

NUEVO DIRECTOR EN LA DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

LUIS ENRIQUE VARELA GARCÍA

LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



Dr. Francisco Javier Soria López en el evento de toma de posesión. Fotografía: Omar Rojas.

Contribuir al fortalecimiento y enriquecimiento del proyecto académico de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, en especial de la División de CyAD, para brindar espacio a las voces que la conforman, fue uno de los compromisos que asumió el doctor Francisco Javier Soria López en su toma de posesión como director.

El día 7 de junio de 2019 como nuevo director durante el periodo 2019-2023, también expresó lo siguiente:

El reto principal es aprovechar al máximo lo construido en los 45 años de historia de la UAM para formar mejores profesionales en los campos del diseño

y encontrar nuevos instrumentos teóricos y metodológicos para explicar o abordar nuestro hacer.

Desde la División, debemos comprometernos con la generación de mejores condiciones de organización académica para que alumnos y profesores puedan desarrollar de manera óptima sus tareas sustantivas. El plan de trabajo que hemos propuesto contiene directrices para orientar el camino por seguir mediante la optimización de recursos y resultados, pero no es un diseño acabado, pues deberá incorporar reflexiones, ideas y propuestas que la comunidad considere necesarios para su enriquecimiento.

Reconoció que la tarea que tiene por delante es bastante compleja por las condiciones sociales, económicas, políticas e incluso medioambientales de México.

El primero y fundamental elemento de valor que aportamos a la sociedad son nuestros estudiantes, por lo que somos responsables no sólo de su formación como profesionales capaces de resolver problemas de su respectiva disciplina, sino debemos forjar ciudadanos conscientes y comprometidos ante la sociedad, con ética y capaces de contribuir a mejorar las condiciones de vida de las personas.

El mejoramiento de las labores sustantivas sólo se puede hacer de manera conjunta, por lo que es importante que

cada uno de quienes conformamos la División pongamos en el trabajo nuestras ideas y experiencia para desarrollar las tareas que tenemos por delante.

Después de su mensaje, exhortó a alumnos, profesores y trabajadores administrativos, a dar su mayor esfuerzo para fortalecer la Casa abierta al tiempo y recalcó su compromiso con la comunidad de trabajar respetuosamente y escuchar toda opinión para un mejor desarrollo en la gestión académica que contribuya sustantivamente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Para terminar, el doctor Soria López dijo ser optimista, y si bien hay mucho

por hacer la imaginación nos permitirá prefigurar y anticipar escenarios para el mejoramiento de un mejor espacio para la vida de todos.

A la ceremonia asistió el rector de la Unidad Xochimilco, el doctor Fernando de León González, quién mencionó que los relevos en la administración en la universidad son una buena oportunidad de renovación institucional para enfrentar el reto de mejorar la calidad de los programas académicos de la UAM.

La ceremonia de toma de posesión se encuentra disponible en la dirección electrónica: <https://bit.ly/2q1CWaI>

COLOQUIO EQUIDAD E INCLUSIÓN EN LOS DISEÑOS

EQUIPO ESPACIO DISEÑO

La inclusión en el diseño busca reconocer y solucionar aquellas necesidades de las personas que no cumplen, por alguna deficiencia sensorial, intelectual o motriz, con un canon de la raza humana, representada con un hombre joven o adulto en la plenitud de su vida.

Con el objetivo de concientizar a la comunidad de CyAD sobre la exclusión que existe en los diferentes campos del diseño, se llevaron a cabo conferencias y mesas de diálogo en el Coloquio Equidad e Inclusión en los Diseños, que tuvo su sede en el Auditorio Jesús Virchez los días 23 y 24 de mayo del presente año.

En la inauguración, estuvieron presentes las doctoras Diana Barcelata Eguiarte, Dulce María García Lizárraga y Andrea Marcovich Padlog, así como los maestros Gabriela Gay Hernández y Roberto Padilla Sobrado, quienes dieron al público una calurosa bienvenida y un agradecimiento por su asistencia.



POR LA DIVERSIDAD Y LA INCLUSIÓN EN EL DISEÑO

Dulce María García Lizárraga explicó cómo, desde el inicio de los tiempos, existe un canon de representación para la raza humana: un hombre joven o adulto en pleno auge de sus capacidades físicas, como en la época de Vitruvio en la antigua Roma o Durero y Da Vinci en el Renacimiento, representación que ha sido base para la medición utilizada en los dis-

Inauguración del coloquio.
De izquierda a derecha: Ana Julia Arroyo, Diana Barcelata Eguiarte, Dulce María García Lizárraga, Roberto Padilla Sobrado, Gabriela Gay Hernández y Andrea Marcovich Padlog.
Fotografía: Equipo Espacio Diseño.

tintos campos del diseño, desde el aspecto gráfico hasta el urbanista, ya que “el hombre es la medida de todas las cosas”.

Desde esta perspectiva, hay una percepción equivocada sobre las necesidades reales de la población; sabemos que la mayoría de innovaciones tecnológicas en el mundo se concentran en un pequeño porcentaje, con mayor poder adquisitivo.

Un ejemplo son los cambios anatómicos de las mujeres embarazadas, condición que cambia repentinamente y tiene una duración muy corta; otro es no considerar sitios públicos de descanso para amamantar, para dar de comer a un pequeño o para que descansen los adultos mayores con facilidad.

La profesora Lizárraga explicó que el diseño inclusivo debe tomar en cuenta, no sólo el canon de la raza humana, sino también a aquellas personas que no cumplen con él; un diseño inclusivo es aquel que ambas personas pueden utilizar, como la manija de la puerta: si este elemento para abrir y cerrar una puerta es en estilo palanca es más fácil de utilizar para una persona que tiene complicaciones motrices en las manos; en cambio, una manija de perilla circular impediría su funcionamiento a alguien con estas deficiencias.

Ella nos comentó que está en nuestras manos pensar de manera creativa y percatarnos de las necesidades de aquellas personas que, a pesar de no ser del porcentaje más grande de población, también tienen necesidades que resolver día a día.

MOVILIDAD Y URBANISMO EN EL DISEÑO DE LA CIUDAD

La doctora Juana Martínez Reséndiz nos introdujo al campo de la inclusión desde una perspectiva urbanística, explicando que el diseño urbano se relaciona con

la vida cotidiana de las personas a partir de la movilidad y la accesibilidad en la ciudad.

Destacó el concepto de desplazamiento, ya que es una acción que realizamos todos sin excepción día con día, sin importar el medio, motivo, distancia o duración de ésta.

Considerando que hay un diseño de la ciudad, se planteó que no existe diferencia de individuos y que, aparentemente, todos tenemos las mismas condiciones para desplazarnos en el espacio público; sin embargo, no es así porque no se reconocen diferencias de género ni de discapacidades. Debido a esto, el espacio público es aceptado de manera neutral; ahí es donde normalizamos el ver en la calle a alguien ayudando a subir una silla de ruedas debido a la carencia de rampas o elevadores, normalizamos que una persona carente de visión tenga que salir acompañado de alguien, ya que no hay señalizaciones adecuadas para que se traslade por su cuenta.

Juana Martínez expuso información gráfica que nos reveló los horarios y el modo y dirección en la que se moviliza la población de la ciudad y el valle de México, mostrando que este desplazamiento da comienzo desde las cuatro de la mañana en un día laboral con dirección al centro de la Ciudad de México y el transporte más utilizado es el Sistema de Transporte Colectivo Metro con un periodo de duración de hora y media en promedio.

Lamentablemente la perspectiva de nuestra sociedad es la movilización de la fuerza laboral; ésta prioriza el desplazamiento de los trabajadores cuando la ciudad cumple con otras funciones además de la de producción.

El urbanismo inclusivo es reconocer el derecho a la accesibilidad de las personas con discapacidades, un concepto



que no se ha desarrollado en México. Mencionó que es importante incorporar el espacio público al diseño de la ciudad, también las demandas de movilidad y de transporte que surgen de la cotidianidad de cada una de las personas (no solamente movilizar la fuerza laboral), propiciar la participación de la ciudadanía y mejorar la accesibilidad universal a espacios públicos y de movilidad.

ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ACCIÓN: RECLAMO DESDE LA CIUDADANÍA

El doctor Francisco de la Torre Galindo nos invitó a conocer, dentro del campo universitario, que existen iniciativas que lamentablemente la política pública no toma en cuenta, pero que pueden ser realmente funcionales.

Señaló que es aceptado hablar de utopía, de inclusión y de equidad, siempre y cuando se trate de manera plural, con la raíz anclada y siguiendo ciertos principios.

Platicó sobre el acalorado debate que surgió después de la construcción del edificio H de la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM en Ciudad Universitaria, considerado “otro de los crímenes con los que se atenta contra el paisaje” según Francisco Toledo, ya que intervenía

con la espectacular vista del Espacio Escultórico. Lamentablemente la práctica del diseño cuenta con este tipo de vaivenes en cambios de postura, siempre y cuando sean convenientes.

De la Torre concluyó su participación explicando que existe una gran capacidad de desarrollo y aprendizaje desde grupos sociales, ya que está en ellos el llamado a la acción sobre los planes y programas de estudios que pueden resolver problemáticas de equidad e inclusión para poder satisfacer las necesidades de la sociedad en su totalidad y no solamente una parte de ella.

MESAS DE DIÁLOGO ENTORNOS ACADÉMICOS: EQUIDAD E INCLUSIÓN

En las mesas, participaron Dulce María García, Juana Martínez y Francisco de la Torre, fue dirigida por el doctor Iñaki de Olaizola Arizmendi, quien refirió que el tema de la exclusión no es un tema que haya surgido hace poco tiempo; de hecho en esta época, las tecnologías nos facilitan ser testigos de este tipo de situaciones y ver que el fenómeno de exclusión es cada vez mayor, ya que estamos en un retroceso de movilidad social y cada vez se generan grupos más excluidos.

Dulce María García,
Juana Martínez
y Francisco De la
Torre en mesa
de diálogo.
Fotografía: Equipo
Espacio Diseño.

Ponencia de la Dra.
Diana Guzmán.
Fotografía: Equipo
Espacio Diseño.

Afortunadamente, el diseño participativo se está desarrollando por la misma comunidad, la cual realiza una participación cada vez más activa, incluso más grande que la comunidad académica, implementando instrumentos de cartografía social y el mapeo de necesidades, haciendo visible el origen de las problemáticas. Los ponentes resaltaron la necesidad de conocer las discapacidades, para que la inclusión y la equidad se construyen también de manera social.

PRAXIS: EXPERIENCIAS Y RETOS

La doctora Diana Guzmán, bióloga y diseñadora, a través de su ponencia Un cerebro averiado, relató su experiencia tras sufrir un infarto cerebral. El daño causado por dicho infarto, ocasionó que el hemisferio izquierdo de su cerebro quedara parcialmente incapacitado para realizar sus funciones habituales, derivado de los fallos en su memoria operativa: la actividad motriz del lado derecho del cuerpo, la capacidad de realizar operaciones matemáticas como sumar y restar, la capacidad de la escritura y el del habla.

Tras el incidente, su vida se detuvo y sabía que nada volvería a ser igual y que no sería fácil lo que se avecinaba, sin embargo, gracias a la terapia y el apoyo de Jorge Castillo, su esposo, profesor de la UAM, superó los obstáculos que se le presentaban; ejemplo de ello, fue que el simple hecho de escribir la palabra oso, le tomaba alrededor de 30 minutos, ya que su cognición y retención de información, se habían visto severamente afectadas.

Mencionó que una parte difícil del proceso fue la aceptación de la situación y la manera en la que tuvo que adaptarse a su nueva vida y al mundo, puesto que estos casos, son completamente dife-



rentes los que viven las personas que ya nacieron con estos problemas o los que los tuvieron a temprana edad. Por ello, surgió el interés por realizar su investigación sobre el cerebro y sus funciones en el proceso creativo, comprender lo que nos hace crear. El resultado de esta investigación se refleja en el libro *Imagen, tecnología y realidad*, en el que se hace una reflexión sobre la capacidad del cerebro de continuar con ciertas actividades a pesar de atravesar por afectaciones; la información obtenida y mantener un cerebro activo facilita la recuperación de estas funciones.

Luego de 11 años de esta afectación, la doctora considera que la discapacidad debe promover el mantenerse creativo, no ser un impedimento; es importante saber identificar y tomar conciencia de estas capacidades diferentes, con el fin de no discriminar o excluir, sino adaptarnos y aceptar lo diferente. La doctora, cerró su conferencia con una frase que invita a reflexionar: “Las discapacidades ponlas a tu servicio”.

EQUIDADES A PARTIR DE LA ACADEMIA

La doctora Gloria Angélica Martínez de la Peña afirmó que la sociedad tiene un severo problema de desigualdad y dis-

criminación de personas con capacidades diferentes; sin embargo, considera que los diseñadores poseemos las herramientas y la capacidad para afrontar estos desafíos, cuestionando su conflicto y viendo el mundo desde otros enfoques. Hay visiones insatisfactorias de la realidad, puesto que la equidad e inclusión hacia personas discapacitadas o grupos vulnerables aún no se logran en su totalidad.

Mencionó que, como diseñadores, nosotros tenemos en nuestras manos crear nuevas posibilidades; “Los diseñadores trabajamos con el futuro”, si el presente no nos gusta, debemos encontrar líneas de acción para el futuro que visualizamos. El hecho de trabajar con o para grupos vulnerables exige un trabajo con empatía, con la firme convicción de que lo que hacemos es para ayudar a dichas personas; de la misma manera, no se puede realizar este tipo de diseño sin tomar en cuenta a quien va dirigido, pues con estos usuarios es más común que no se satisfagan las necesidades o no se cumpla, de manera óptima, el propósito original.

Un proyecto de este tipo representa un desafío para el diseñador, ya que es un proceso de acción participativa y de la otredad, es decir, de ser capaz para el otro y reconocer la dignidad de la persona y ofrecer lo que poseemos para crear. De esta manera, se impone una transformación en el diseño: plantear otros paradigmas, romper reglas, cuestionar y enfatizar la cuestión social. Trabajar con la discapacidad y promoción de la igualdad e inclusión facilita la interdisciplina, debido a que implica una investigación profunda donde se involucran diversos campos para obtener buenos resultados.

Como ejemplo, presentó un proyecto de integración de grupos sociales que circundan a la ciudadela, en este caso, para personas que usan la sala desti-



nada a aquellos con discapacidad visual, ubicada en la Biblioteca de México “José Vasconcelos”. Así se siente mi barrio, un proyecto donde alumnos de maestría de la UAM Azcapotzalco crearon un compendio de la apropiación cultural de dicho espacio a través de la narrativa de personas ciegas: por medio del sistema táctico, se crearon dibujos en alto relieve, a partir de varias historias que relataron las personas con discapacidad visual que visitan el lugar, donde se expresó el significado de la ciudadela para ellos, que hacen en dicha sala, para qué van y qué experiencias han tenido en este recinto, así como las emociones que les provoca y el aprendizaje han obtenido ahí.

Como resultado, se obtuvo una instalación a manera de biblioteca virtual con 15 historias, donde se colocaban placas de madera MDF con dibujos de los participantes invidentes en alto relieve; a través de un algoritmo se reproduce el audio de la historia narrada y, de esta manera, otras personas invidentes tienen acceso a los relatos, gracias al sistema táctico y de sonido.

Así, este proyecto muestra de manera eficiente lo antes mencionado por la doctora: la conjunción de diseño con la promoción de la inclusión, para generar cambios relevantes en la sociedad.

Dra. Gloria
Angélica Martínez
de la Peña.
Fotografía: Equipo
Espacio Diseño.

DISEÑO Y EQUIDAD

¿El diseño genera equidad? Fue la pregunta de la que partió la doctora Lorena Noyola Piña para su investigación. La discriminación es un factor que influye de manera directa a la industria del diseño, tanto de manera interna como externa, en los creadores de contenido gráfico y en el público receptor.

La discriminación y falta de equidad se presenta al momento de abordar los proyectos de diseño en los que se manejan temas que aparentemente ya están establecidos como paradigmas sociales y como leyes que deben seguirse a pesar de excluir a los grupos vulnerables; ejemplo de esto, son algunas campañas donde su contenido atenta contra la moral e integridad de las personas; ciertamente la mayoría de las veces, sin la propia intención de hacerlo, pero finalmente se interpretan dichos mensajes de esa manera; como aquellas donde se continúan fomentando prácticas de diferenciación de género, exclusión hacia grupos indígenas o personas con discapacidad.

Menciona que para llegar a una práctica del diseño incluyente en nuestro país aún queda mucho camino por recorrer, ya que el origen de dicho problema es mucho más complejo de lo que parece, pues la mentalidad y por ende el enfoque de los campos del diseño, ya sea gráfico, industrial o urbano, sigue siendo determinado por factores económicos, patriarcales o mayorías sociales. A pesar de que los cambios sociales no son masivos, poco a poco, la industria del diseño ha conseguido, con ciertas limitaciones, avanzar en ciertos aspectos para ir generando productos y resultados que en un futuro incluyan y sean accesibles para toda la sociedad.

Dra. Lorena Noyola Piña durante su ponencia.
Fotografía: Equipo Espacio Diseño.



LA FUNCIÓN SOCIAL DEL DISEÑO

El licenciado Claudio Ruiz Velasco hizo una introducción sobre cómo funciona el diseño en la sociedad contemporánea. Para ello, nos explicó que, en México, cualquier escuela de diseño tiene sus raíces en la escuela Bauhaus, la cual tenía como meta principal impulsar y expandir el mundo industrial a través de diseños funcionales, lamentablemente estos diseños se enfocaban en la comercialización y esto tenía como consecuencia una exclusión como punto de partida.

Actualmente en México, cuando se enseña diseño, se enseña a excluir. Esto no es con una mala intención o con motivos de discriminar, sino que al momento de considerar el target de un producto de diseño, se toman en cuenta aquellas personas que cumplen los requisitos para ello, dejando de lado a un gran porcentaje de la población.

Explicó que el diseño gráfico es un generador de cultura y que día tras día se está transformando en un tema de cierta cotidianeidad, así mismo que es responsable de la difusión de su difusión. Podemos ver que la cultura se manifiesta a través de muchas cosas, por ejemplo, en la indumentaria, que responde a una

serie de factores específicos, entre ellos las necesidades de la sociedad. La cultura va a evolucionar conforme la época y el lugar de las personas, dependiendo de sus necesidades.

Otro punto importante expuesto fue la forma del objeto: cómo el usuario se identifica con cierto objeto y, a través de ésta, consume los productos. De este modo, el diseñador es el responsable de crear esta primera identificación que el cliente observará para que más adelante el usuario cree su propio icono de identificación con el objeto o el producto.

Concluyó, utilizando la pirámide de Maslow, que la necesidad más importante del ser humano de la era contemporánea es el sentido de pertenencia; en la actualidad es muy sencillo que la mayoría de la población satisfaga sus necesidades fisiológicas, es así que buscamos constantemente satisfacer nuestra necesidad de pertenencia a un grupo social. Considerando esto, el diseñador crea o transforma productos que ataquen principalmente esta necesidad, haciéndole pensar al consumidor que, al adquirir cierto producto, logrará pertenecer a un grupo social. Si el diseño genera productos de consumo, y el consumo es una de las manifestaciones más importantes de nuestra cultura contemporánea, lo que estamos haciendo al momento de comunicar es poner en juego todos los códigos de nuestra cultura en lo que consumimos y producimos cotidianamente.

LA FUNCIÓN SOCIAL E INCLUSIVA DEL DISEÑO

La última mesa del coloquio inició con el maestro Claudio Ruiz Velasco Rivera Melo quien, con una vasta experiencia en el campo del diseño, nos compartió su conocimiento a través de su ponencia La función social e inclusiva del diseño.



Hablar de inclusión es un tema complicado, pues nos comentó, va de la mano del antónimo segregar y aún más al tratarse del diseño, ya que cuando se buscan soluciones a determinados problemas, es necesario segregar grupos, limitarlos; el diseño, desde hace muchos años, se ha concentrado en aquellos sectores que cuentan con todas sus capacidades normales de percepción y que se encuentran económicamente activos, o sea consumidores. Es ahí donde la función social del diseño aparece; pero, primero hay que entender cuál es la función principal de éste. Según la Bauhaus, el diseño es un proceso de configuración conceptual, que constituye solo una fase del proceso productivo, es un proceso previo simbólico, donde gracias al conjunto de disciplinas se puede concretar un producto funcional. Por otro lado, nos explica cómo Norberto Chaves define el diseño: es la manifestación visual propia y específica de la era industrial, prácticamente el diseño existe porque estamos en una sociedad consumista-industrial, que su objetivo es vender a determinados sectores.

El diseño se da y existe gracias al consumismo, sin embargo, no se limita sólo a eso, puede extenderse a diferentes ám-

Mtro. Claudio Ruiz
Velasco Rivera.
Fotografía: Equipo
Espacio Diseño.

bitos y uno de ellos, nos comentó Ruiz Velazco, es el ámbito cultural, que generalmente vemos como un término abstracto, y no nos percatamos de que la cultura se va transformando en lo cotidiano de determinada sociedad y que el diseño es responsable para la generación de este ámbito cultural. Nos explicó cómo podemos apreciar la cultura, cómo se manifiesta a través de la evolución de muchas cosas, un ejemplo es la indumentaria, podemos recordar o apreciar cómo cambia la indumentaria típica de cierto lugar, porque responde a una serie de factores, principalmente a la necesidad y así con otras manifestaciones que a través de representaciones gráficas evolucionan con el lugar, la época y el tipo de usuarios que las utilizan.

La cultura es un factor importante para la identidad social y la pertenencia; el humano es un ser simbólico y la cultura también. La cultura se materializa en los objetos y formas, lo audio-visual y táctil, como los objetos de diseño, también son manifestaciones de la cultura y el diseño logra la estilización de actos de consumos comunes y corrientes que se van convirtiendo en esta cotidianidad, en este ser simbólico, que se va ir transformando, porque no es lo mismo el consumo de ciertos productos inmediatos tangibles hoy, que lo que era hace 50 años.

Los objetos son creados para ser útiles a un fin práctico y tangible, pero también obedecen a las funciones culturales y sociales, ya que vienen precargados simbólicamente de estos aspectos y que no somos conscientes de eso cuando lo diseñamos. Mancini dice, en 1994, que los artefactos son una manifestación de los contextos culturales, los intereses económicos y la voluntad de afirmación de diseñadores empresarios y productores en conjunto; estos tres generadores

de los productos de consumo son los que van haciendo el diseño de la cultura a través de artefactos. De esta manera es como el diseño se ve materializado en objetos y formas que van a tener una asociación con el usuario; ese valor simbólico se transforma, pero el responsable primario de ese valor es el diseñador: nosotros somos los responsables de la generación de artefactos. Por definición, el diseñador está excluyendo, pues nos enseñan a excluir, dirigirnos a un solo usuario a un *target*; pero éste no sólo es la compraventa, también te da un valor simbólico que le hará sentir perteneciente a determinado sector, donde el diseño no es un adorno: es una disciplina práctica que puede convertir los más altos valores culturales en realidades concretas; el diseño está en todas partes, en todos los ámbitos de la vida, lo más importante, puede llegar a cualquier persona.

GÉNERO, EQUIDAD E IMPACTO EN EL DISEÑO

La exposición de las maestras Ana Julia Arroyo e Irene Pérez Rentería abarcó un tema que actualmente está en boca de muchos: aun en pleno siglo XXI existe una distinción entre los géneros, que ha disminuido en comparación de épocas anteriores, aun cuando no es mal intencionado, todavía se observa una gran cantidad de productos o servicios con esta distinción. Por supuesto, estos productos o servicios debieron pasar anteriormente por un trabajo de diseño, una planeación, pero en realidad carecen de un esfuerzo para encontrar una solución de diseño más viable, ya que el diseñador tiene que tomar en cuenta no solamente la creatividad y la forma, sino también el contexto, quién se lo pide y a quién va a satisfacer.

Incluso así, han existido esfuerzos por crear campañas que se esfuerzan en sustentar un diseño reflexivo, como los trabajos en México relacionados con la perspectiva de género, por ejemplo la exposición Haré lo que deseo, diseño y empoderamiento, que tenía como premisa demostrar que el problema existe y no es un tema que le concierne solamente a las mujeres .

El diseño reflexivo tiene que ver con todo lo que reflexionamos en torno al diseño y que varias de las propuestas de equidad de género en realidad inducen fuertemente contra lo que se está planteando actualmente, por ejemplo, utilizar embalajes para empaques neutros: sin color azul para niño, ni rosa para la niña y, de este modo, se enfocaran solamente en la manera de empaquetar, ya que estos códigos de color duplican o triplican el proceso de trabajo.

EL DISEÑO COMO FACTOR DE ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN EN LOS MUSEOS

La doctora Areli García González expuso algunos de los temas de investigación que se abordan en el diseño desde diferentes ámbitos, como la sustentabilidad social, la accesibilidad y la sensibilización.

El objetivo de los museos es promover el respeto a los derechos humanos y la inclusión social de todas las personas. Los museos son espacios en donde la gente se motiva y se siente libre, sin embargo, carece de algunos elementos importantes.

Uno de los primeros objetivos de la sustentabilidad social es buscar una equidad dirigida a eliminar la pobreza que, a la vez, todos los estratos sociales puedan alcanzar los beneficios culturales y sociales con igualdad. Darle a un individuo lo que se merece a partir de sus méritos o condiciones de vida.



Uno de los desafíos implica satisfacer las necesidades básicas de cada persona, como la salud, la felicidad y calidad de vida; además, tener las mismas oportunidades de acceso a la cultura y a actividades de las comunidades, para que las personas puedan ser incluidas socialmente y dar soporte cultural.

La accesibilidad es la cualidad de accesible, de fácil acceso o trato y de fácil comprensión, esto es de lo que carecen los museos. Es un conjunto de características con las que deben contar estos entornos, servicios que deben ser comprensibles para cualquier tipo de personas y que se den de una manera natural y autónoma.

En los museos esta accesibilidad se reduce apenas a rampas y elevadores que facilitan el acceso a las exhibiciones, pero éstas no cuentan con un diseño real sobre accesibilidad, además no todo lo que es accesible es inclusivo. Estos entornos deben ser accesibles a la mayor cantidad de personas posible.

Lamentablemente, en la comunidad hacen falta campañas de sensibilización; ésta debe generar un cambio real en la manera de actuar de las personas, es pensar o ponerse en el lugar de otro y no crear barreras existentes en el proceso de diseño. Debemos ser empáticos con todas las personas, ya que todos tenemos algún tipo de discapacidad.

Dra. Areli García
González
Fotografía: Equipo
Espacio Diseño.

INAUGURACIÓN DE LA EXPOSICIÓN PORTAFOLIO COLECTIVO

XITLALIT EDITH CERRO GONZÁLEZ

LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA



⚡
Colaboradores
del Portafolio
Colectivo.
Fotografía: Jorge
Contreras.

⚡
Libro Portafolio
Colectivo donde se
recopilan los
trabajos expuestos
en la Galería
del Pasillo.
Imagen: Jorge
Contreras.



La exposición Portafolio Colectivo mostró el trabajo de 26 exalumnos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica. Ésta se centró en la descripción de proyectos profesionales realizados por cada uno de ellos con la intención de dar a conocer a la comunidad estudiantil y a los profesores los perfiles profesionales y campos laborales en donde se desenvuelven, desde animación para televisión, videos y películas, hasta publicaciones de divulgación cultural, libros y papelería diversa.

El 17 de junio fue inaugurada en la Galería del Pasillo del edificio "r" por el coordinador de la licenciatura, el maestro Roberto Antonio Padilla Sobrado, junto con ex alumnos como Krystal Mejía, quien presentó el desarrollo del programa editorial para Centro de la imagen, una publicación de divulgación cultural; Gerson Solís nos presentó su trabajo Sergio, el amigo del pueblo, desarrollado para el Instituto de Transparencia e Información

Pública de Jalisco (ITEI); Damián Castillo nos expuso su trabajo de identidad para la revista digital Arte y Cultura.

En la exposición, encontramos proyectos de alumnos de distintas generaciones, desde 1980 hasta 2019; también se incluyeron los trabajos de egresados que laboran en el extranjero como es Alberto Martínez Arce, quien trabaja en el estudio de animación *Industrial Light Magic* (ILM) en San Francisco California, colaborando en proyectos como *Transformers Age of extinción*, TMNT, Tomorrowland, entre otros.

Además, pudimos apreciar proyectos de profesores de la licenciatura como los de Catalina Durán, Martha Flores y Roberto Padilla, egresados de la UAM-x con trabajo profesional; otras obras fueron de los exalumnos Jair Meza, que actualmente se desenvuelve en el área de la ilustración, quien presentó un trabajo para la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil, para fomentar la lectura en niños y jóvenes; Maribel Gil, especializada en ilustración y diseño digital, trajo un trabajo que realizó para la marca Jumex de edición especial, con el lema "viva la vida", que tuvo como fin representar aquellas emociones que nos hacen sentir vivos; Amaranta Ruiz, cuenta con tres años de experiencia como diseñadora del diario La Razón de México, donde es coordinadora del área de Arte y Diseño; en éste creó un perfecto balance entre información textual e información visual con sus infografías.

Esta exposición contó con un catálogo de los trabajos presentados en la ex-

posición, donde resaltan la variedad de compañías y áreas para las que han trabajado o actualmente laboran; además, se escribió una reseña sobre su vida y su experiencia laboral.

La finalidad de este catálogo y de la exposición es mostrar a las nuevas generaciones y a las que están por egresar, los diversos campos laborales donde se pueden desarrollar, así como impulsar la creatividad y curiosidad sobre los campos de aplicación para generar una mayor conciencia de lo que la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, Unidad Xochimilco puede aportar y ha aportado a los distintos campos profesionales del diseño en México.



Ilustración de Liliana Raya que aparece en el Portafolio Colectivo. Imagen tomada del libro *Portafolio Colectivo*.

DIMUDIX 2019

CHRISTIAN VELÁZQUEZ

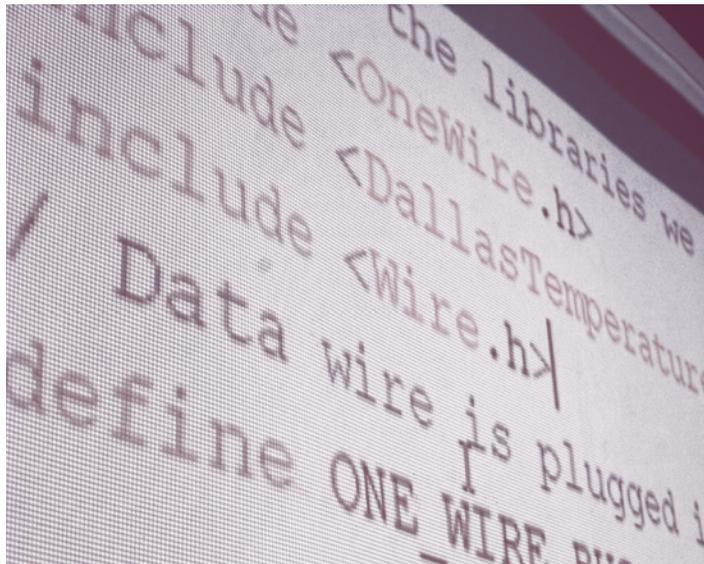
LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL

En el marco del Día Mundial del Diseñador, celebrado el día 29 de junio desde el 2007, los alumnos de Licenciatura en Diseño Industrial de la UAM Xochimilco, nos dimos a la tarea de conmemorar dicha fecha.

La organización del DIMUDIX (Día Internacional del Diseñador Industrial Xochimilco), es un evento hecho por y para estudiantes. Para ello fue necesario reunir una suma de voluntades, pasión, esfuerzo y poco presupuesto que se vio compensado con muchas ganas. Los organizadores, estudiantes de diferentes trimestres de la Licenciatura (Aline Elora Villanueva Linares, Diana Laura Díaz Adame, Brenda Elizabeth Santos Téllez, Salma Zepeda Aiza, Ámbar Aline Alegria Reyes, Diego Vidal Lua, Arturo Garrido Gómez, Israel Rodríguez Alamillo, Tonzin Villanueva Vergara, Enrique Hernández Carrillo y Christian Velázquez



Alumnos en taller impartido durante el DIMUDIX. Fotografía: Equipo Espacio Diseño.



Taller de Arduino.
Fotografía:
Carlos Ocádiz.

Bravo), con la colaboración del coordinador de la carrera maestro, Miguel Ángel Sierra y el Jefe de Talleres Sergio Funes.

¿QUÉ ES EL DIMUDIX?

Ubicados en el edificio S, mejor conocido como la “Nave de Diseño Industrial”, DIMUDIX, es un evento que tiene pocos años de realizarse, y en cada ocasión personas diferentes lo llevan a cabo, sin perder su esencia, la celebración del Día Mundial del Diseñador Industrial en nuestra unidad se llevó a cabo los días 27 y 28 de junio. DIMUDIX abre las puertas a la comunidad universitaria no sólo de la UAM, sino además a otras instituciones de nivel superior, para que las personas que asistan puedan ser participantes de conferencias, conversatorios y talleres, con la intención clara de dar a conocer y a la vez complementar conocimientos necesarios para quienes están estudiando Diseño Industrial, destacando especialmente la contribución de los diseñadores y académicos, así como la responsabilidad social que ello implica, la interdisciplinaridad y la constante búsqueda por mejorar la calidad de vida,

a través de elevar condiciones económicas, sociales, culturales y ambientales.

Durante dos días completos se llevaron a cabo diferentes actividades simultáneas, el DIMUDIX dio inicio oficialmente con la Conferencia del diseñador industrial Andrés Lhima, así como por el taller de Zapatos. Ambas actividades con un gran número de asistentes.

De las conferencias podemos distinguir las siguientes: *Biomateriales*, impartida por la doctora Luz María Flores Pardo y el diseñador industrial Bryan Delgado Tabaco; *Gestión de proyectos*, Alberto Magaña (DECAPANTE); *Emprendimiento*, (maestra Andrea Rivas); *Taller interuniversitario*, maestro en Diseño Industrial Diego Alatorre, *Rompiendo Paradigmas* de Clara Alquicira, por nombrar algunos de los más destacables.

Los talleres tuvieron una amplia variedad de enfoques, superando la expectativa y el cupo que se tenía previsto para ello. Los participantes tuvieron la oportunidad diseñar su propio calzado (el taller de Zapatos), elaborar su mochila, jabones decorativos, aprender nociones básicas para soldar, practicar torno en madera, introducción a la fotografía, joyería, marquetería, ilustración digital, Arduino y experimentar y diseñar con concreto.

Sin olvidar el ya tradicional Torneo de *Super Smash*, organizado por Rodolfo Huerta Uribe que se ha convertido en parte de DIMUDIX, tejiendo vínculos entre estudiantes, liberando la tensión, recordando que una parte esencial del diseño es la parte lúdica, la cual fomenta nuestra creatividad.

Consideramos que aún faltan muchas cosas por hacer, más actividades, más retos y mayores compromisos. DIMUDIX pretende ser un referente interuniversitario de diálogo, de integración, de diseño propositivo.