

DISEÑO DE ESCAPARATES



Diplomado | Antigua Academia de San Carlos

DURACIÓN	240 horas.
INICIO	Miércoles 14 de febrero de 2018.
HORARIO	Miércoles y jueves de 15:00 a 20:00 horas; sábado de 10:00 a 15:00 horas.
ENTREVISTA	Martes 6 de febrero a las 10:00 horas.
COSTO PARA PARTICIPANTES NACIONALES	\$16,500.00 pesos M. N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3, 300.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales
COSTO PARA PARTICIPANTES EXTRANJEROS	\$19,000.00 pesos M.N. (El pago puede realizarse en 5 exhibiciones de \$3,800.00 pesos M. N., cada una) El precio no incluye materiales

RESPONSABLE ACADÉMICO

Alma Martínez Cruz. Docente de la UNAM desde hace diez años. Comunicadora gráfica egresada de la FAD (UNAM), licenciada con Mención honorífica por la tesis *La mujer como símbolo en las publicaciones* (2003). Maestra en Diseño industrial por la Facultad de Arquitectura con la tesis *El escaparate como espectáculo cultural* (2006). Estudió la Especialidad en Modelos de Intervención con Mujeres en el Posgrado de la ENTS (UNAM). Doctorante en Artes y Diseño de la UNAM. Docente de la Licenciatura. en Diseño Industrial en la UNAM (2006-2012). Docente de la Licenciatura de Diseño de Indumentaria y Moda en la Universidad Iberoamericana. Actualmente es profesora de tiempo completo de la FAD (UNAM). Es autora del libro: *El escaparate; un espectáculo tras el crista y de artículos como Género y Diseño y Una nueva forma de enseñanza del diseño. Los retos académicos en las universidades mexicanas*. Ha impartido cátedra de asignaturas teóricas, históricas y prácticas. Conferencista y tallerista. Organizadora y coordinadora de eventos culturales: exposiciones, bazares, coloquios y conferencias. Sus principales temas de interés están ligados a la teoría e historia del diseño. Tutora del programa del Posgrado en Artes y Diseño de la FAD. Coordina el Diplomado Diseño de escaparates y aplicación de ilustración textil y desarrollo de productos en la Academia de San Carlos. Dirige el Coloquio multidisciplinario de moda, arte y diseño. Coordina el Seminario Permanente en estudios de género, arte y diseño en la CORIEDA FAD. Es responsable de InnovaUNAM, bolsa de trabajo y prácticas profesionales de la FAD.



PERFIL DEL
PARTICIPANTE

El alumnado deberá pertenecer preferentemente a las siguientes áreas de formación académica o profesional: diseño y comunicación visual, diseño gráfico, comunicación gráfica, diseño industrial, diseño de moda, artes visuales, arquitectura, así como áreas afines, previa revisión y autorización de la coordinación.

OBJETIVO
GENERAL

Reflexionar sobre la complejidad de crear espacios comerciales que interactúan con usuarios/as y no usuarios/as a quienes se dirigen mensajes visuales y experienciales, es decir, con espectadores comunes que viven la cotidianidad de la urbe desarrollando ejercicios prácticos a partir del conocimiento de materiales y procesos propios de la industria del diseño desde una visión multidisciplinar.

EJES
TEMÁTICOS

- El sistema del diseño dentro de la cultura de masas.
- Recorrido histórico. Experiencia de la vida moderna.
- La ciudad y usuarios. Una visión multidisciplinar.
- El escaparatismo. Disciplina técnica-práctica.
- Desarrollo de proyectos reales.

CONTENIDO
TEMÁTICO**Módulo I: Diseño y cultura. Recorrido histórico del escaparate, historia de la moda, escaparates y publicidad (60 horas)**

Especialistas: Alma Martínez Cruz, Julián López Huerta, Claudia Cano, Gustavo Prado.

- 1.1. Recorrido histórico. Experiencia de la vida moderna
- 1.2. De la Era Victoriana al mundo contemporáneo. Diseño gráfico, industrial y de moda
- 1.3. Reconceptualización del escaparate. Transformaciones
- 1.4. Diseño y cultura
- 1.5. Historia de la moda
- 1.6. Escaparates y teoría del consumo

Módulo II: Generación de tendencias y geografía urbana (60 horas)

Especialistas: David Chimal y Concepción Alvarado.

Objetivo del módulo. Introducción al uso de herramientas antropológicas para el cool hunting y detección de tendencias urbanas

- 2.1. Bases teóricas de la antropología
 - 2.1.1. Antropología del consumo
 - 2.1.2. Antropología del espacio
 - 2.1.3. Metodologías antropológicas aplicadas a la investigación
 - 2.1.4. Etnografía
 - 2.1.5. Observación directa
 - 2.1.6. Observación participante
 - 2.1.7. Entrevistas antropológicas *in situ*
 - 2.1.8. Interacción encauzada



- 2.1.9. Antropología digital
- 2.1.10. El campo antropológico
- 2.1.11. La interpretación de datos
- 2.1.12. Tendencias urbanas
- 2.2. Geografía urbana: espacio y tiempo
 - 2.2.1. Concepto de Geografía urbana
 - 2.2.2. Espacio
 - 2.2.3. Tiempo
 - 2.2.4. Modelos urbanos
- 2.3. Morfología urbana
 - 2.3.1. ¿Qué es la morfología urbana?
 - 2.3.2. Elementos que conforman la morfología urbana
 - 2.3.2.1. Emplazamiento
 - 2.3.2.2. Situación
 - 2.3.2.3. Usos de suelo
 - 2.3.3. El plano
 - 2.3.3.1. Construcciones urbanas
 - 2.3.3.2. Entramado urbano
 - 2.3.3.3. Características de las edificaciones
 - 2.3.4. Vialidades
- 2.4. El mosaico urbano y su relación con los escaparates
 - 2.4.1. El centro
 - 2.4.2. Áreas residenciales
 - 2.4.3. Áreas comerciales y de servicios (CBD)
 - 2.4.4. Emplazamientos comerciales
 - 2.4.4.1. Grandes almacenes
 - 2.4.4.2. Calles comerciales
 - 2.4.4.3. Áreas comerciales periféricas
 - 2.4.4.4. Zonas de tránsito
 - 2.4.4.5. Ubicaciones alternativas
 - 2.4.5. El entorno comercial
 - 2.4.5.1. Comercio y sostenibilidad
 - 2.4.5.2. Materiales
 - 2.4.5.3. Iluminación
 - 2.4.5.4. Climatización y sonido
 - 2.4.6. Diseño de los detalles
 - 2.4.6.1. La fachada
 - 2.4.6.2. Arquitectura interior
 - 2.4.6.3. Accesorios y mobiliarios

Módulo III. Iluminación, arquitectura e interiorismo (60 horas)
Especialistas: Pilar Campo, Erika Cortés y Areli Maciel Regalado

- 3.1. ¿Qué es la luz?
 - 3.1.1. Aspecto físico de la iluminación



- 3.1.2. Efectos de la iluminación en diferentes materiales
- 3.1.3. La luz y el color
- 3.1.4. Tipos de reflectores
- 3.1.5. La iluminación como un lenguaje
- 3.1.6. Objetivos de la iluminación
- 3.1.7. Papel que juega la iluminación en una propuesta creativa
- 3.2. Interiorismo y emplazamientos comerciales
 - 3.2.1. Esbozo histórico
 - 3.2.1.1. Grandes almacenes
 - 3.2.1.2. Calles comerciales
 - 3.2.2. Tipologías
 - 3.2.2.1. Áreas comerciales periféricas
 - 3.2.2.2. Zonas de tránsito
 - 3.2.2.2.1 Ubicaciones alternativas
 - 3.2.3. El entorno comercial
 - 3.2.3.1. Comercio y sostenibilidad
 - 3.2.3.2. Materiales
 - 3.2.3.3. Iluminación
 - 3.2.3.4. Climatización y sonido
 - 3.2.4. Diseño de detalles arquitectónicos
 - 3.2.5. Diseño de experiencia
 - 3.2.5.1. La percepción sensorial
 - 3.2.6. Comunicación del proyecto
- 3.3. Componentes del proyecto de interiorismo
 - 3.3.1. Acabados
 - 3.3.2. Catálogo: de materiales
 - 3.3.3. Catalogo de mobiliario
 - 3.3.4. Plafones
 - 3.3.5. Despieces pisos muros y plafones
 - 3.3.6. Detalles
 - 3.3.7. Cortes interiores
- 3.4. Imágenes de proyecto
 - 3.4.1. Muebles multifuncionales, espacios reducidos
 - 3.4.2. Diseño de espacios (tiendas, restaurantes, escuelas, etcétera)
 - 3.4.3. Siglos XX - XXI: diseñadores importantes, diseño interior, ejemplos
 - 3.4.4. Detalles técnicos de instalación
 - 3.4.5. Introducción a procesos de fabricación
- 3.5. Análisis de procesos de fabricación por caso particular

Módulo IV: Museografía y museología, escenografía corporativa y visual merchandising (60 horas)

Especialistas: Marcos Rodríguez, Karina Alegría Fuentes y Fernanda Gavito

- 4.1. Introducción
 - 4.1.1. Orígenes históricos y definición de museo



- 4.1.2. Museología y museografía
- 4.1.3. Tipos y categorías de museos clasificación ICOM
- 4.1.4. Discurso museológico
- 4.1.5. Elementos museográficos: carteles, paneles explicativos, hojas de sala, entre otros
- 4.1.6. Seguridad
- 4.1.7. Exposición y difusión (análisis de los soportes: vitrinas y montaje de los objetos). Visitas a museos
- 4.1.8. Análisis de la museografía
- 4.2. El diseño museográfico y escaparates
 - Objetivo.** Comprender los elementos del diseño museográfico: espacio, recorrido, iluminación, color, texturas, elementos gráficos y su relación con los objetos expuestos.
 - 4.2.1. El espacio de exposición
 - 4.2.2. Los límites físicos e imaginarios del espacio
 - 4.2.3. El recorrido y el espacio expositivo
 - 4.2.4. El uso de la luz en la museografía
 - 4.2.5. El color en la museografía
 - 4.2.6. La textura de los materiales
 - 4.2.7. El diseño bi y tridimensional
 - 4.2.8. Los objetos expuestos
- 4.3. El montaje de exposiciones y el enfoque de montaje de escaparates
 - 4.3.1. El montaje de exposiciones
 - 4.3.2. Manejo de obra
 - 4.3.3. Los dispositivos museográficos
 - 4.3.4. Mobiliarios
 - 4.3.5. Pisos
 - 4.3.6. Plafones
 - 4.3.7. Soportes
 - 4.3.8. Materiales audiovisuales
 - 4.3.9. Tipos de luminarias
 - 4.3.10. Elementos gráficos (cedularios, títulos, imágenes, impresos, etcétera)
- 4.4. Introducción. Concepto de escenografía corporativa
 - 4.4.1. La escenografía en la historia
 - 4.4.2. Bases para un proyecto
 - 4.4.3. *Brief*/Estudio del cliente
 - 4.4.4. Bocetos y documentación
 - 4.4.5. Elementos de la escenografía
 - 4.4.6. Planificación y estructuración del espacio (entendimiento de espacio físico y planos)
 - 4.4.7. Iluminación, texturas, acabados y materiales
 - 4.4.8. El color como base y como luz
 - 4.4.9. Técnicas constructivas
 - 4.4.10. Maquetas

- 4.4.11. Producción en sitio
- 4.4.12. Manejo de estrés y cambios en sitio
- 4.4.13. Elementos complementarios
- 4.4.14. Señalización
- 4.5. Introducción al *merchandising*
 - 4.5.1. Primera parte
 - 4.5.1.1. Funciones principales
 - 4.5.1.1.1. *Visual merchandising*
 - 4.5.1.1.2. *Merchandising* de gestión
 - 4.5.1.1.3. Leyes sintácticas del lenguaje visual y estético
 - 4.5.1.2. El *branding* y el punto de venta
 - 4.5.1.2.1. Perfil del consumidor
 - 4.5.1.2.2. Identidad e imagen de marca en el punto de venta
 - 4.5.1.2.3. Técnicas expositivas en función del *target* y la marca
 - 4.5.1.3. Canales de distribución
 - 4.5.1.4. Diseño del exterior del punto de venta
 - 4.5.1.4.1. Ubicación
 - 4.5.1.4.2. Diseño de fachada
 - 4.5.1.4.3. Diseño de escaparates
 - 4.5.1.5. Tipos de escaparates
 - 4.5.1.6. Calendarización
 - 4.5.1.7. Presupuesto
 - 4.5.1.8. Diseño creativo
 - 4.5.1.9. Arte del estilismo de maniqués
 - 4.5.1.10. Montaje
 - 4.5.1.11. Iluminación
 - 4.5.1.12. Caso práctico
 - 4.5.2. Segunda parte
 - 4.5.2.1. Diseño del interior del punto de venta
 - 4.5.2.1.1. Determinación del punto de acceso
 - 4.5.2.1.2. Localización de zonas frías y calientes
 - 4.5.2.1.3. Ubicación de secciones y diseño del *layout*
 - 4.5.2.1.4. Disposición de mobiliario
 - 4.5.2.1.5. Diseño de pasillos
 - 4.5.2.1.6. Iluminación y ambientación sensorial
 - 4.5.2.1.7. Señalización y material POP
 - 4.5.2.1.8. Análisis de caso de estudio
 - 4.5.2.2. Gestión estratégica del área de exposición
 - 4.5.2.2.1. Tipos de implantación: vertical, horizontal, mixta, cruzada, valla y vrac
 - 4.5.2.2.2. Función y valor de los niveles y zonas de exposición
 - 4.5.2.2.3. Exhibidores utilizados en *boutiques* de moda
 - 4.5.2.2.4. Caso de estudio
 - 4.5.3. Tercera parte

4.5.3.1. Planeación del *merchandise mix*

4.5.3.1.1. Estructura del surtido

4.5.3.1.2. Amplitud, anchura, profundidad y coherencia del surtido

4.5.3.1.3. Gestión del surtido

4.5.3.1.4. Planogramas

4.5.3.1.5. Técnicas de exhibición de líneas de producto

4.5.3.1.6. Doblados y colgados

4.5.3.1.7. Exposiciones: permanente, estacional y promocional

4.5.3.1.8. Rotación del producto

4.5.3.1.9. Investigación de campo: *store check boutiques* de moda

4.5.4. Cuarta parte

4.5.4.1. Dirección creativa

4.5.4.1.1. Fusión entre el arte y la venta

4.5.4.1.2. Últimas tendencias en *visual merchandising*

4.5.4.1.3. Últimas tendencias en escaparatismo

4.5.4.1.4. Proyecto integrador diseño de *pop up store*FORMA DE
EVALUACIÓN

Se deberá tener por lo menos el 80% de asistencia, participar en todas las actividades, así como entregar una memoria o tesina en forma física y digital en PDF y en un CD, obteniendo una calificación mínima de 7 para las/los asistentes en general y de 9 con opción a titulación.

FORMA DE
EVALUACIÓN

Las (os) ponentes de cada módulo asignarán una calificación, la cual se sumará a la evaluación final establecida por las revisiones y entrega en tiempo y forma de la memoria gráfica.

PLANTA
DOCENTE

Julián López Huerta. Egresado de la Licenciatura en Comunicación gráfica de la FAD (UNAM) con la tesis *Hacia una teoría global del Diseño* recibiendo Mención honorífica. Maestro en Artes visuales con orientación en Diseño y Comunicación gráfica por la UNAM, posee una Especialidad de docencia en Artes visuales, producción, gestión y restauración por la Universidad Politécnica de Valencia. Fue Coordinador de la Licenciatura en Comunicación gráfica y de la Licenciatura en Diseño gráfico, así como de la Coordinación académica del Área de Diseño y comunicación de la FAD (UNAM). Fue Consejero técnico representante de profesores del área de Diseño. Ha desarrollado múltiples proyectos de investigación sobre teoría y metodología del Diseño y aplicación de nuevas tecnologías difundidos en diversas publicaciones especializadas. Ha dictado más de cuarenta conferencias y participado como jurado en concursos de Diseño. Ha dirigido más de setenta tesis. Se ha desempeñado en diversos comités, comisiones y la prestación de asesorías profesionales destacando su participación en los Comités interinstitucionales de evaluación de la educación



superior en el área de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, así como con la Subsecretaría de Educación Superior e Investigación Científica en la evaluación de planes y programas de estudio de instituciones particulares. Participó en la instalación de la Licenciatura en Diseño y comunicación visual en la Facultad de Estudios Superiores (FES) Cuautitlán de la UNAM. Colaboró con la Dirección general de incorporación y revalidación de estudios (DGIRE) de la UNAM como asesor especialista en el área del Diseño. Y ha sido miembro de diversas Comisiones dictaminadoras en la UNAM.

Concepción Alvarado Rosas. Doctora en Geografía por la UNAM, investigadora de tiempo completo de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1, así como al Sistema Estatal de Investigadores de Morelos, Nivel 3. Forma parte de diversos grupos y proyectos de investigación. Ha publicado más de cinco libros entre ellos *Lugares de encuentro. Una visita a pueblos mexicanos. Primera Parte: Todos mágicos. Segunda Parte: Donde los tiempos no han pasado* (México, El Colegio de Sonora, 2004), *Fragmentación y segregación socioterritorial en México y Chile* (México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2012), *Imaginario del paisaje y el turismo entre tradición y distintivos oficial* (México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014). También ha escrito más de diez artículos y capítulos de libros. Ha impartido conferencias, talleres, como el de Diseño de jardines. Docente de varias universidades donde ha dirigido diversas tesis en áreas como Geografía urbana, Arquitectura del paisaje, Urbanismo, Movilidad poblacional, Ecología urbana, Población y ciudad, Espacio interno de la ciudad, entre otros.

Claudia Cano Mariaud. Egresada de la FAD, hizo la Maestría y el Doctorado en la misma facultad. Fue coordinadora de Diseño gráfico para tiendas y franquicias a nivel nacional e internacional como Ilusión, Grupo Diltex, (diciembre de 2001 a enero de 2013); Desarrolló la imagen gráfica de las tiendas y franquicias de la marca en México, Centro, Sudamérica y Estados Unidos. El proyecto involucró la implementación de comunicación visual en los Escaparates incrementando en un 70% la función comunicacional de los aparadores, cambio de imagen de 180 tiendas, producción de materiales gráficos bi y tridimensionales en tirajes de 500,000, aproximadamente, desarrollo de la imagen de todas las campañas de promociones, coordinación de producción con las imprentas y coordinación de equipo de diseño. Fue profesora en la FAD en asignaturas Investigación en gestión cultural, Plan de negocios e Imagen de tienda, de museo, *displays* y escaparates, dirección del coloquio de moda, arte y diseño de la FAD (UNAM).

Gustavo Prado. Reconocido investigador académico en temas de moda, tendencias y diseño. Director de la carrera de Diseño y negocios de la moda en



el CEDIM de Monterrey. Como investigador y docente en moda, ha impartido clases a nivel licenciatura y maestría en Centro de Diseño, Cine y Televisión, Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda", Universidad Jannette Klein, Casa de Francia, en la Academia de San Carlos y en la UIA. Realizó *Mextilo* (2014), primer documental que explora la historia de la moda mexicana, presentado en *A Shaded View on Fashion Film* (ASVOFF), en París en el Museo George Pompidou. El filme explora los últimos 500 años de la moda en México a través de entrevistas a figuras clave en la industria mexicana, así como material bibliográfico, hemerográfico y material exclusivo grabado en México y en Nueva York. Actualmente, se encuentra en proceso de adaptar su documental *Mextilo* como el primer libro de la moda mexicana fungiendo como libro de texto, memorias de la moda en México y referente, tras la campaña más exitosa de *crowdfunding* para moda que se ha hecho en el país. En 2014 funda la agencia de tendencias Trendo.mx para asesorar marcas, compradores y proyectos relacionados a tendencias de consumo. Es también una plataforma mediática especializada en la relación entre moda y el diseño. Es colaborador en importantes publicaciones como *I-D*, *Código*, y *Picnic* escribiendo sobre temas como historia, economía y educación de la moda; participa como miembro del consejo editorial de la última publicación. Tiene estudios en Ciencias de la Cultura por la Universidad del Claustro de Sor Juana, en Artes visuales por la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda", estudió Diseño y es Maestro en cultura por la Universidad Iberoamericana.

David Chimal. Egresado de la licenciatura de Ciencias de la Comunicación por la UNAM, se considera un apasionado de la investigación de mercados y del análisis cultural enfocado en el consumo. Su alimento es lo surreal, lo insólito, lo impredecible, lo raro y lo atrevido. A lo largo de su carrera ha seguido la trayectoria de los cambios que se manifiestan en las generaciones y categorías desde la visión del *cool hunting* y la prospectiva. En 2001 inició su carrera en la investigación cualitativa como parte del equipo de De la Riva Group, donde después dirigió el área de Estudios sindicados especializándose en múltiples *targets* y fenómenos sociales, así como la coordinación editorial de *DLR Magazine*. Años más tarde, comenzó un nuevo camino en Havas Media, una de las agencias de medios más importantes a nivel mundial, donde se desarrolló como Director de planeación estratégica para diferentes marcas nacionales e internacionales. En 2010 comenzó BigFoot, un nuevo proyecto de agencia de investigación enfocado en 'Estrategia de Marcas', desarrolló metodologías enfocadas en *branding*, visión e innovación. Recientemente decidió crear, junto con Daniela Buenfil, Tlacuache Blue, una agencia enfocada en estudiar y dar seguimiento a los fenómenos y movimientos urbanos que dan vida a las nuevas



caras de las ciudades y que son fuente de inspiración para el crecimiento y la innovación de marcas.

Erika Cortés. Arquitecta con Maestría en Diseño industrial y Doctorante en Urbanismo, estudios desarrollados en la UNAM. Desde 2007 es profesora en el Posgrado de Diseño industrial en la UNAM, donde ha impartido las asignaturas Herramientas de investigación cualitativa, Etnografía, Metodología de investigación y Teoría del diseño, además de ser tutora de tesis del programa de Maestría. Colaboró en la Universidad Iberoamericana, Campus Santa Fe, en donde impartió el curso de Gestión del Diseño; en la Universidad Anáhuac del Mayab, en Mérida, impartiendo Administración del diseño y Producciones contemporáneas del Diseño, y en la Universidad del Valle de México, campus Tlalpan. Actualmente imparte la clase de Prospectiva del Diseño en el ITESM, campus Ciudad de México. Ha participado como ponente en diversos congresos nacionales e internacionales de Diseño (ICDHS Guadalajara, CUMULUS Lisboa, NORDES Copenhagen, FORMA La Habana, ICDHS Helsinki/Tallin, CUMULUS Schwäbisch Gmünd, CUMULUS Kyoto, ICDHS Osaka, UNICOM/IADE Lisboa, IASDR Seúl, CELA Maastricht, CUMULUS Genk). De 2011 a 2016 incursionó en el mundo empresarial con Tallerespacial, estudio de diseño y arquitectura, enfocado en la rehabilitación de inmuebles con tecnologías eco-eficientes; Fractal-dsgn, consultoría de diseño social cuyo proyecto más importante es iSatélite (2012-2014), con el objetivo de promover la regeneración del tejido social de Ciudad Satélite a partir del desarrollo e implementación de foros participativos, proyectos de rehabilitación urbana, cursos, capacitaciones, así como la creación de medios y canales de difusión e información; además de Y Dm3x, consultoría de *management* enfocado a la asesoría empresarial.

Areli Maciel Regalado. Maestra en Diseño industrial por la UNAM con especialidad en el área de tecnología enfocada al desarrollo y diseño sustentable, con Licenciatura en Diseño industrial por la misma universidad. Realizó estudios en la Universidad Politécnica de Valencia (2002-2003) donde obtuvo el reconocimiento de la empresa española Molder - Disnova por plástica y originalidad en el proyecto *Juegos alternativos para niños en parques temáticos*. Asimismo, recibió el reconocimiento y selección para la exhibición del proyecto Transició, salón NUDE, presente en la Feria del Mueble de Valencia (2003), con la tesis *Mobiliario urbano para parques* con la que obtuvo el Primer lugar en el Premio de Diseño Clara Porset 2006, categoría Tesis. En el ámbito profesional, trabajó siete años especializándose en diseño de mobiliario comercial de lujo e interiorismo para marcas como Apple, Gateway, Clarins, Lancôme, Vichy-La Roche Posay, L'oreal. Durante los últimos años se ha especializado en proyectos de diseño destinados a mejorar la calidad de vida, reducir el impacto ambiental



y empoderar a las comunidades urbanas y rurales a través de metodologías de codiseño y herramientas de diseño para la innovación social. Con un grupo de idealistas, en 2012 decidió cofundar la organización no gubernamental *DYA (Design your action)*, que se estableció sobre los principios del diseño participativo con el objetivo de cambiar el mundo, desarrollar la calidad de vida y el bienestar social de una forma trascendente y colaborativa. Actualmente trabaja como Profesora en la Facultad de Arquitectura y Diseño gráfico en la Universidad La Salle, campus Ciudad de México desde 2013, en los Laboratorios experimentales de conceptualización y exploración plástica, laboratorio de creatividad, materiales y como maestra titular en la materia de Interiorismo y muebles. Colabora en cursos de empoderamiento de la mujer y en el desarrollo de una nueva licenciatura enfocada al diseño de interiores en la misma casa de estudios. Trabaja como gestora y directora creativa del proyecto Punto Negro (productos tejidos) marca que cofundó en 2005 y que fomenta el crecimiento sociocultural, económico y personal a través de la conexión e integración de grupos de mujeres. También colabora como gángster voluntaria en la organización *Make sense* (comunidad global donde las personas transforman sus habilidades y conexiones para incrementar el impacto de emprendedores sociales).

Pilar Campo. Estudió la carrera de Ciencias de la comunicación en la Universidad Intercontinental. Se ha especializado en producción e iluminación escénica al igual que en la difusión cultural de compañías y festivales culturales. Estudió iluminación con el peruano César *Chacho* Guerra, con la fotógrafa de danza Gloria Minauro y con la escenógrafa Mónica Kubli. Es productora y directora técnica de la compañía de danza *clown* Triciclo Rojo, dirigida por Emiliano Cárdenas. A su vez ha realizado diseño de iluminación para todas las obras de Triciclo Rojo, ha hecho montajes de iluminación para el Ballet Independiente, Camerino 4, Edgar Robles, Leticia Cosío, Yuridia Ortega y Alejandro Anguiano. Ha hecho producción, difusión y montajes técnicos para proyectos de teatro, danza, música y circo tanto nacionales como internacionales y ha trabajado con directores como Daniele Finzi Pasca, Juan Carlos Vives, Ginés Cruz, Wooter Van Looy, entre otros, participando en festivales en toda la República Mexicana al igual que en países como Canadá, Estados Unidos, Belice, Brasil, Colombia, España, Portugal y China.

Marcos Rodríguez Estrada. Diseñador industrial egresado de la UNAM, ha desarrollado su vida profesional en museografía y museología colaborando en el diseño de salas tanto temporales como permanentes, Para ello desarrolla la construcción de arquitectura efímera, mobiliario especializado, soportes de exhibición y montaje en diferentes museos a nivel nacional, como el Museo



Nacional de Antropología e Historia, Museo de Medicina, Museo de Arte Popular, Museo de sitio en Palenque, Museo Regional de Guanajuato, Museo Nacional de las Culturas, Museo de las Misiones en Baja California Sur, Museo de los Altos de Chiapas en San Cristóbal, Museo Regional de Nayarit, Museo Maya de Cancún, entre otros.

Karina Ivette Alegría Fuentes. Egresada de la carrera de Diseño industrial en la FES Aragón (UNAM). Ha participado en trabajos de mobiliario corporativo en la empresa Conceptos Corporativos de México, de la mano con Teknion en Canadá. Realizó trabajos de joyería en UZZY de México para AVON Latinoamérica. Trabajó en PSAV de México realizando escenografías y stands para eventos como EDC, Vive Latino, Corona Capital y eventos para empresas como WOBI, Gas Natural, Interjet, L'oreal, Coca Cola, Bimbo, Airfrance teniendo experiencia de diseño, construcción, montaje, udiovisual e iluminación. Actualmente es productora para Grupo ESCATO, escenógrafos corporativos.

Fernanda Gavito. Comienza su trayectoria en Inglaterra (2000). Colabora en la creación de proyectos en Italia, Londres, España y Japón. Su sello personal se caracteriza por descontextualizar objetos cotidianos y utilizarlos en novedosos diseños para escaparates. Trabaja en varias disciplinas combinando ilustración, escenografía, *props* y *set* para fotografía de moda y diseño de escaparate. Produce piezas únicas y diseños exclusivos para sus clientes. Formó su carrera en el área de ilustración y en *set design* colaborando con fotógrafos y diseñadores como Solve Sundsbo y Gary Card, Caroline Sodergren, Camille Rousseau y Sarah Foley para *Dots of Joy*. En 2008 abre su estudio como independiente para enfocarse en *set design* trabajado para distintas compañías como Elemental Design, y crea escaparates para Selfridges, Stella McCartney, Monogrammed Linen Shop, George Spencers Design, Urban Outfitters, Tatti Devine, Coco de Mer entre otros. Trabajó en Japón con la escuela de arquitectura AA de Londres para crear la extensión de una casa usando las técnicas tradicionales japonesas. Trabajó en el estudio de Agatha Ruiz de la Prada en Madrid y en la revista *50 easy* en Barcelona. Se muda a Italia para colaborar en la obra de Pirandello *El gigante de la montaña* bajo la dirección de Andrea Cusumano. Asistió al director Piero Maccarinelli en la obra *Freud Freud I love you!* en Roma. En el 2012 regresa a México y funda su compañía Fashion-ID enfocada en la creación de escaparates, *set design* para fotografía e ilustración. A su llegada a México, colabora con el director Matthew Donaldson como su diseñadora de producción. Actualmente da clases en la Licenciatura de Diseño en la Universidad Iberoamericana, continúa con Fashion-ID y colabora con la revista *Letras Libres*. Cofunda el colectivo Gomitas Lab dedicado a la dirección de arte, fotografía y *set design*.

