

© CEDIM

INT



# ARQUITECTURA DE ESPACIOS Y EXPERIENCIAS EN INTERIORES

CONVOCATORIA NACIONAL

GILSA DESIGN AWARDS

Think

The Unthinkable.



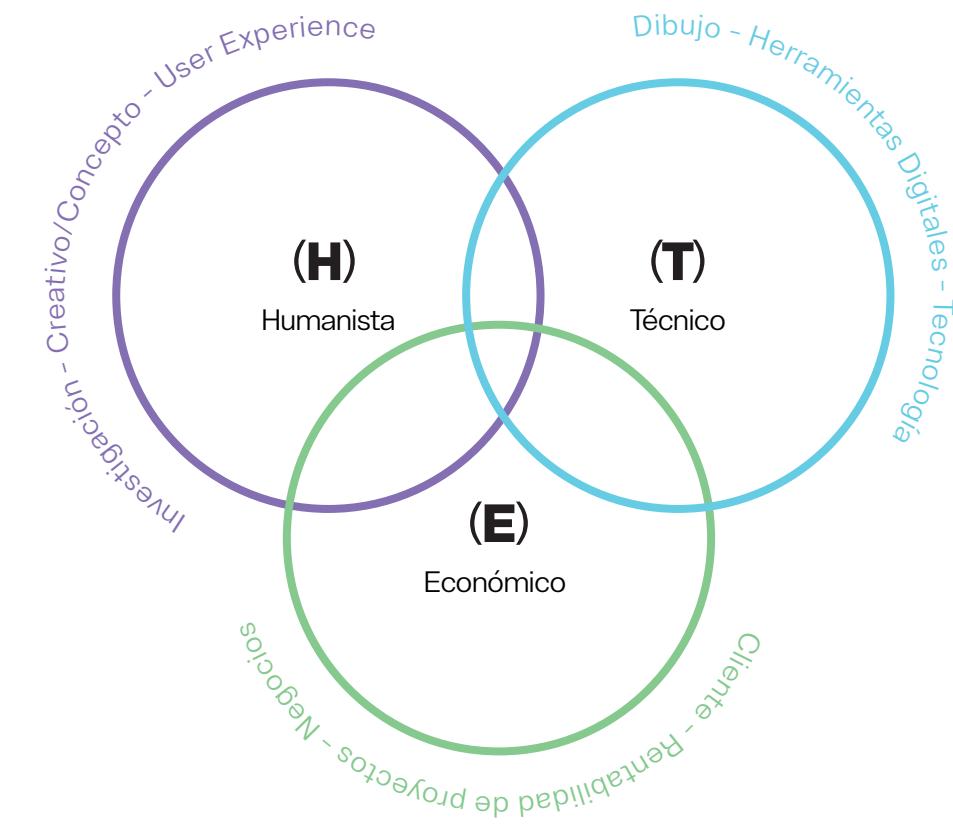
# ©CEDIM THE SCHOOL OF DESIGN

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

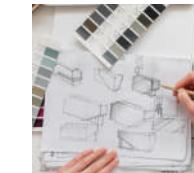
Inmersión



(↓)

02

Conceptualización



(↓)

03

Factores Humanos



(↓)

04

Factores Tecnológicos



(↓)

05

Modelo de Negocios



(↓)

06

Representación



(↓)

07

Prototípico



Identificación del problema y procesos de investigación.

Transformar la información en soluciones útiles, rentables y estéticas.

Ergonomía y materiales.

Construcción del proyecto a través de softwares y tecnologías.

Gestión de equipos, estrategias y negocios relacionados al producto.

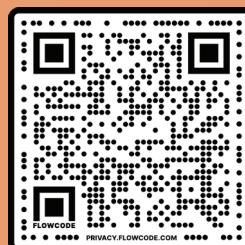
Modelado 2D, 3D, Maquetado.

Representación física del objeto.

	01 semestre	02 semestre	03 semestre	04 semestre	05 semestre	06 semestre	07 semestre	08 semestre	09 semestre
<b>MODELO EDUCATIVO ATELIER</b>	(↓) AÑO BASE	(↓) ESPACIOS DOMESTICOS	(↓) ESPACIOS COLECTIVOS	(↓) EXPERIENCIAS INTERIORES	(↓) ESPACIOS PARA LA SALUD Y EL BIENESTAR	(↓) ESPACIOS MULTI-CONCEPTUALES	(↓) 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.	
<b>Inmersión (↓)</b>	Proceso de Innovación (↓) Tipos de pensamiento lógico y crítico.	Ánalysis 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.
<b>Conceptualización (↓)</b>	Fundamentos del Diseño (↓) Semántica de los objetos a través de códigos visuales.	Composición y fotografía (↓) El papel de la fotografía en el diseño gráfico.	Experiencias en el Hábitat (↓) Espacios domésticos en el diseño de interiores.	Espacios para la Productividad (↓) Espacios para la productividad, espacios para el trabajo.	Diseño Interior para Experiencias Colectivas (↓) Principios que rigen el diseño de espacios interiores colectivos.	Diseño para la Salud y el Bienestar (↓) Interiores de edificios dedicados al cuidado de salud y el bienestar.	Espacios Multi conceptuales (↓) Interiores en edificios de usos múltiples.	Ánalysis de conceptos (↓) Transformación de la información en datos útiles.	Validación de conceptos (↓) Criterios de validación de un proyecto de diseño.
<b>Factores Humanos (↓)</b>	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.	Evolución de Hábitat (↓) Técnicas de pensamiento abductivo para problemáticas de diseño interior.	Consideraciones Espaciales y de Comportamiento (↓) Diseño arquitectónico aplicado para interiores.	Experiencias en Interiores (↓) Teorías de construcción visual y su aplicación al diseño interior.	Psicología Ambiental (↓) La forma por la cual el diseño espacial afectan las conductas.	Estética y Semiótica del Espacio (↓) La utilidad de integrar la semiótica y la estética como disciplinas críticas.	Interpretación de resultados (↓) Metodologías para la interpretación de resultados.	Producción y documentación (↓) Modelos de negocio y evaluación de resultados.
<b>Factores Tecnológicos (↓)</b>	Dibujo I (↓) Conceptualización de ideas para representarlas a través de imágenes.	Dibujo II (↓) El vocabulario gráfico del dibujo arquitectónico.	Materiales y Conceptos (↓) Constructivos Los diferentes materiales relacionados con la arquitectura de espacios.	Luminarias y Dispositivos Inteligentes (↓) Principios de las instalaciones de luz y domótica.	Sistemas Constructivos (↓) uno Principios técnicos de las redes hidráulicas, sanitarias y de gas.	Sistemas Constructivos (↓) dos Principios tecnológicos de materiales y acabados.	Confort (↓) Principios fundamentales de las instalaciones de confort.	Producción y documentación (↓) Documentar un proyecto de diseño.	
<b>Modelo de Negocios (↓)</b>	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.
<b>Representación (↓)</b>	Dibujo digital (↓) Herramientas digitales de representación gráfica 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).	Herramientas digitales Especializadas (↓) Software 3D para aplicación y diseño paramétrico.	Integración de Herramientas Digitales (↓) Uso de Illustrator, Photoshop, InDesign, AutoCAD y Software 3D.	Propuestas de concepto (↓) Evaluar propuestas y definir estrategias de proyecto.	
<b>Prototipo</b>	Prototipado 2D (↓) Creación de maquetas visuales.	Prototipado 3D (↓) Construcción de modelos y maquetas tridimensionales.	Diseño Bioclimático (↓) Lineamientos de la arquitectura bioclimática.	Iluminación (↓) Principios fundamentales de la iluminación.	Diseño de exhibiciones (↓) Desarrollo de proyectos de espacios para exhibición.	Arquigrafía (↓) Integración de elementos de comunicación gráfica en la arquitectura.	Diseño de Paisaje (↓) Principios fundamentales del Diseño de Paisaje.	Pruebas de concepto (↓) Herramientas para evaluar la experiencia de un proyecto.	Post producción (↓) Monitoreo de operación de un negocio.

# NECESITAMOS QUE LA ESCUELA SE ACERQUE A LA REALIDAD.

¿CÓMO FUNCIONA LA REALIDAD PROFESIONAL DE LOS DISEÑADORES?



Escanea para ver el  
video explicativo del  
modelo educativo.

©CEDIM

THE SCHOOL OF DESIGN

## 01 El diseño sucede a través de proyectos.

**¿Qué es un proyecto?** - Un esfuerzo temporal enfocado en los diseñadores que sucede bajo una dinámica colaborativa 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, EXPERIENCES

Crea tu portafolio desde el día uno.

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

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

PRC: proyectos reales con objetivos de un cliente.

PRI: proyectos reales con objetivos de la industria.

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



CHIPINQUE



7-ELEVEN®



CEMEX



HEINEKEN



DEACERO

GILSA



# PERFIL DEL ARQUITECTO DE ESPACIOS.

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

La licenciatura en **Arquitectura de espacios y experiencia de interiores** cuenta con extenso campo laboral como:

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

# WORLDCLASS EDUCATORS

Diseñadores, estrategas, artistas e innovadores internacionales, visitan semestralmente nuestros salones de clases brindando a los estudiantes una perspectiva global en técnicas y conocimientos de tendencia. Los profesores enriquecen el proceso de enseñanza dado a su procedencia geográfica y pertenencia cultural y étnica. Nuestro equipo docente son facilitadores que ayudan al estudiante a identificar su propio proceso de desarrollo creativo e intelectual.

## PROFESORES INVITADOS

### → MARCOS CATALÁN

(ES)

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



### ↗ DJORDJE STANOJEVIC

(IT-SR)

Stanojevic es arquitecto e investigador, con enfoque en la fabricación robótica y el desarrollo de sistemas de construcción innovadores. Arquitecto por el IUAV de Venecia, obtuvo su maestría ITech de la Universidad de Stuttgart, donde estuvo involucrado en proyectos integrando arquitectura, ingeniería, robótica, fabricación digital, ciencia de materiales y biología.



### ↘ HÉCTOR PINEDA

(MX)

Arquitecto por CEDIM, Maestro en Arquitectura, Diseño e Innovación por la Universidad Europea (March). Como fotógrafo de Arquitectura e Interiores, ha trabajado en firmas reconocidas como Fran Silvestre Arquitectos y Alvaro Siza.



### → FRAN SILVESTER

(ES)

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



### ↗ CARLOS RUZ

(EU)

Egresado de la carrera de arquitectura de la UNAM. Ha trabajado en el extranjero como grupo SEED (España), [AY] STUDIO (Francia). Actualmente trabaja en "Architectural Tactics" desarrollando diferentes procesos de trabajo y diseño.



### ↘ MARÍA JOSÉ GARCÍA

(VE-ES)

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



## WORLDCLASS EDUCATORS

### → EVA H. ARRONTE

(EU-MX)

Eva Arronte estudió arquitectura en la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México y la carrera de Mercadotecnia en la Universidad del Valle de México. Ha participado en la gestión de proyectos de sostenibilidad en distintas escalas y ha colaborado también en, dirección de arte y ambientación.



### ↗ XIII PLANO

(MX)

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



### ↘ SERGI PARREÑO

(ES)

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



### → LAWRENCE ABRAHAMSON

(EU)

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



### ↗ THOMAS PUCHER

(AT)

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



### ↘ MAYA ROLANDO

(ES)

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



# LABORATORIOS MULTIDISCIPLI- NARIOS

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 en Arquitectura y diseño industrial:

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



# PROYECTOS ↵

Projecto de iluminación



(01)



(02)

Museo del color



Restaurante Barrio Antiguo



Cámara clara

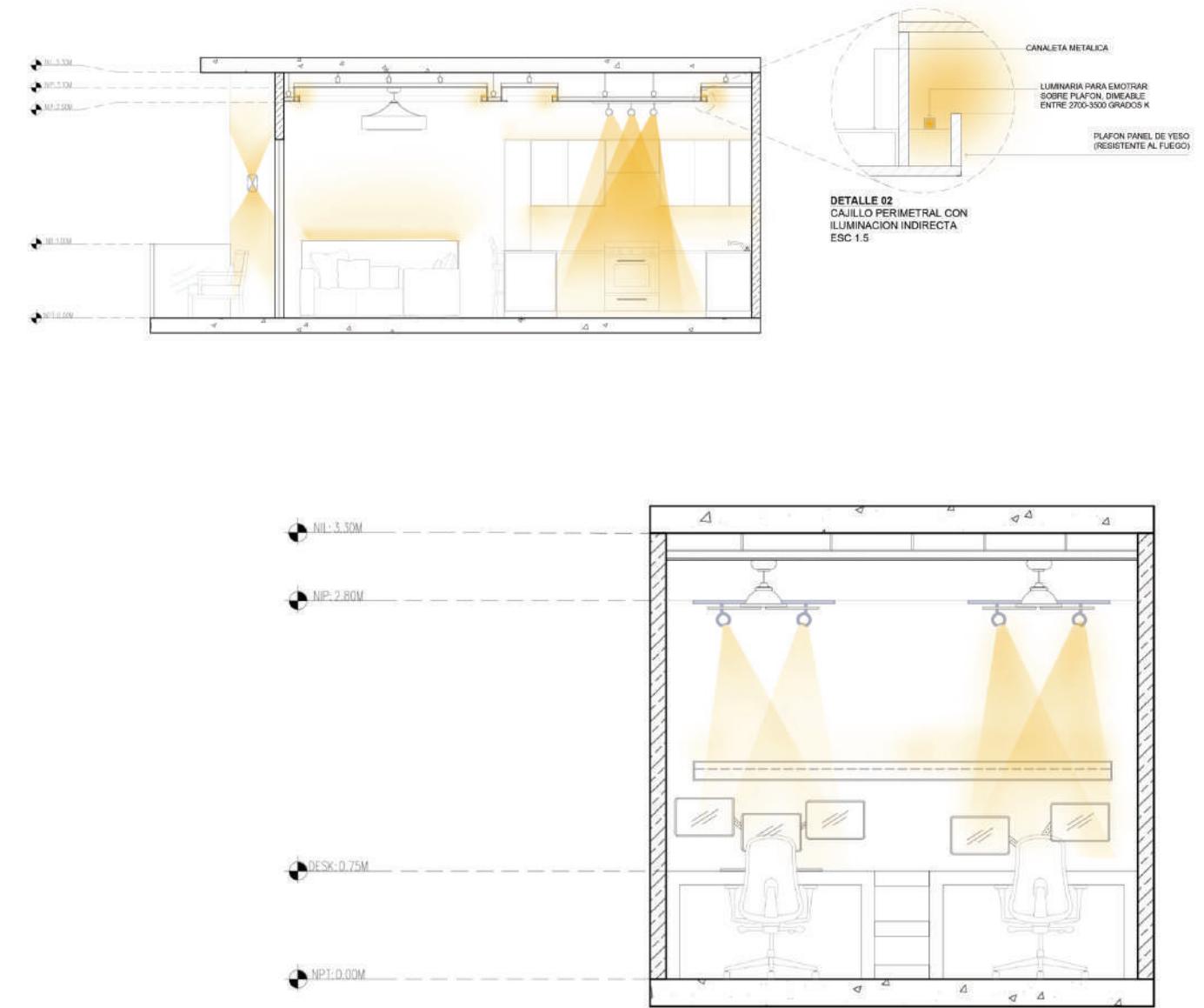
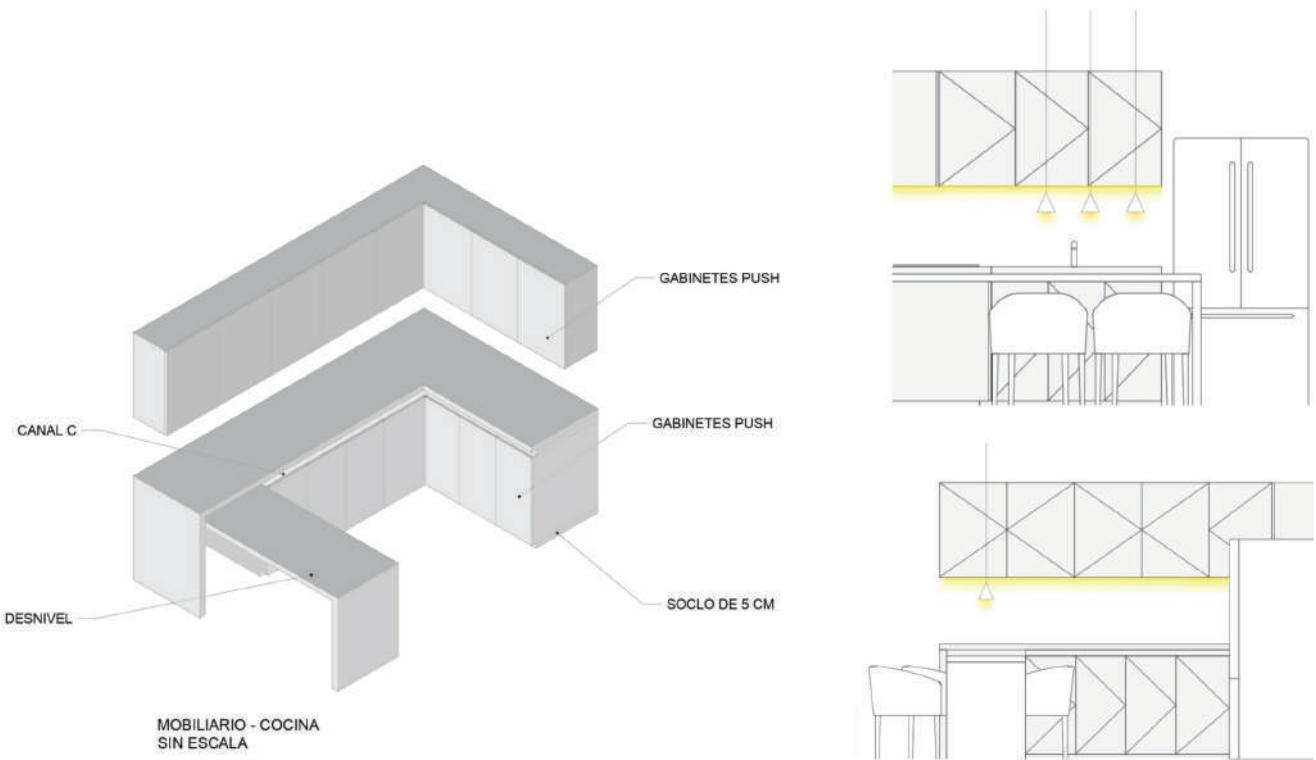


CLARA

## Projecto de iluminación

Alumnxs 4to Semestre

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





## GREENIES

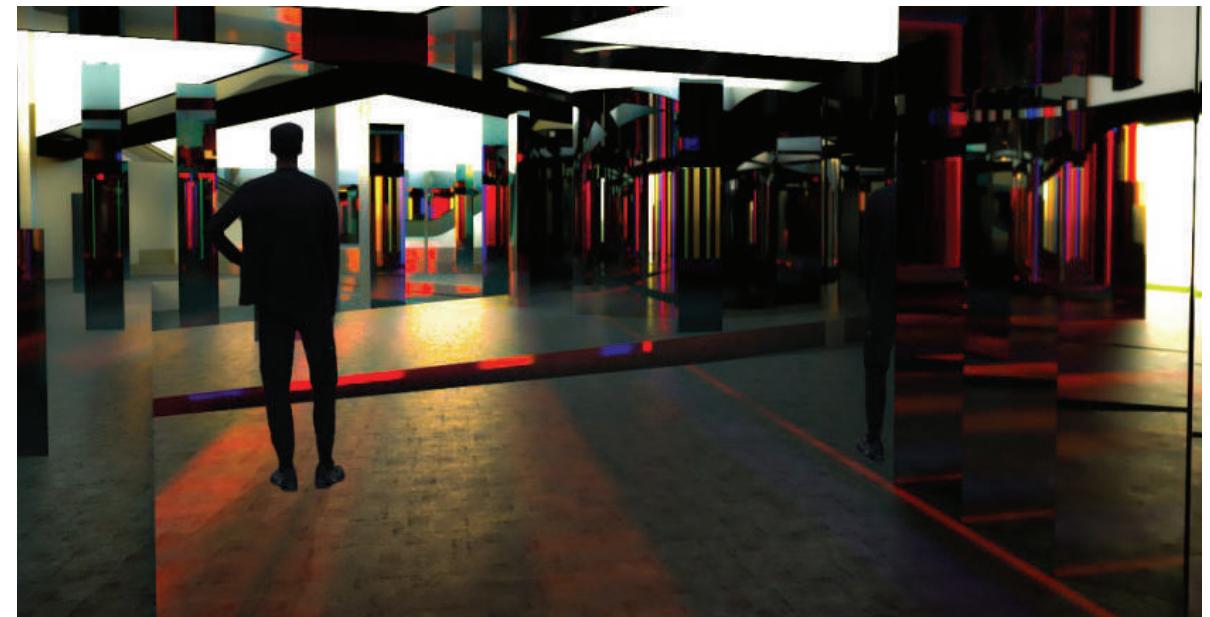
Alumnx **Sayuri Moreno**

Greenies salió de un ejercicio conceptual para la clase de Diseño de espacios multiconceptuales en los cuales la premisa del proyecto era replantear el programa y distribución de la planta arquitectónica de un espacio de oficinas dentro de una nave industrial , Diseñar los interiores tomando elementos conceptuales como el de Richard Neutra, cómo parte de la propuesta conceptual se buscó crear espacios cálidos utilizando materialidades como la madera, los colores, los textiles de lino y los objetos sin que sobresalga tanto utilizando concreto pulido, cerámicos etc, También se priorizo la funcionalidad de las circulaciones alrededor de la volumetría que respondía a los baños para darle prioridad al área social y de descanso dentro de estos espacios de oficina.



Museo del color fue parte de un ejercicio conceptual para la clase de Experiencias en Interiores, la premisa principal fue diseñar un museo utilizando como base la huella de terreno del museo de San Pedro eligiendo un tema en específico del diseño a tratar con base a la teoría del color de Isaac Newton se empezó a replantear el programa, las circulaciones y la experiencia que se quería obtener, los museos suelen ser obras arquitectónicas que tienen como función específica ser contenedores de arte cuando el contenedor también se debería de pensar en este caso cómo una pieza de contemplación.

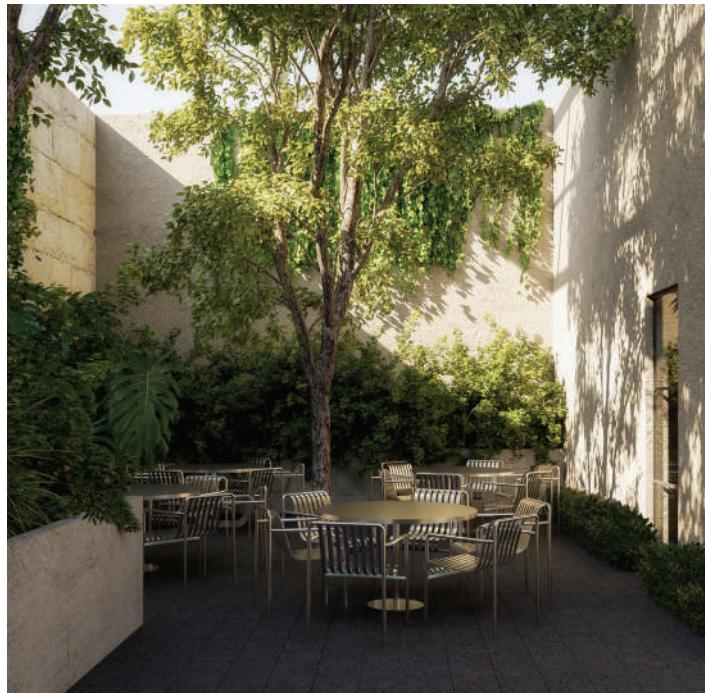
La obra atemporal fusionándose con la obra temporal creando un espacio que te invite a observar los detalles de la cotidianidad de las entradas de luz y el cómo esta va modificando y creando un ambiente distinto respondiendo a su entorno con respecto a su refracción de la luz utilizando materialidades como vidrio y espejo para lograr una mayor proyección de esta misma. El espacio como una pieza misma acompañando a las obras del museo. Esta propuesta de interiorismo busca crear una conciencia del espacio y la temporalidad y que está correspondiente dependiendo al día y hora en la que lo visites.





## Restaurante Barrio Antiguo

Alumnxs **Quinto** Semestre



Se localizó una edificación en Barrio Antiguo en la búsqueda de un sitio apropiado para instalar una nueva propuesta de restaurante bar. Se trata de un edificio de dos pisos, el cual originalmente poseía una construcción antigua en la planta inferior que había recibido diferentes modificaciones en tiempos más recientes.

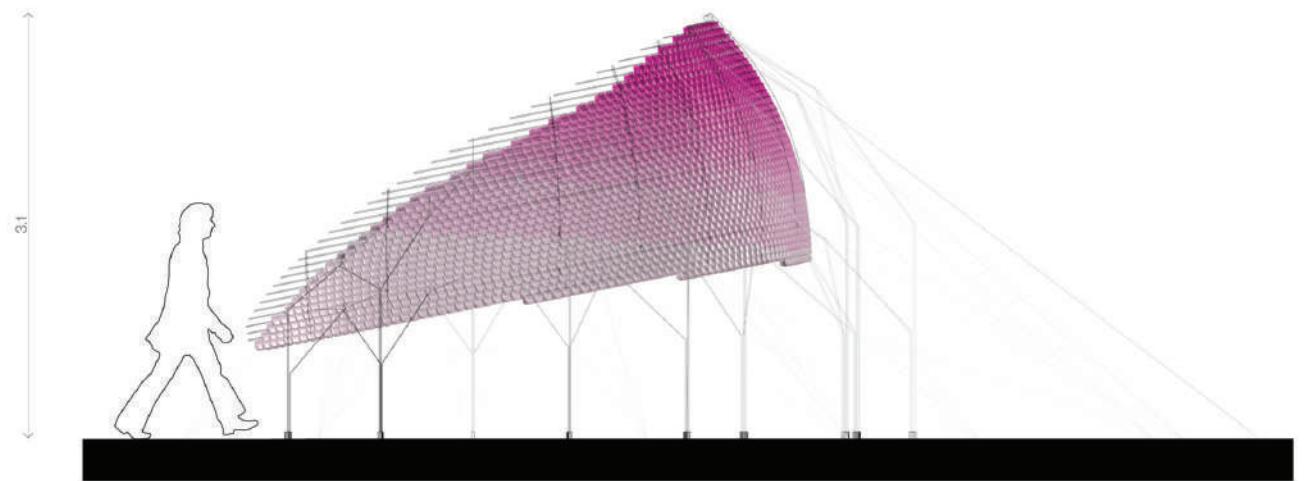
La planta baja cuenta con un amplio salón con una altura de 4 metros, por lo que fue elegido para ser el comedor principal. Inmediato a este comedor, está ubicado un patio exterior alargado que divide los dos volúmenes, el cual se convertiría en el proyecto en un jardín de doble altura, con vista hacia al salón, el baño de planta baja y la cocina. El terreno cuenta con un generoso segundo patio con muros de sillar que fueron conservados del proyecto original, este fue explotado para dar una experiencia al aire libre a los comensales, rodeados con diferentes elementos de vegetación ubicados en jardineras de concreto, así como un espejo de agua con sus respectivas plantas acuáticas.

Mientras que en planta alta, se encuentran una serie de habitaciones dispuestas de una manera un tanto desorganizada, debido a esto, se determinó generar una terraza siguiendo con la temática del aire libre, para poder disfrutar mejor del espacio. Para lograr esto, se dejó la construcción que sirvió para el cubo de la escalera, al igual que la habitación que terminó convirtiéndose en los baños mixtos de planta alta. Como propósito de ambos pisos, se planteó una expresión austera y sencilla en cuanto a los materiales para no desentonar con el contexto histórico. A través de la calidad de los materiales seleccionados, el paisajismo y las proporciones propuestas se espera transmitir un ambiente cálido y agradable en planta baja. Mientras que en planta alta, con la misma temática, al oscurecerse y con ayuda de una iluminación excéntrica, da la impresión de una salida de viernes en la noche.



En el proyecto de la clase de iluminación de 4to semestre, los alumnos estudiaron sobre los conceptos básicos de la luz, como la temperatura del color, que influye en las sensaciones y ambientes en un espacio interior. Se enfatizó la importancia de diseñar espacios considerando las variaciones de iluminación en diferentes áreas y su relación con los materiales y texturas presentes.

Mediante investigaciones y experimentos, los alumnos aprendieron cómo la luz interactúa con distintas superficies y cómo lograr efectos deseados mediante diversas técnicas de iluminación. El ejercicio involucró la creación de maquetas y representaciones virtuales de espacios interiores, donde aplicaron los conocimientos adquiridos. Al final, desarrollaron habilidades prácticas y comprensión profunda sobre cómo la luz afectará los elementos de diseño en sus futuros proyectos.



RIGHT





# CONVOCATORIA NACIONAL GILSA DESIGN AWARDS

El equipo ©CEDIM conformado por 5 alumnas tuvieron la oportunidad de participar en el diseño y construcción de un espacio de baño de un showroom con un brief que cumplieran con ciertas especificaciones de presupuesto y propuestas de materiales, se diseñó un espacio de baño para una pareja joven utilizando una corriente de diseño vanguardista.

Se pensó en la funcionalidad real de este espacio en este contexto de showroom para GILSA como un espacio de exhibición de sus materiales, con la metodología de massing se empezaron a trabajar masas de volúmenes como superficies mínimas funcionales, creando esta curva intencional con el nicho correspondiéndola, así mismo la elección de materiales fue pensada con el cerámico vertical para darle un ritmo visual a la curva, dándole importancia al diseño del despiece del cerámico acentuando la piedra de la lavaneta y creando un ambiente de iluminación cálido para acentuar los subtonos amarillos de la piedra natural y así lograr un juego reflectivo con el cerámico del muro, utilizando accesorios sutiles con transparencias y metálicos creando un ambiente más sweet, se optó por una propuesta arriesgada pero innovadora con carácter innovador CEDIM y se obtuvieron dos primeros lugares en las categorías People's Choice Awards que constaba la elección por las votaciones del público y Best Gilsa Showroom que el premio fue otorgado por un panel de jurados expertos en el área.

## PREMIOS:

- 1er lugar en el premio de diseño "The Best Gilsa Showroom Award"
- 1er lugar en el premio "People's Choice Awards" en la convocatoria Gilsa Design Awards

# Intercambios

## Experiencia Global

©CEDIM ofrece la oportunidad de realizar estudios en el extranjero en 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 EINA

(ESPAÑA)

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



ESCUELA SUPERIOR  
DE DISEÑO

(ESPAÑA)

[www.esdi.es/](http://www.esdi.es/)



UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY

(ECUADOR)

[www.uazuay.edu.ec/](http://www.uazuay.edu.ec/)



INSTITUTO  
MARANGONI

(ITALIA)

[www.istitutomarangoni.com](http://www.istitutomarangoni.com)



ISTHMUS  
ESCUELA DE  
ARQUITECTURA Y  
DISEÑO

(PANAMÁ)

[www.isthmus.edu.pa/](http://www.isthmus.edu.pa/)



UNIVERSIDAD DE  
PALERMO

(ARGENTINA)

[www.naba.it/es](http://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 experto a tu portafolio creativo.

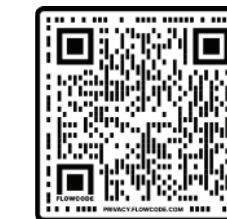
## CONVOCATORIAS

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

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



# Think the Unthinkable.

admisiones@cedim.edu.mx

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

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

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

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

