.
- ↗ Dirección de arte.
- ↘ Director de agencia publicitaria.
- Diseñador de empaque.
- ↗ Consultoría de proyectos estratégicos.
- Administrador de proyectos.
- ↘ Desarrollo de producción de arte.

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

→ CARLOS ZAMARIEGO (ES)

Especializado en el sector de la comunicación y el marketing. Ha trabajado en distintos medios convencionales como digitales y en proyectos con marcas como: Ikea, Heineken, Orange, Nissan, Microsoft, Mapfre, Samsung, Fox, Mitsubishi, entre otros.



↗ DANIEL REYNOSO (AR)

Trabajó en agencias internacionales, como McCann Erickson, Ogilvy & Mather y Lintas Worldwide. Ganó 5 premios Mercurio, Cannes Media Lions, New York Festivals, Montreux, Clio, London Festival, entre otros y fue nombrado Socio Honorario del Consejo Publicitario Argentino.



↘ DAVID CHOU (AR)

Especialista en e-commerce, publicidad digital y medición web-analytics con formación en administración y finanzas corporativas. Director y socio en agencia de marketing The Strategist Company. Ha desarrollado proyectos con empresas como: Airbnb, Cablevisión, Peugeot, Bimbo, Google, entre otros.



→ IGNACIO CARNÉS (ES)

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.



↗ JUAN POVEDA (ES)

Es ingeniero en Diseño Industrial por la Universidad CEU San Pablo y Executive MBA en ESIC Business & Marketing School. Actualmente es director general ejecutivo de Trumbo Agency y socio fundador de CuldeSac Comunicación. Ha trabajado con marcas globales como Aston Martin, Seat, Tiffany & Co, Porcelanosa y DelPozo.



↘ LUCÍA REYNOSO (AR)

Lucía tiene más de 14 años de trayectoria en la industria del diseño gráfico. Desde el 2010 trabaja de forma independiente como diseñadora e ilustradora. Dentro de la versatilidad de su trabajo se especializa en el diseño de packaging y retail, branding y en ilustración.



WORLDCLASS EDUCATORS

→ MATEO GARCÍA (ES)

Mateo García es CEO & Fundador de Narita estudio, una consultoría de diseño y branding. Ha trabajado en proyectos para Found MUJ, Warner Music Spain, Instituto Cervantes, Grupo Damm, Accor Hotels, entre otros. A lo largo de su carrera ha recibido muchos premios de los cuales los más importantes son: Identidad española para Tokyo Designer's Week, por ICEX España Exportación e Inversiones; Grand Prix Award, por CS Design Center Nakagawa; y Laus de plata, por ADG-FAD Barcelona.



↗ FEDE KINA (AR)

Parte del equipo fundador de Socialphilia. Algunos de los clientes para los que ha trabajado son: The Walt Disney Company, Lexus, Zara, Gillette, Pantene, Marvel, Pixar, Ford, Sony, Paramount, Nestlé, Kraft Foods, HSBC, Max Factor, entre otros. Fede ha sido coolhunter y planificador estratégico para agencias de primer nivel.



↘ FELIPE AMARAL (BR)

Director de Creación y fundador del StudioBah. Tienen más de 11 años de experiencia en la industria del diseño gráfico, desarrollando más de 100 proyectos e identidades corporativas. Has trabajado con más de 250 clientes desde pequeñas hasta grandes empresas en Brasil, China, Argentina y España.



→ PATRICK BURGOYNE (EN)

Fue editor de la revista Creative Review durante casi 20 años. Es periodista, escritor y profesor de publicidad, diseño gráfico y cultura visual. Es expositor y ha formado parte del consejo en conferencias de diseño importantes como Design Yatra, Design Indaba, Cannes Lions, AGI Open, Promax US, D&AD en UK y Europa.



↗ ESTUDIO BLENDE (UR)

Blende es un estudio de diseño gráfico y comunicación visual fundado en 2017 por Erika bernhardt y Juan fielitz en montevideo, uruguay. Trabajan a nivel local e internacional en proyectos colaborativos y comisionados con arquitectos, artistas, diseñadores, editores, curadores y tipógrafos. Trabajando en los campos de dirección de arte, diseño gráfico, diseño web, edición y asistencia de impresión.



↘ MARTINA GRZMOT (AR)

Especializada en el desarrollo de marca y redes sociales, con más de 9 años de experiencia digital. Martina tiene un Máster en Psicología con especialidad en Psicología Somática.



LABORATORIOS MULTIDISCIPLI- NARIOS.

En **©CEDIM** los estudiantes cuentan con 05 laboratorios multidisciplinarios (laboratorio de prototipos, patrones, multimedia, mocap y cómputo) para que los estudiantes puedan desarrollar sus proyectos en nuestras instalaciones. El laboratorio de **multimedia** cuenta con equipo especializado para fotografía y audio, acompañado de salones con equipos de software avanzado.

→ **Laboratorio de Cómputo Equipado**

→ **Estudio Multimedia (Fotografía y Audio)**

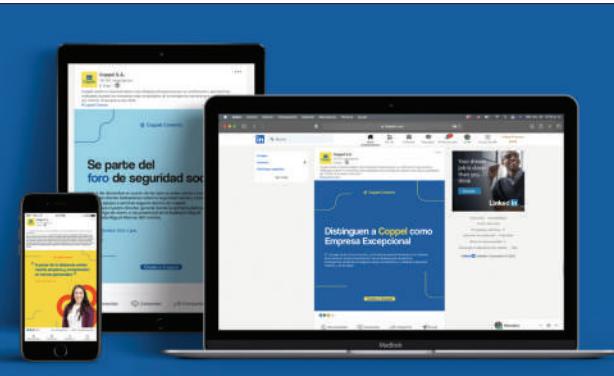


PROYECTOS



Cerveza Jimena

(01)



Coppel Conecta

Hola 7-Eleven®

(03)



Umbra UNESCO

(04)

Proyecto tipográfico Montemayor (05)

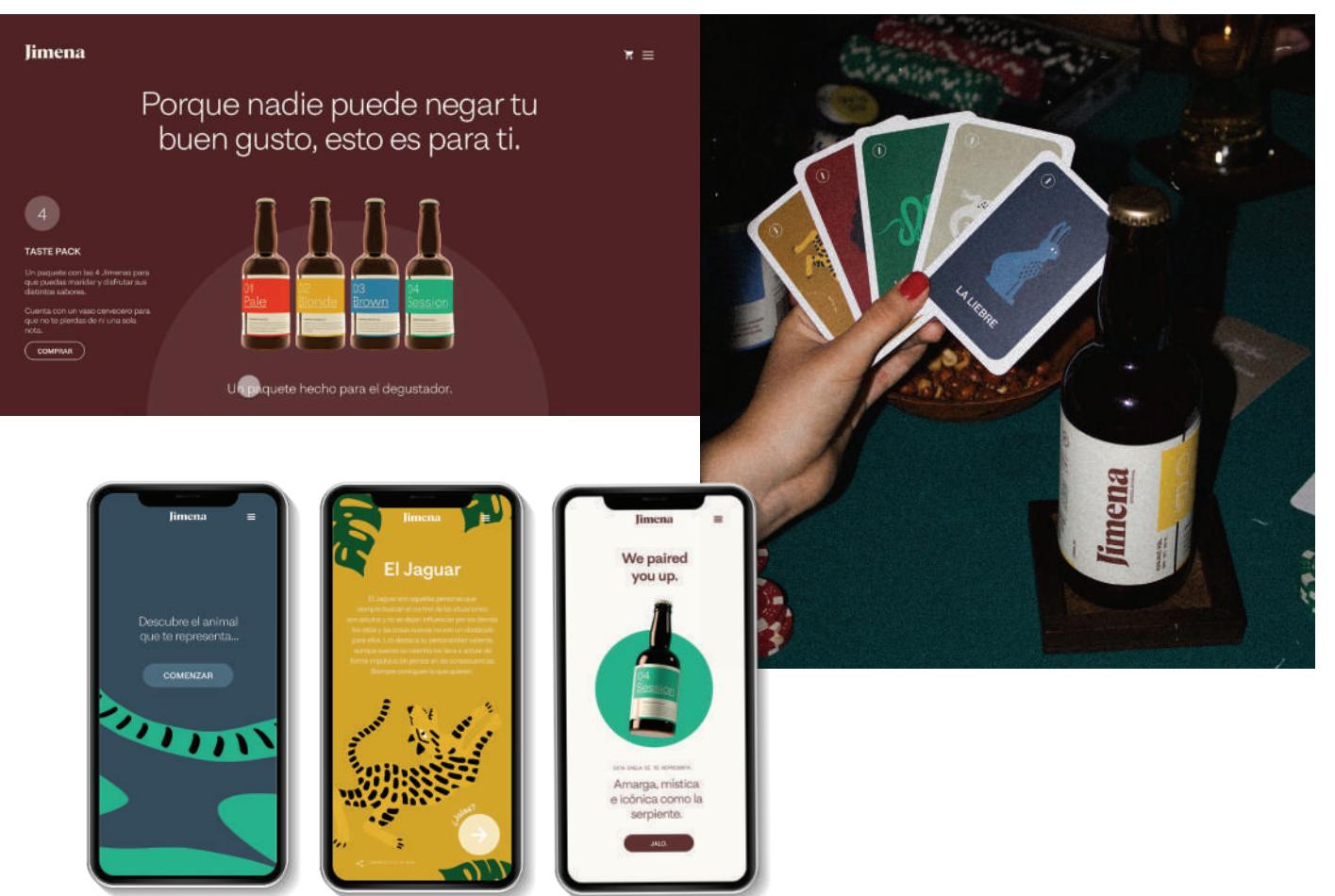


Cerveza Jimena

Alumnxs **Sexto Semestre:**
Sofia Adame, **Isabella** Santillana, **Alejandro** Espino Barros, **Fátima** Llerena,
Maria Jose Macías, **Valeria** Castillo, **Patricio** Tovías, **Nerea** Porqueres.

Jimena es una cerveza artesanal inspirada en las costumbres del noreste de nuestro país. Toma su nombre de su ciudad natal, Cadereyta de Jimenez N.L., tierra de gente con costumbres e industrias modernizadas.

En colaboración con el CEDIM, este proyecto busca posicionar a Jimena entre su competencia y con su mercado meta. Esto se logrará a través de estrategias de redes sociales y comunicación externa que brindarán tráfico a su página web y generarán la venta directa de Jimena en el mismo sitio.



Jimena

Porque nadie puede negar tu buen gusto, esto es para ti.

TASTE PACK

Un paquete con las 4 Jimenas para que puedas morder y disfrutar sus distintos sabores.

Cuenta con un vaso cervecero para que no te pierdas ni una sola nota.

COMPRAR

4

Jimena

El Jaguar

Descubre el animal que te representa...

COMENZAR

We paired you up.

El Jaguar son espíritus personales que sirven a lucir en las situaciones más difíciles. Son personas que prefieren vivir en la oscuridad, que buscan la veladura y las sombras para resguardarse para ellos. Los dentales y su personalidad violenta, aunque adoran su naturaleza, les lleva a actuar de forma impulsiva sin pensar en los consumos. Siempre conseguirán lo que quieren.

LA SERPIENTE

Amarga, mística e iconica como la serpiente.

JALO.

Jimena

LA LIEBRE

Jimena

04 SESSION

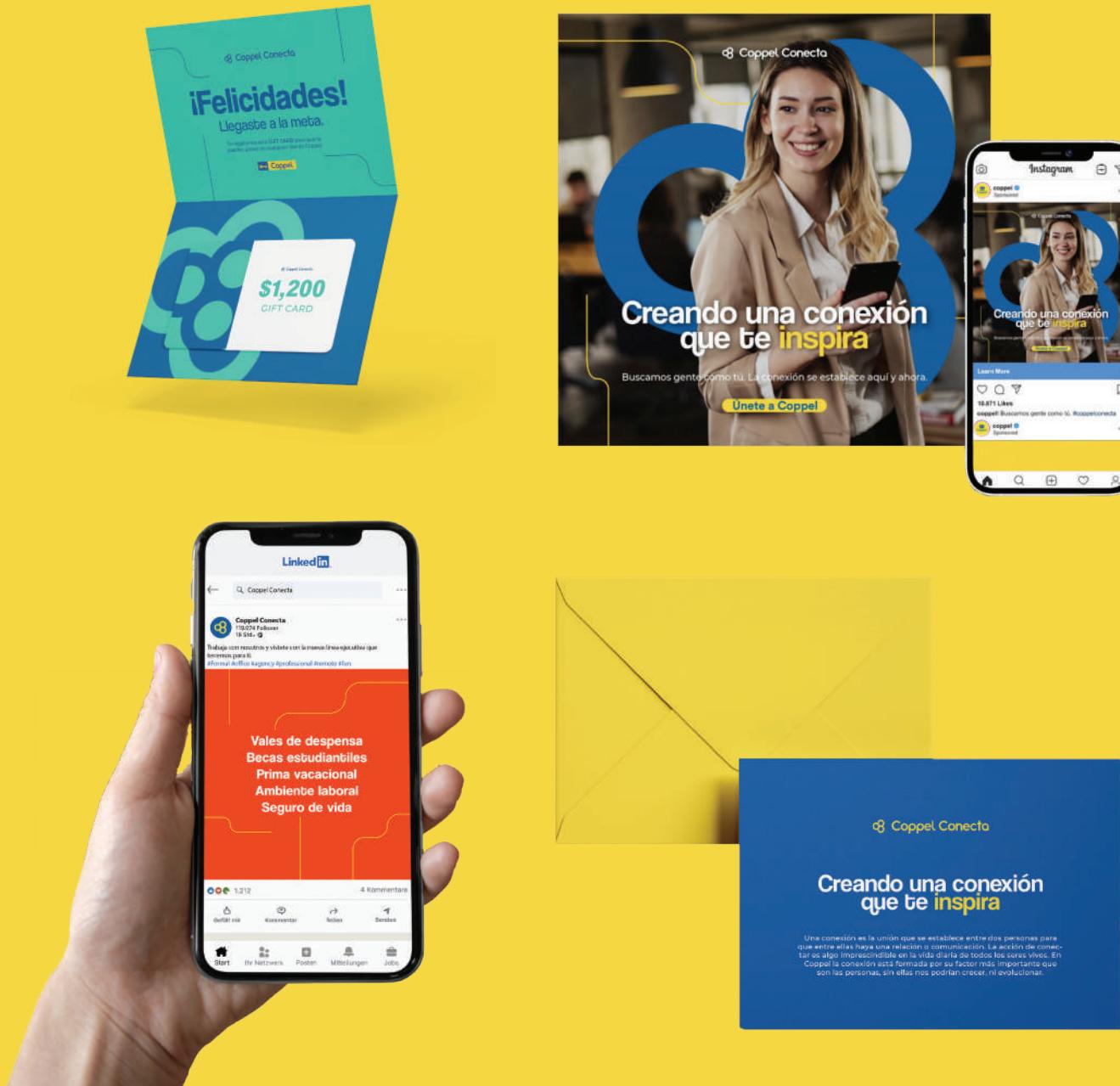
ALTA VOL.

IBO



Coppel Conecta

Alumnxs Cuarto Semestre:
Alejandra Gutiérrez, Alison Nieto, Ana Paola Sosa
Ana Sofía Alvarado, Sergio Reyna

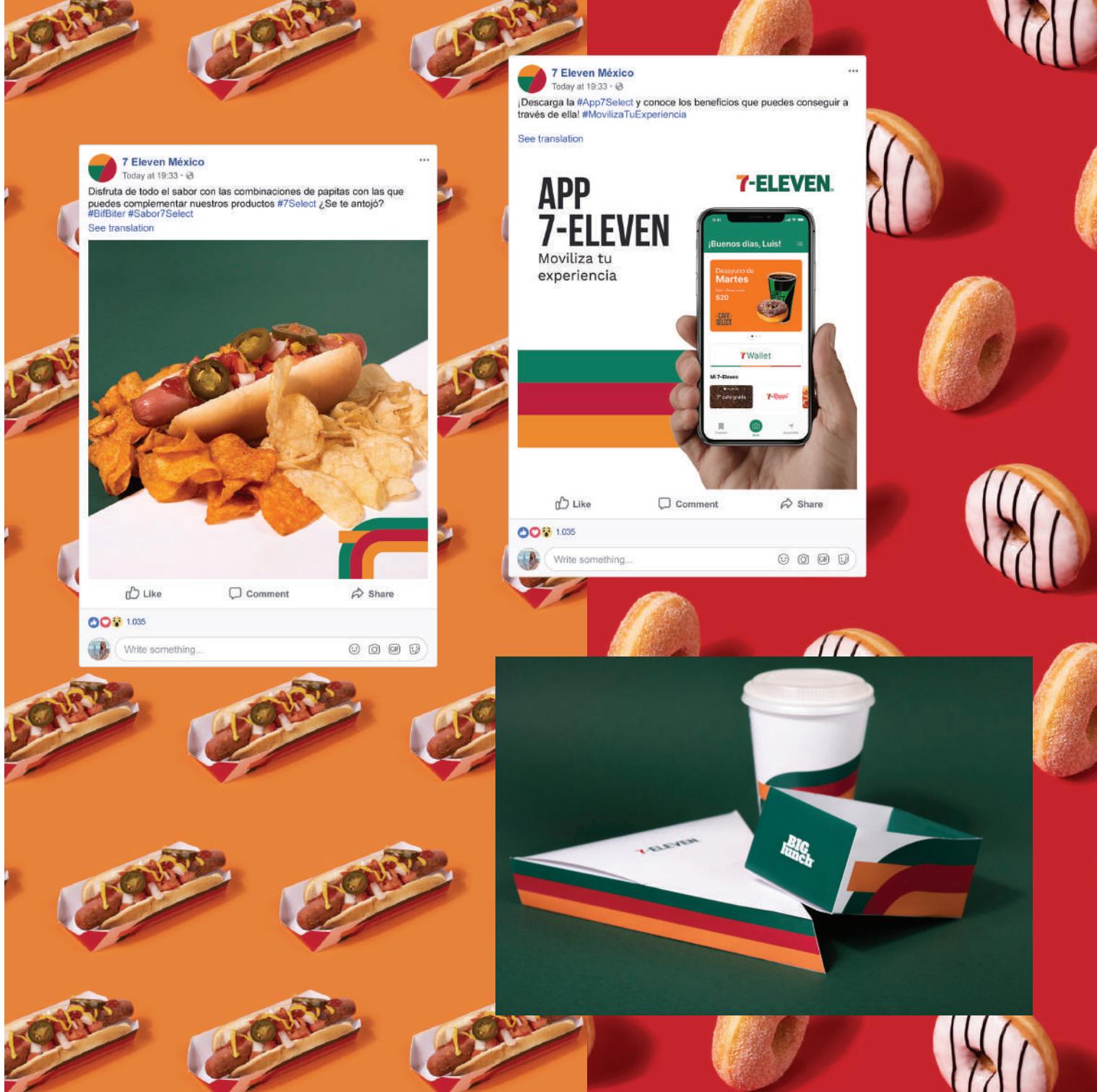
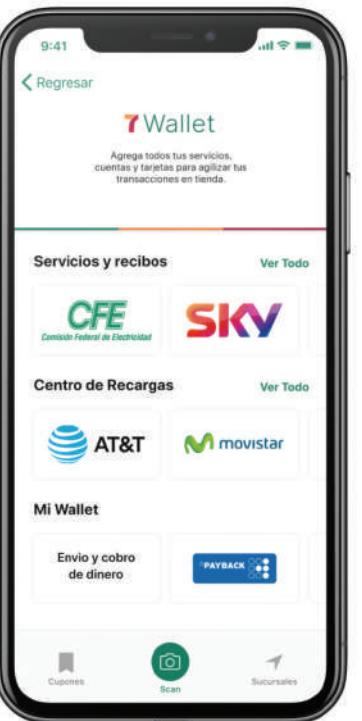
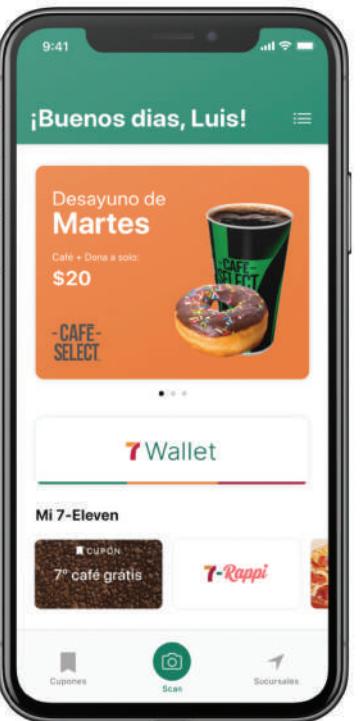


Los alumnos de cuarto semestre trabajaron en colaboración con Coppel para crear una campaña de comunicación por medios digitales e impresos bajo un concepto en busca de conexión. "Tú mejor versión" fue el concepto rector que se definió para realizar Coppel Conecta, este se basa en buscar ser la conexión e impulso de los empleados con el objetivo de ayudarlos a crecer tanto laboral como personalmente, ofreciéndoles beneficios para mejorar sus vidas, llenándolos de conocimiento, experiencias y guiándolos a que conecten a su mejor versión.



Alumnxs **Séptimo Semestre:**
Melisa González, **Emilio** Figueroa, **Luis** Manzur, **Valeria** Siller, **Esteban** Flores
Sebastián Fuentes, **Stephanie** Salazar, **Samuel** Morales, **Rebeca** Treviño, **Kassandra** Virgin

Hola 7-Eleven es un proyecto que tiene como objetivo comunicar que 7-Eleven® tiene un desempeño superior en su servicio y calidad de productos vs. la competencia. Los alumnos de séptimo semestre desarrollaron un sistema gráfico dinámico e integral para construir el oasis urbano. Utilizando la frase "Sabor para llevar" como su frase de campaña principal; Crearon propuestas desde: la mejora de experiencia al usuario, rediseño de empaque, rediseño de comunicación hasta alianzas de ecología.

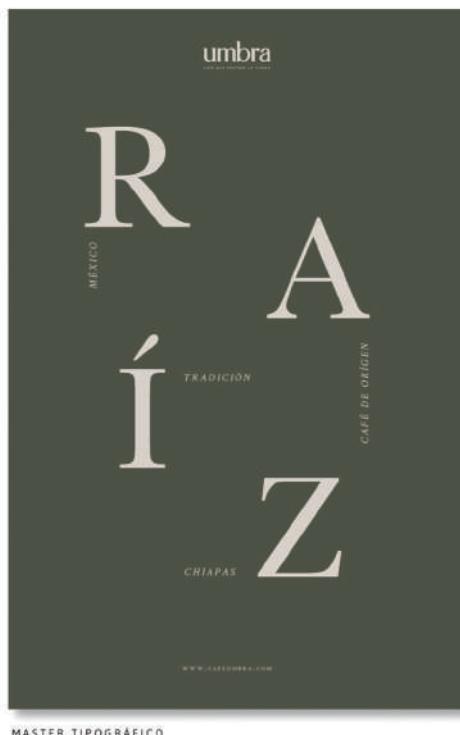


Umbra UNESCO

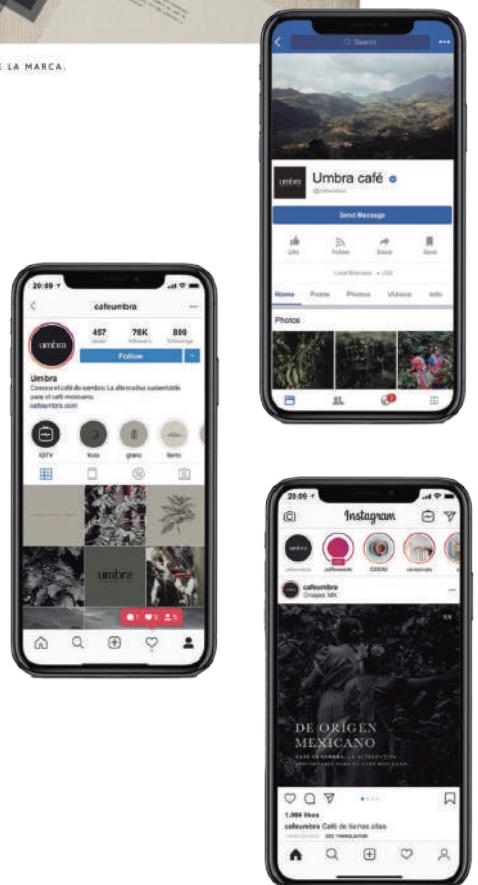
PLATAFORMA DIGITAL UMBRA.



PAPELERÍA BÁSICA DE LA MARCA.



MASTER TIPOGRÁFICO.



BOLSA PARA CONCEPT STORE.



ETIQUETAS PARA LÍNEA DE PRODUCTOS.



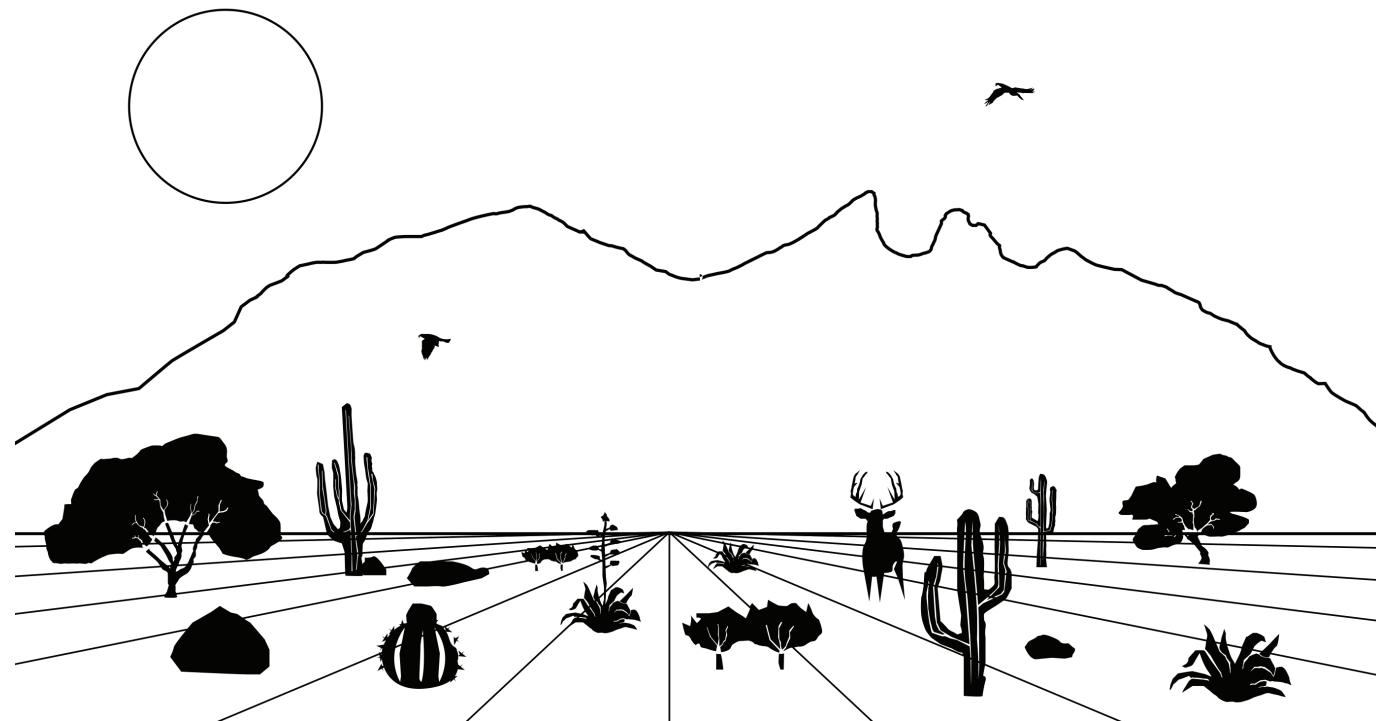
VASO DE CAFÉ PARA MÓDULO.

UMBRA es parte de una tesis multidisciplinaria desarrollada junto a la UNESCO. Es la identidad para el café de sombra, endémico de los altos de Chiapas y lagunas de Montebello en México. La marca busca capitalizar el imaginario y la naturaleza de este café artesanal para el mundo y su aporte al cuidado del ambiente, cultural y social. La marca ayudará a su lanzamiento nacional e internacional.

aáäâääàåäå

“Montemayor” es una tipografía que se creó inspirada en la historia y el proceso de la fundación de Monterrey, Nuevo León: sus intentos fallidos, las primeras colonias, la vida extrema tanto como por su clima como con sus pobladores originales (los borrados) quienes fueron borrados de la historia y el contraste del crecimiento y futuro de la ciudad.

La tipografía “Montemayor” tiene una morfología incisa con un color tipográfico mayor, un trazo semihomogéneo y un eje inclinado, con serifas insinuadas inspiradas en las letras talladas, tiene proporciones modernas, vértices rectos, terminaciones verticales; es condensada en contraformas y contiene diacríticos completos de latín extended.



© CEDIM EXPERIENCE



Intercambios

Experiencia Global

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en prestigiadas 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 Y ARTE
BARCELONA EINA

(ESPAÑA)

www.eina.cat/es



ESCOLA SUPERIOR
DE DISSENY

(ESPAÑA)

<https://esdi.es/>



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

(ECUADOR)

www.uazuay.edu.ec/



UNIVERSIDAD DIEGO
PORTALES

(CHILE)

www.udp.cl/



UNIVERSIDAD DE
PALERMO

(ARGENTINA)

www.palermo.edu



NUOVA ACCADEMIA
DI BELLE ARTI

(ITALIA)

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.

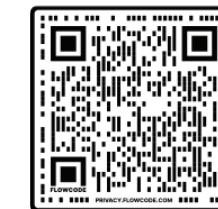
CONVOCATORIAS

Cada semestre nuestros estudiantes y egresados participan en diversas convocatorias especializadas en diseño como parte de la promoción y exhibición de proyectos.

The banner features a blue background with abstract, flowing white shapes resembling liquid or waves. In the top left corner, there's a small white box containing the text: ©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN and CEDIM. In the top right corner, another small white box contains the text: CURSO ONLINE and DISEÑO GRÁFICO Y MERCADOTECNIA ESTRATEGICA. The central text area has a large, bold, white font that reads: ©CEDIM CURSO ONLINE DE CREACIÓN DE MARCA. Below this main title, there's a smaller white box containing the text: ©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN ©CEDIM .EDU. To the right of the main title, there's another small white box with the text: CREACIÓN DE MARCA AD 2024 .EDU. In the bottom right corner, there's a small white box with the text: MONTERREY, MÉXICO. and below it, .MX.

Aprende las bases para crear tu propia marca en nuestro curso gratuito “Creación de marca”. De la mano de nuestra profesora Ana Lucía Garro, aprenderás las características y elementos para crear tu propia marca. Información que será de mucho ayuda durante tu carrera universitaria y vida profesional como diseñador gráfico. Regístrate en nuestra plataforma y toma el curso gratuito en:

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



Think the Unthinkable.

admisiones@cedim.edu.mx

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

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

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

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

