

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano

Sustentabilidad y Tecnología

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

PAP PROGRAMA DISEÑO DE TECNOLOGÍA APROPIADA Y SU APROVECHAMIENTO EN
NÚCLEOS ECONÓMICOS LOCALES



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara

1LO3 Materioteca y sustentabilidad

Difusión y Comunicación Ambiental

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Lic. Diseño. Francisco Javier Vázquez Degollado - dn702799

Lic. Diseño. Rosa Elvia Ramírez Cisneros – is727892

Lic. Diseño. Carmen María Saracho Félix - ar720796

Lic. Diseño. Sofía Malo Arrieta - dn727805

Lic. Diseño. Sofía García Rojas Camacho - dn720013

Lic. Diseño. María Muñoz Magaña - dn728971

Lic. Diego Emilio Valenzuela Hernández - ar729832

Asesores PAP

Mtra. Jared Jiménez Rodríguez,

Mtro. Jesús Enrique Cueva Lomas,

Mtro. Jorge Aguilar Sánchez

Tlaquepaque, Jalisco, Julio 2024

ÍNDICE

Contenido

REPORTE PAP	3
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	3
1. Resumen	0
2. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional.....	0
1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto	1
1.2 Caracterización de la organización.....	2
1.3 Identificación de la(s) problemática(s)	4
1.4. Planeación de alternativa(s).....	9
1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora	17
1.6. Bibliografía y otros recursos	24
2. Productos	25
3. Reflexión crítica y ética de la experiencia.....	38
3.1 Aprendizajes logrados	39

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (coparticipación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado cuando estudiantes, beneficiarios externos y profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores con problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades del desarrollo y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

1. Resumen

El PAP Programa Diseño de Tecnología Apropriada y su aprovechamiento en núcleos económicos locales tiene como propósito la investigación, desarrollo, y difusión de información científica en la búsqueda de nuevos futuros y educación socio ambiental. Durante este periodo escolar verano del 2024, se focalizaron los esfuerzos en siete problemáticas de las cuales derivan productos que van desde montaje y curaduría en exposiciones, talleres creativos, producción de nuevo mobiliario para Materioteca, hasta nuevas metodologías para el diseño innovador y estrategias de comunicación interna y externa, como respuesta al crecimiento exponencial de este proyecto que ha llevado años construyéndose.

2. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones, que de manera colaborativa construir sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.

En el transcurso de las primeras semanas se contextualizó a nuevos integrantes del equipo con el apoyo de los alumnos ya experimentados y asesores del PAP, se designan roles en el proyecto dependiendo del área a la que pertenecen: Difusión o Investigación y Desarrollo. Se checaron pendientes y dividimos el trabajo según el nivel de prioridad, se definieron fechas de entrega en un calendario compartido y determinamos canales de comunicación y de trabajo, con apoyo de plataformas que facilitan la colaboración, tales como, Miró, Microsoft Teams, OneDrive, SharePoint y Notion con el objetivo de que la organización y trabajo del equipo obtuviera los mejores resultados.

El enfoque participativo y recíproco del PAP promueve el intercambio de ideas, la colaboración efectiva y la generación de productos tangibles que benefician a la comunidad educativa y a la sociedad.

1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto

La difusión de información científica: Una herramienta para el cambio

La difusión científica es clave para promover el conocimiento sobre problemáticas socioambientales y fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones.

Puntos a considerar:

- **Comunicación efectiva:** Es importante utilizar un lenguaje claro y accesible para todo público, evitando tecnicismos y facilitando la comprensión mediante ejemplos y analogías referentes a aspectos cotidianos que hagan más digerible la información.
- **Canales de difusión:** Para la difusión de la información recabada se debe analizar qué canal de comunicación resulta más adecuados para transmitir la información según al tipo de público que se quiera llegar.
- **Participación:** La comunicación científica no debe ser unidireccional, deben existir espacios para el diálogo, la participación y la retroalimentación del público, fomentando una cultura de debate y reflexión crítica.

Beneficios de la difusión científica:

- **Cambio de comportamientos:** El conocimiento de esta información contribuye a que las personas tomen decisiones mejor informadas sobre aspectos cotidianos como lo son su salud, consumo y estilo de vida.
- **Consciencia social:** Mediante la difusión científica podremos generar mayor consciencia sobre causas y consecuencias de los problemas que aquejan a la comunidad, para consolidar mejores planes de acción.
- **Participación ciudadana:** En una sociedad informada, se desarrolla el compromiso por tomar decisiones democráticas, siendo así más justa y equitativa.

Espacios físicos y eventos:

- **Museos y centros de ciencia:** Estos espacios pueden ser de apoyo para sembrar el interés sobre temas científicos de una manera lúdica e interactiva para todo público.

- **Ferias y eventos científicos:** Estos espacios de encuentro entre científicos, divulgadores y público en general impulsan a compartir conocimientos y generar un diálogo abierto sobre la ciencia.
- **Talleres y cursos:** Estos espacios facilitan que las personas adquieran conocimientos y habilidades en áreas científicas de su interés.

Por todo lo mencionado anteriormente, reconocemos que la difusión científica es una herramienta poderosa que contribuye de manera importante a todo estilo de vida y la construcción de nuevos futuros.

1.2 Caracterización de la organización

La Materioteca ITESO abre sus puertas en 2013 como un centro de investigación ambiental donde se reúnen múltiples disciplinas para abordar problemáticas socioambientales, explorando el mundo material desde distintas perspectivas y promoviendo su uso responsable.

El Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) que toma lugar en Materioteca, está compuesto por un equipo de asesores académicos y estudiantes de diversas carreras. Y se divide en tres áreas de trabajo principales: **Materioteca/Ecomat**, **Materioteca Física y Difusión** e **Investigación y Desarrollo**.

- El área de Materioteca/**Ecomat** se encarga de realizar diagnósticos ambientales a la transformación de determinados materiales para después catalogarlos dentro de los acervos de Materioteca, en su mayoría producidos en Jalisco o México. Para mostrar los resultados de esta evaluación, se desarrollan fichas físicas para exponer los materiales evaluados, con información relevante como: las etapas de ciclo de vida evaluadas, huella socioambiental, huella de carbono, huella hídrica y huella energética.
- El equipo de **Materioteca Física y Difusión** se encarga de comunicar el trabajo realizado en el PAP de manera clara y accesible para el público general. Esto incluye

también gestión de eventos, diseño de material informativo y colaboración con otros proyectos afines.

- Por último, el equipo de **Investigación y Desarrollo** revaloriza residuos de ciclo técnico (HDPE, multicapa, PP, etc.) en materiales circulares que se puedan utilizar en productos por medio de modelos replicables a baja escala.

A su vez, la Materioteca, al exponer una gran variedad de materiales, divide dichos materiales en dos principales **acervos** para un mejor control y organización del espacio:

1. **Acervo Materioteca:** Se encuentran los materiales sin evaluación y sin ficha. Contienen un código de identificación que dirige a la base de datos de todos los materiales.
2. **Acervo ECOMAT:** Se refiere a los materiales evaluados por el equipo Materioteca/ECOMAT, estos están expuestos en fichas.

Dentro del **Acervo Materioteca** existen las siguientes colecciones:

1. **Materiales Comerciales:** Los materiales comerciales en la Materioteca se dividen en dos categorías. Los **materiales con información** cuentan con documentación parcial o completa y certificaciones de terceros que detallan sus propiedades, usos y más. Por otro lado, los **materiales sin información** no disponen de documentación específica ni certificaciones, y están catalogados como "huérfanos" debido a la falta de información detallada.
2. **Colección de Materiales Experimentales:** Contiene materiales desarrollados en el PAP por el equipo de Investigación y Desarrollo, tales como experimentaciones con micelio o multicapa.
3. **Colección de Materiales Circulares:** Se refiere a aquellos materiales que son creados pensando en reducir el impacto ambiental que generan en su producción o fin de vida.

4. **MATREC:** Esta colección específica incluye materiales que forman parte de la base de datos MATREC, una plataforma que ofrece información detallada sobre materiales sostenibles y ecológicos.
5. **Materiales para la construcción:** Los materiales para la construcción en la Materioteca incluyen tanto innovaciones en sostenibilidad como materiales tradicionales de alto impacto ambiental.
6. **Materiales ECOMAT:** Contiene materiales que mediante la metodología ECOMAT, una herramienta de evaluación de huella socioambiental, a fin de poder representar el desempeño de esto y facilitar la comprensión de las huellas que genera.

Asimismo, cada una de las Colecciones están divididas en **Categorías según su origen:** Vegetales/Maderables, de Origen Animal, Cerámicos y Pétreos, Compuestos, Poliméricos y Metálicos.

En el presente reporte se presenta el trabajo del siguiente equipo: **Materioteca Física y Difusión.**

En el periodo escolar de verano 2024, se enfocaron los esfuerzos del equipo de Difusión en la definición de la identidad de marca de la Materioteca, estableciendo valores, misión, visión, diferenciadores y estilo de comunicación que utilizaría para interactuar con sus distintas audiencias. Esto con la intención de eficientar el proceso de divulgación de la cultura material, siembra de pensamiento crítico en la toma de decisiones consientes y sumar valor al conocimiento de estos temas en la profesión de las y los diseñadores.

1.3 Identificación de la(s) problemática(s)

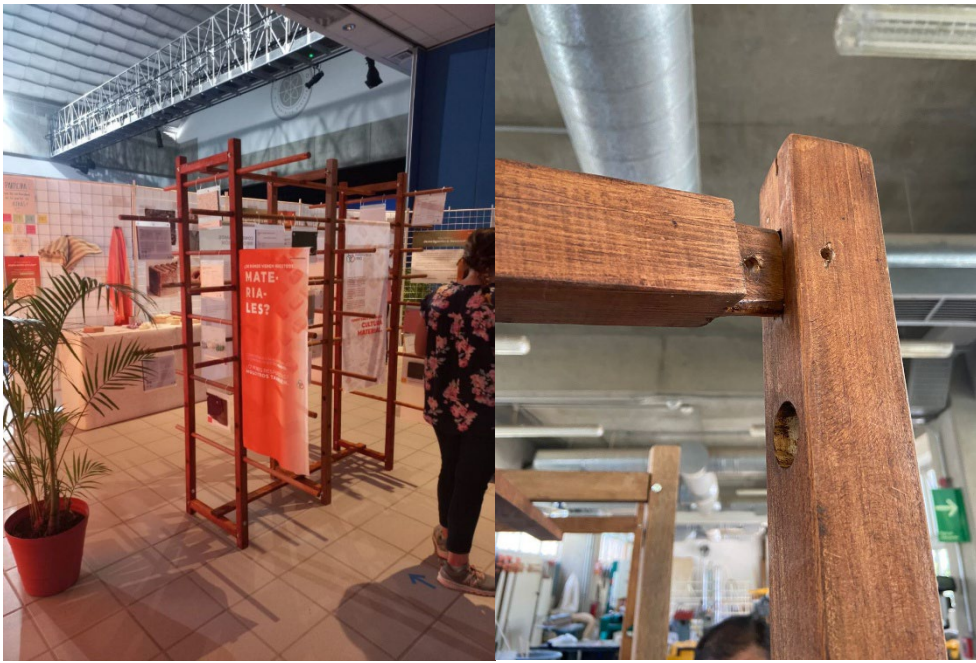
Las siete problemáticas que fueron abordadas en este periodo escolar son: Lineamientos de comunicación de Materioteca, Exposición *Procesos*, Nuevo mobiliario exhibidor, Diseño de espacio y mobiliario para vitrinas en materioteca física, Guía crítica para diseñar, Diseño de infografías para comunicación interna y Comunicación de San Pancho.

1.3.1 Lineamientos de comunicación de Materioteca

La Materioteca del ITESO, un espacio dedicado a la exploración y experimentación carecía de una identidad consistente, ya que desde que fue fundada no tiene un manual de comunicación o voz de marca que les permita a los nuevos integrantes y la creciente comunidad de Materioteca poder tener calidad de que es lo que busca transmitir. Esto dificultaba su reconocimiento y posicionamiento como referente dentro de la universidad y la comunidad. Se enfrenta al reto de unificar la comunicación y crear un diagnóstico de marca sólida. Esta indefinición de la Materioteca impedía la comunicación y difusión efectivas, limitando así su potencial impacto en la audiencia interesada en proyectos como Materioteca y en el desarrollo de proyectos innovadores.

1.3.2 Exposición *Procesos*

En el marco del Encuentro Internacional para la Construcción con Tierra y Materiales Naturales, se organizó la exposición "Procesos" con el objetivo de mostrar trabajos realizados por diversas empresas, además de otorgar un espacio a Materioteca. Sin embargo, el mueble utilizado para las exhibiciones presentaba deficiencias de diseño, como inestabilidad y falta de un manual de armado. Las piezas debían ensamblarse en un orden específico, pero este era desconocido. Adicionalmente, se requerían fichas de exhibición para cada material, una estrategia de comunicación efectiva para atraer al público y poder presentar claramente con una actualización de la imagen e información gráfica de la Materioteca Física en preparación para la visita a la Colección de Materiales de Construcción.



1.3.3 Nuevo mobiliario exhibidor

El mueble diseñado para exhibiciones poseía diversos aspectos positivos, como su atractivo visual, la amplia capacidad de espacio para colgar objetos y su reducido requerimiento de almacenamiento. Sin embargo, y como ya se mencionó antes, era inestable y tenía piezas de madera deterioradas, además de que algunas otras dificultaban el traslado de este. Además, contenía problemas estructurales los cuales, desde una perspectiva a largo plazo, nos hizo replantear la propuesta desde cero ya que agregar elementos estabilizadores al mueble no era una opción viable.

Estos problemas debían abordarse sin comprometer la estabilidad del mueble, lo que sugería que el proyecto sería mejor diseñado desde cero, tomando en cuenta todos estos requisitos.

Para la propuesta de rediseño se tomaron en cuenta todos estos puntos clave para pensar en mobiliario que por su carácter expositivo cumpliera con los siguientes requisitos: que fuera modular, apilable, sencillo de transportar e intuitivo al momento del montaje. El proceso de diseño respondió a las problemáticas del mueble previo, pasando por momentos de bocetaje, selección de materiales estables y colaboración multidisciplinaria con Ingeniería Mecánica

para prototipar sobre el tubular que, al soldado con sus piezas, proporcionó estabilidad al unirse con la madera.

El mueble está pensado para que se pueda ser modular, de modo que los cubos modulares se puedan montar individualmente o apilar formando así una torre integrada para la exposición de las fichas físicas de material. Parte de la propuesta es realizar un estuche en donde los elementos maderables puedan encontrarse sin ser dañados y que así, resistan el paso del tiempo.

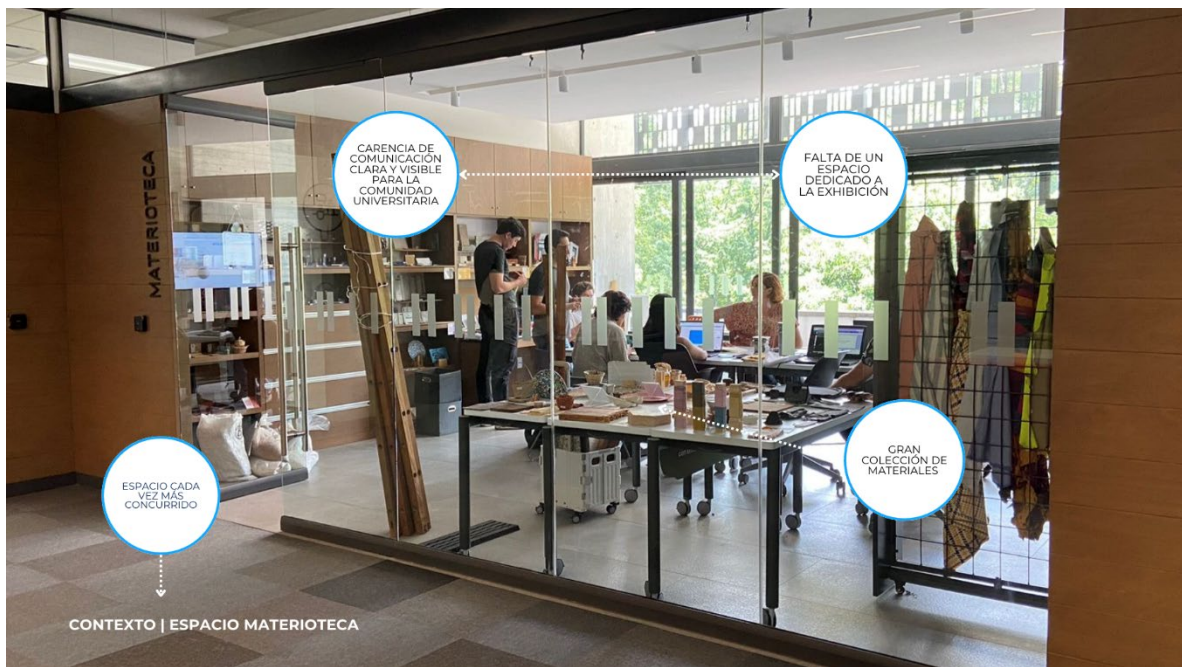
Asimismo, se realizaron planos técnicos en donde se pueden corroborar medidas de materiales al igual que el explotado de todas sus piezas. Esto es para transmitir de la mejor manera el concepto del mueble y así garantizar que el proyecto será realizado.

1.3.4 Diseño de espacio y mobiliario para vitrinas en materioteca física

El espacio de la materioteca es limitado, y la colección de materiales con la que cuenta cada vez crece más. Actualmente, una parte de la colección se encuentra en exhibición sobre tres mesas de 0.50 m x 1.40 m cada una. Este espacio de exhibición está ubicado justo frente a la vitrina de la materioteca, lo que lo convierte en un área visible para las personas que transitan por fuera.

Las vitrinas de la Materioteca, utilizadas para exhibir muestras de materiales y proyectos estudiantiles, presentaban un diseño poco funcional que no permitía una adecuada apreciación de los objetos expuestos ni de la función de la Materioteca como un centro de investigación ambiental.

Además, la Materioteca carecía de fluidez en su comunicación interna y externa, lo que limitaba el desarrollo de una comunidad activa, comprometida con la cultura material y al tanto de las actividades, logros y proyectos de la institución. En este contexto, se identificó la comunicación en las vitrinas como un área de oportunidad para generar interés en el trabajo del PAP.



1.3.5 Guía crítica para diseñar parte 1

Ante los nuevos desafíos de la sociedad, la formación de profesionales capaces de guiar el futuro hacia un panorama más esperanzador a través del diseño es vital. Por lo que, consideramos que los métodos de enseñanza deben transformarse, ya que las metodologías de diseño convencionales han sido enfocadas hacia una visión antropocentrista que deja de lado aspectos sociales y ambientales que no debemos de pasar por alto. Como parte de la comunidad en ITESO reconocemos esta responsabilidad que tenemos como diseñadores, y sumamos importancia a la creación de nuevas herramientas de trabajo que fomenten la cultura material y pensamiento crítico.

1.3.6 Diseño de infografías para comunicación interna

Las infografías se realizaron de maneras y metodologías similares teniendo en cuenta problemáticas observadas en procesos internos dentro de la Materioteca.

Al realizar la corroboración en el proceso de vaciado de información en fichas para impresión, se observaron errores en la comunicación del flujo informativo y el vaciado de datos. Por lo que al identificar este problema decidimos hacer un mapeo de la información

interna al igual que la localización de los errores más comunes al momento de manejar las distintas plataformas que el equipo utiliza. Esto nos garantiza certeza dentro del flujo informativo al igual que una correcta transmisión de datos. Al localizar los distintos errores dentro del proceso, se propuso hacer dos infografías internas para quienes manejan tanto la base de datos como quienes manejan el archivo editable de impresión y así hacer el proceso de vaciado más sencillo.

1.3.7 Comunicación de proyectos y visita a San Pancho

La ausencia de una documentación sistemática de los talleres y proyectos realizados durante las visitas semestrales a San Pancho y a la comunidad de Entre Amigos obstaculizó su análisis, evaluación y difusión. Esta carencia limitó la posibilidad de aprender de las experiencias en semestres pasados, identificar buenas prácticas y replicarlas en otros contextos.

1.4. Planeación de alternativa(s)

A continuación, se presenta la planificación detallada para cada problemática abordada. Esta planificación se divide en fases de trabajo, en las que se establecen objetivos específicos junto con sus entregables y el plazo de ejecución para cada actividad.

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1	Contextualización y observación de los lineamientos establecidos en semestres pasados	No aplica	Semana 1-4
2	Fortalecer el posicionamiento de la Materioteca como marca	Diagnóstico e investigación de Propósito de Materioteca	Semana 4-8

3	Dejar documentada la información para futuros integrantes del PAP	Documento de lineamiento de comunicación y voz de marca	Semana 4-8
---	---	---	------------

Tabla 1. Problemática: Lineamientos de Comunicación de Materioteca

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1	-Rediseño de infografía para la Colección de Materiales de Construcción. -Diseño de material gráfico para comunicación del mueble exhibidor. -Análisis de funcionamiento del mueble exhibidor.	-Infografía impresa en tamaño tabloide. -Formato de impresión en tela. -Bocetos sobre el armado del mueble.	Semana 1-2
2	-Información sobre la Colección de Materiales de Construcción exhibida en Materioteca Física. -Solución al montaje del exhibidor -Impresión del material gráfico sobre tela. -Producción del logotipo físico de Materioteca parte 1 -Planificación de la video invitación a materioteca	-Soporte e infografía montada para la Colección de Materiales de Construcción. -Bocetos con posibles soluciones. -Telas impresas -Formato de impresión del logo, solución de montaje en cubos de concreto. -Guion de producción	Semana 2-3

3	-Diseño final para el montaje del mueble exhibidor -Producción del logotipo físico parte 2 -Producción y postproducción del video	-Mueble armado -Logotipo físico en Materioteca -Video listo en redes sociales	Semana 3-5

Tabla 2. Problemática: Exposición Procesos

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	-Ensamblar mobiliario realizar anotaciones. -Mejorar la estabilidad del mueble actual  -Facilitar el proceso de ensamblado para el futuro 	-Observaciones al momento del montaje y armado del mueble intuitivamente -Mueble listo para la exhibición de Procesos estable. 	Semana 3

2.	-Propuesta de rediseño	-Bocetos iniciales para propuesta de mobiliario modular. -Bocetos iniciales de ensamble metálico.	Semana 4
3.	-Prototipar un primer acercamiento a las posibilidades de mobiliario.	-Maqueta inicial hecha en papel y palitos entregada en San Pancho, primera visita.	Semana 5
4.	-Retroalimentación de todos los asesores	-Segunda propuesta de bocetado con correcciones y anotaciones a considerar por asesor.	Semana 5
5.	-Prototipar 1:1 propuesta más acercada a producto fina	-Selección de materiales -Uso de laboratorios de carpintería y metales -Corte de elementos maderables -Corte de pieza metálica tubular -Elemento de unión soldado.	Semana 6
6.	-Entregar dibujo técnico.	-Planos con medidas listas para darle seguimiento al proyecto en el	Semana 7

		semestre de otoño siguiente.	
--	--	------------------------------	--

Tabla 3. Problemática: Nuevo **Mobiliario Exhibidor**

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	-Rediseñar las vitrinas de la Materioteca para optimizar la exhibición de materiales y proyectos - Mejorar la experiencia de los visitantes y fortalecer la identidad del espacio como centro de investigación ambiental.	-Telas informativas impresas -Propuesta de diseño de mobiliario	Semana 3-5
2.	Colaborar con proyectos y materiales naturales para exponerlos en la vitrina	-Uso de donaciones de textiles naturales a manera decorativa	Semana 4-8
3.	-Usar espacio extra para informar acerca de materiales o exposiciones. -Darle un espacio de difusión de información importante a la vitrina	-Lamina de acero de carbono personalizada - Plantillas con diseño gráfico para exponer la información -Planos técnicos para construir mueble	Semana 4-8

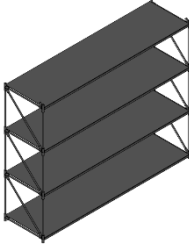
		-Archivo de impresión de conectores 	
--	--	---	--

Tabla 4. Problemática: Diseño de espacio y mobiliario para vitrinas en materioteca física

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1	-Definir objetivos y alcances de la guía -Rebote de ideas principales -Toma de medidas de espacio vitrina	-Lista de objetivos en un apartado en Miró -Lluvia de ideas mapeada	Semana 5
2	-Determinar conceptos importantes a comunicar -Preguntas para el pensamiento crítico -Diferenciación entre procesos industriales y artesanales -Mapeo para la producción de un producto mediante la metodología de Munari -Primeras ideas para la aplicación de la guía a un stand para	-Mapa conceptual -Categorización por tema de preguntas a realizar -Matriz con parámetros de diferenciación -Diagrama de flujo del proceso -Moodboard con posibles aplicaciones y bocetos rápidos	Semana 6

	la exposición Futuro Sur -Bocetos de propuestas de mobiliario -Reajustes del diseño del mobiliario -Selección de propuesta final de mobiliario		
3	-Redacción de las preguntas guía -Redacción de introducción e instrucciones de la guía -Exploración de la imagen gráfica y primeras propuestas del diseño de espacio -Revisión de las propuestas del espacio, redistribución de mobiliario y ajuste del diseño al entorno de exposición -Exploración de materiales para la fabricación del mobiliario -Cotizaciones de materiales -Modelado de piezas del mueble	-Documento word -Documento ilustrador -Render -Miró -Archivo de impresión 3D	Semana 7
4	-Dinámicas del stand: encuesta viva y conclusiones. -Formulario de convocatoria para Pop-up store	-Documento word -Miró -Presentación con instrucciones y justificaciones para la fabricación del	Semana 8

	-Impresión en 3D de prototipos -Definir pendientes para el próximo semestre	mueble el semestre posterior -Planos Técnicos	
--	--	--	--

Tabla 5. Problemática: Guía crítica para diseñar parte 1

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1	Planificación y recolección de datos: Definir los objetivos del infográfico, recolectar y organizar la información necesaria.	- Brief del proyecto - Lista de materiales y categorías (redefinidas) - Datos e información organizada	Semana 4
2	Diseño y desarrollo: Crear el diseño del infográfico, incluir gráficos y visuales, y asegurar la precisión de la información.	- Borradores del diseño - Infográfico preliminar - Revisión y corrección de errores	Semana 5
3	Revisión y aprobación: Revisar el infográfico con el equipo, hacer ajustes necesarios y obtener la aprobación final.	- Infográfico finalizado - Feedback y ajustes realizados - Aprobación del equipo - Infográfico disponible en la plataforma digital MIRÓ	Semana 6

4	Dar a conocer el flujo interno en el proceso de vaciado de datos para ECOMAT en fichas	-Infografía interna ubicada en Miro en el board: TODOS	Semana 7
5	Desglosar el flujo de eventos para hacer el diagrama más sencillo de leer por todos	-Archivo .ai ubicado en Miro	Semana 7

Tabla 6. Problemática: Diseño de infografías para comunicación interna

# Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1	Documentar y difundir de manera efectiva las experiencias y proyectos realizados en San Pancho durante la visita de verano	-Video documentando Entre amigos -Video documentando el taller de Materializando ideas -Videos lúdicos para redes -Video generando conciencia de residuos	Semana 6-8

Tabla 7. Problemática: Comunicación de proyectos y visita a San Pancho

1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora

1.5.1 Lineamientos de comunicación de Materioteca

Con el objetivo de fortalecer el posicionamiento de la Materioteca como marca, se llevó a cabo un diagnóstico integral de su misión, visión, valores y objetivos. Este análisis abarcó tanto su trayectoria histórica como sus aspiraciones futuras. Se evaluó el impacto de la marca y su mensaje en diferentes audiencias, lo que permitió identificar el arquetipo de la Materioteca como cuidador y creador. A partir de este hallazgo, se abren nuevas líneas de investigación para profundizar en el posicionamiento de marca y definir estrategias de comunicación efectivas. Se realizó la documentación y fundamentación con los textos y asesorías proporcionadas por nuestro Mtro. Jorge Aguilar Sánchez de Brand Voice, por Margaret Molloy, y Arquetipos por Carl Gustav Jung.

1.5.2 Exposición *Procesos*

Se realizó la reparación del mueble de madera para reforzar su estructura y estabilidad. Adicionalmente, se determinó el orden correcto de ensamblaje de las piezas y tornillos para facilitar su montaje en el futuro con apoyo de la incorporación de señalética y etiquetas para guiar el proceso de armado, se agregaron estantes como detalles finales.



Con el objetivo de ampliar el alcance de la Materioteca, se diseñó una estrategia de comunicación integral para dar a conocer sus proyectos, valores y los beneficios de integrarse a este espacio por medio de comunicación gráfica en unas telas que se incorporan en el mueble. Esta estrategia buscaba incentivar al público a realizar un recorrido completo y poder empaparse de lo que se trata el proyecto de Materioteca así como que incluyera información

esencial de sus proyectos. Asimismo, se culminó el trabajo iniciado por compañeros en semestres anteriores, finalizando el montaje del nuevo logotipo y la información sobre la colección Materiales para la Construcción. Después se presentarán referencias con la producción final.

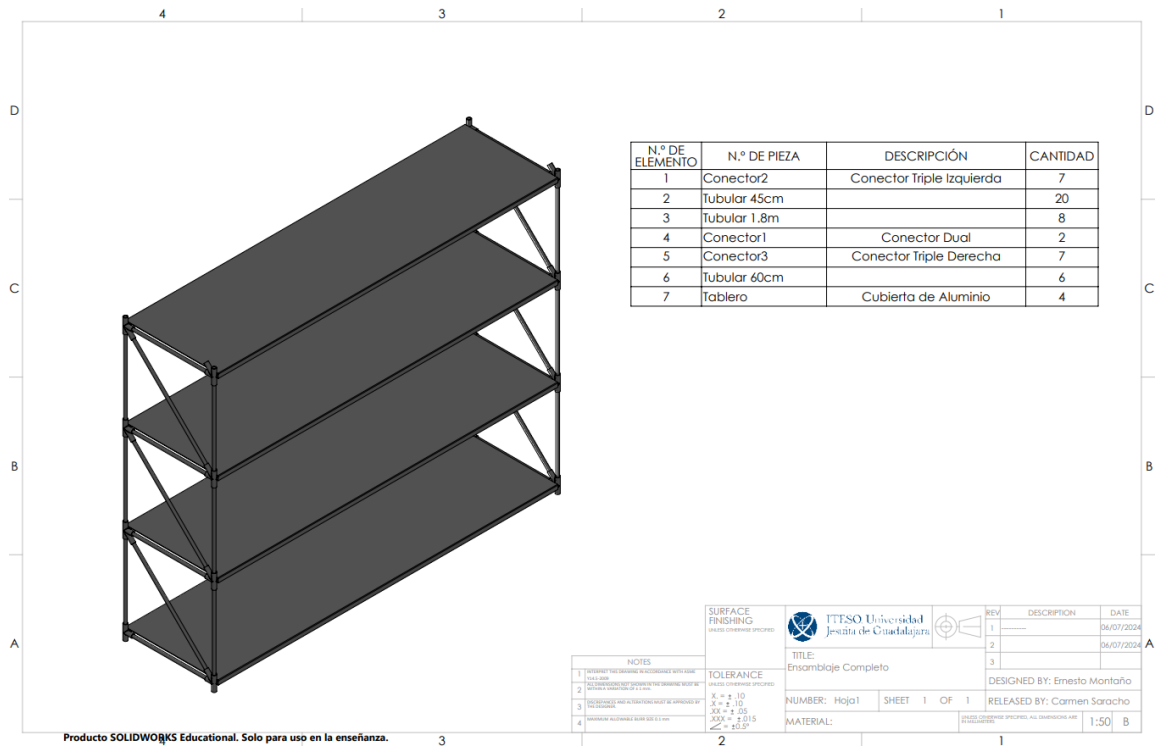
1.5.3 Nuevo mobiliario exhibidor

Para este proyecto, y después de la experiencia en la Exposición “*Procesos*”, se decidió diseñar un nuevo mueble considerando los siguientes requisitos: estabilidad, suficiente espacio de exhibición, áreas designadas para colgar telas informativas, portabilidad para facilitar su transporte, facilidad de armado para optimizar el tiempo de montaje, atractivo visual que lo integrara armoniosamente al entorno, y la utilización de materiales resistentes y de origen natural.

1.5.4 Diseño de espacio y mobiliario para vitrinas en materioteca física

Tras un análisis, se determinó que la vitrina de Materioteca en la biblioteca debía transformarse en un espacio atractivo y llamativo que invitara a estudiantes y público general a conocer el proyecto. Para ello, se propuso una estrategia de comunicación clara y concisa que explicara por sí misma la esencia de Materioteca. Esta estrategia se materializaría a través de telas sublimadas exhibidas en la vitrina, complementadas por textiles teñidos naturalmente fruto de una colaboración con expertas en la materia.

Se asignaron espacios para la comunicación gráfica y para un nuevo mueble destinado a la exhibición visualmente atractiva de muestras de materiales de diversas colecciones. Este diseño cumplió con los reglamentos de la biblioteca y buscó aumentar el espacio de exhibición, mejorando también la utilización del espacio dentro de la habitación de la materioteca, además de mantener una familiaridad con el mueble de exhibiciones.



1.5.5 Guía crítica para diseñar parte 1

Para fortalecer nuestra formación en diseño, se hizo un análisis exhaustivo de las metodologías empleadas habitualmente en nuestros procesos creativos. En este estudio, se puso especial énfasis en la metodología de Bruno Munari, a partir de la cual se evaluaron diversos aspectos como la función del producto, el diseño emocional, la manufactura y los materiales. Este análisis permitió mapear cada una de las decisiones que se toman durante la realización de un proyecto, generando preguntas clave para cada etapa de creación.

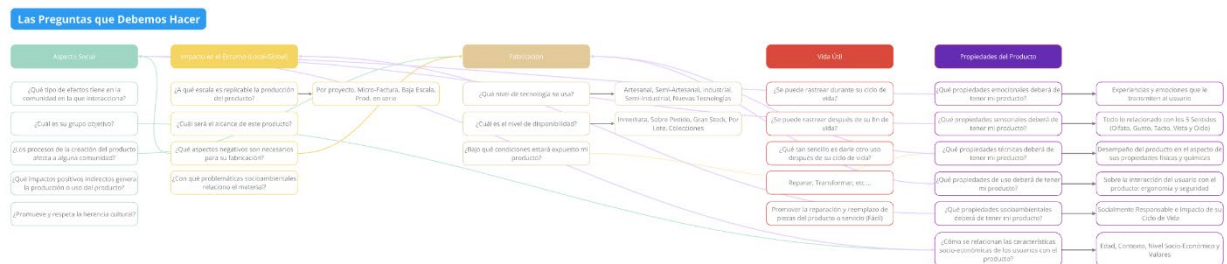


Diagrama de preguntas clave categorizadas por área de conocimiento.

Además, se incorporaron conceptos nuevos como Microfractura, Futuro sur, Glocal y tipo de manufactura (artesanal, híbrido, industrial), y se construyó una lista de propiedades a partir de descripciones anteriores

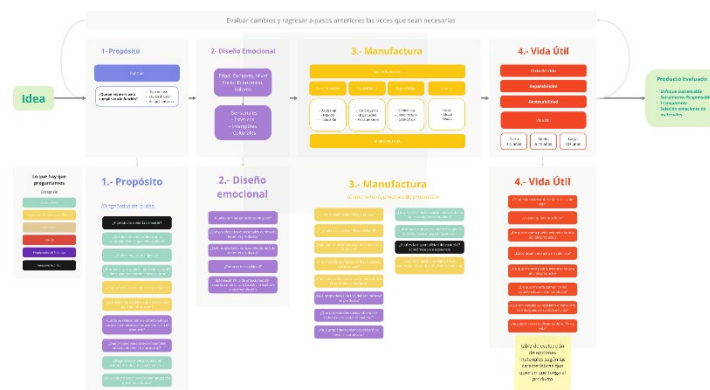


Diagrama de propiedades relacionadas a un producto.

Considerando la naturaleza no lineal del diseño, la nueva metodología propuesta se estructura en dos recorridos simultáneos. El primero de ellos comprende un ciclo de 5 etapas:

1. **Idea:** En esta etapa se identifica una problemática o necesidad que abordar, dando origen al concepto que guiará el proceso.
2. **Concepto:** Se define el problema en profundidad, desentrañando sus componentes y explorando la idea inicial para sentar bases sólidas.
3. **Diseño:** Aquí se aplica la imaginación para aterrizar las ideas, creando bocetos e iterando hasta llegar a propuestas persuasivas. Se definen procesos, materiales y tecnologías para materializar el concepto.
4. **Ejecución:** Se construyen modelos y prototipos funcionales para evaluar el producto, realizando ajustes y refinamientos hasta lograr la solución deseada.
5. **Fin de vida:** En esta etapa, no se trata del final del producto, sino de la planificación para su cierre responsable. Se definen procesos de transformación de residuos para revalorizarlos, repararlos o sustituir componentes, pensando en el diseño circular y planificando cómo voy a gestionar mis posibles residuos.

En el segundo recorrido, se establecen cuatro "islas del conocimiento" que funcionan como pilares fundamentales para enriquecer el pensamiento crítico y guiar la búsqueda de información durante el Ciclo de Diseño, permitiendo así la toma de decisiones responsables:

- **Propósito:** Brinda claridad sobre la función, el uso y el entorno en el que el producto tendrá vida. Directamente relacionada con Idea, Concepto y Fin de vida.
- **Diseño emocional:** Define la relación que el usuario establecerá con el producto, enfocándose en la usabilidad y la experiencia emocional. Directamente relacionada con Concepto, Ejecución y Fin de vida.
- **Manufactura:** Profundiza en todo lo concerniente a la producción, transformación, escalabilidad, disponibilidad y alcance del producto. Directamente relacionada con Diseño y Ejecución.
- **Vida útil:** Se centra en la reparabilidad, la vida útil estimada, el tipo de uso, los impactos generados y la comunicación de estos. Directamente relacionada con Concepto, Diseño, Ejecución y Fin de vida.



Proceso de diseño con las islas de conocimiento.



Las islas de conocimiento.

Una vez finalizada la teoría, se realizaron bocetos y renders de las propuestas de stand para su exhibición en la Exposición de los 30 años de la carrera de Diseño.

De forma paralela, se trabajó en la primera parte de la construcción de la identidad gráfica y posibles formas de uso. Todo este trabajo fue posible gracias a la constante retroalimentación y guía de nuestros maestros y asesores PAP.

1.5.6 Diseño de infografías para comunicación interna

Para abordar este problema, se crearon infografías con el objetivo de simplificar y visualizar los flujos de trabajo. Estas infografías permitieron que todos los miembros del equipo comprendieran su rol y responsabilidades, facilitando la comunicación entre las diferentes áreas y la integración de la información.

1.5.7 Comunicación de proyectos y visita a San Pancho

Se propuso la creación de una estrategia integral que combine la elaboración de materiales audiovisuales con acciones de difusión en redes sociales para mejorar la visibilidad y el impacto de las iniciativas locales. Se elaboraron videos informativos que presentan los diferentes talleres y proyectos que se llevan a cabo en San Pancho. Estos videos incluyen entrevistas a los participantes, así como imágenes y videos que ilustran su funcionamiento y resultados. Además de los videos informativos, se crearon materiales audiovisuales lúdicos

que busquen captar la atención del público de manera más entretenida para su difusión en Instagram, ya que es la red social más activa de Materioteca.

La implementación de esta propuesta de mejora permitió fortalecer la comunicación y documentación de proyectos en San Pancho, aumentando la visibilidad y el impacto de las iniciativas locales. A través de la creación de materiales audiovisuales atractivos y una difusión en redes sociales, se logró sensibilizar a la comunidad sobre la importancia de estos proyectos y fomentar su participación. Posteriormente se presentará la propuesta desarrollada y finalizada.

1.6. Bibliografía y otros recursos

- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* (1.^a ed.).
- FONART. (2015). Manual de diferenciación entre artesanía y manualidad. En *Gobierno de México*.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/107963/Manual_diferenciacion_a_rtesania_manualidad_2015.pdf
- Acaroglu, L. (2023, 22 febrero). A Guide to Life Cycle Thinking - Disruptive Design - Medium. *Medium*. <https://medium.com/disruptive-design/a-guide-to-life-cycle-thinking-b762ab49bce3>
- Pyakurel, J. (2021, 19 octubre). *Reconstrained design*. Reconstrained Design.
<https://reconstrained.design/manifesto>
- *The design process*. (s. f.). Sustainabilityguide.
<https://sustainabilityguide.eu/methods/the-design-process/>
- *Designers tool Circular Design*. (2022, 17 marzo). Circular Design.
<https://www.circulardesign.it/design-for-x/#Reuse>
- Yektabakirlioglu. (2018, 8 junio). *Design Method Toolkit - Circular Design*. Circular Design - Learning For Innovative Design For Sustainability.
<https://circulardesigneurope.eu/oer/design-method-toolkit/>
- UNEP, SETAC, Life Cycle Initiative, & CIRAIG. (2009). *Guidelines for Social Life Cycle Assessment of Products*.

- Jiménez, J. (2024, 15 mayo). *Guía rápida para seleccionar materiales «ecológicos» y no morir en el intento* [Diapositivas 1-28].
- *Brand Voice*, Margaret Molloy, Joe Pulizzi. Jorge Aguilar (Junio 2024) [Diapositivas]
- *Arquetipos*, Carl Gustav Jung. Jorge Aguilar (Junio 2024) [Diapositivas]

2. Productos

2.1 Lineamientos de comunicación de Materioteca

2.1.1 Tipología:

- Análisis y diagnóstico de la información de materioteca
- Documentación del análisis

2.1.2 Respuesta Problemática:

Documentación y fundamentación de los lineamientos de comunicación de Materioteca. Va dirigido principalmente a los nuevos integrantes del proyecto con el objetivo de establecer los lineamientos de comunicación para el proyecto Materioteca. En él encontrarán información sobre las pautas de comunicación y como está fundamentada por el crecimiento a lo largo del tiempo de este proyecto. Para entender el reto de solidificar la comunicación clara y redactada en un solo documento se realizó un diagnóstico en el cual concluimos por medio de distintas etapas de investigación (Misión y valores, la contribución e impacto que ha tenido, su audiencia, la diferenciación y sus motivaciones) pudimos definir el propósito de la Materioteca que es un espacio que busca impulsar el uso y conocimiento de materiales para un planeta socio ambientalmente responsable. Se concluyo en esta documentación que Materioteca tiene un arquetipo “creador y cuidador” indicando esta como su personalidad para así poder construir una conexión más fuerte con su público y darle una identidad más sólida. A continuación, les presentamos la documentación vía enlace: [VOZ DE MARCA MATERIOTECA 2024.pdf](#)

2.1.3 Aspectos Pendientes:

Los lineamientos de comunicación son un análisis profundo de marcas y proyectos como Materioteca por lo que el equipo logro fundamentar únicamente el propósito y arquetipo. Estos lineamientos incluyen etapas de investigación que también se abordaron como las siguientes: Misión, valores, impacto, contribución, audiencia y relación, diferenciación y arquetipo. Queda pendiente por trabajar la: Historia y Origen, y el Tono y Lenguaje, para completar la voz de marca y el manual de usuario de los lineamientos de comunicación.

2.2 Exposición Procesos

2.2.1 Tipología

- Montaje de exposición: En esta etapa inicial del proyecto realizamos el montaje de la exposición “Procesos: Caminar hacia el futuro con la construcción de tierra y materiales naturales”, organizada por la Catedra de Unesco Tierra ITESO.
- Realización de fichas: Se realizaron las fichas físicas del material, tomando en cuenta desde la corrección de color del archivo de Ilustrador, la corrección de información, pegado de viniles a fichas y montaje *in situ*.
- Selección de materiales por mostrar: Se vinculo a los organizadores del evento para seleccionar más materiales constructivos que tenemos físicamente en la Materioteca. El mueble de exposición, más las fichas y textiles; se complementó con estos materiales.
- Estrategia de comunicación gráfica expuesta en telares informativos.

2.2.2 Respuesta Problemática

- Mobiliario exhibidor para la exposición: Se realizaron ajustes en el mobiliario, para brindarle más estabilidad, además se grabaron las piezas con números de señalética para lograr un proceso de ensamblado comprensible en el futuro.

Finalmente se agregaron detalles finales para aumentar el espacio y las posibles colocaciones, como estantes movibles, y aros metálicos para colgar las muestras de materiales desde las fichas físicas.

- Para resolver la problemática de la falta de comunicación puntual acerca de la materioteca con el objetivo de ampliar el alcance de la Materioteca, se diseñó una estrategia de comunicación, con el reto de comunicar información de un proyecto que es tan complejo. Mediante comunicación gráfica se realizaron telas con información curada y específica, que se incorporaron al mueble. Esta estrategia buscaba incentivar al público a realizar un recorrido completo que dejara conocimiento a la audiencia de lo que es Materioteca dentro de la institución. En esta misma entrega de comunicación se generó un video para fomentar una nueva cultura material con la intención de concientizar al público del mundo material donde vivimos: <https://youtu.be/3xPOFOmr9E0?si=pehBI6pkmIMOC6mk>
- Curaduría de materiales: Se desarrolló, en paralelo con Arquitectura, una selección de materiales de gran escala y construcción para el evento.
- Para la Colección de Materiales de Construcción se elaboró una infografía, la cual contenía la información necesaria para explicar de forma clara y autónoma el contenido del acervo. Esta infografía se colocó en un atril al inicio del recorrido.
- En cuanto al logotipo de la materioteca física se utilizaron los cubos de cemento realizados en el semestre anterior y se les dió un recubrimiento protector contra la humedad. Después, se colocaron soportes para repisas en cada uno usando un taladro. El acrílico de 6 mm se cortó con láser, se imprimió el logotipo en vinilo y se recortó en un plotter. Finalmente, se realizó el montaje de todos los elementos en las instalaciones de la materioteca.

2.2.3 Aspectos Pendientes

Este trabajo se concluyó.

DISEÑO DE INFORMACIÓN



2.3 Nuevo mobiliario exhibidor

2.3.1 Tipología

- Prototipo 1:1: Prototipo creado para visualizar la unión del ensamble al igual que las propiedades del material expuesto en su ficha física con datos correspondientes a su respectiva información ambiental.

2.3.2 Respuesta Problemática

La problemática inicial la observamos al montar y desmontar el mueble en la exposición de “Procesos: Caminar hacia el futuro con la construcción de tierra y materiales naturales”, organizada por la Catedra de Unesco Tierra ITESO.

Debido a las dimensiones del mueble se consideró que era muy difícil de transportar y del mismo modo era complicado realizar el ensamble al momento de unir los elementos. También observamos que la madera estaba defectuosa y la estabilidad al igual que la durabilidad, se veían comprometidas por esta situación.

Con esto en mente se realizó una propuesta de rediseño, pensando en la portabilidad, modularidad y colgado correcto para la visualización de las fichas como conceptos rectores. A estos los definimos de la manera siguiente:

- Portabilidad: Facilitar el transporte y almacenamiento
- Modularidad: Versatilidad y adaptabilidad
- Optimizar la visibilidad de las fichas: Para garantizar que las fichas sean visibles.

2.3.3 Aspectos Pendientes

- Envío de planos técnicos para realizar los elementos de unión.
- Realización de soldadura y pintura electrostática en paralelo.
- Corte de elementos maderables en el taller de carpintería en el edificio Q5.
- Propuesta de textil que funcione a modo de amarre y que se pueda utilizar para poner elementos encima de los módulos individuales o apilados.
- Funda textil hecha en lona para guardar todos los elementos.

2.4 Diseño de espacio y mobiliario para vitrinas en materioteca física

2.4.1 Tipología

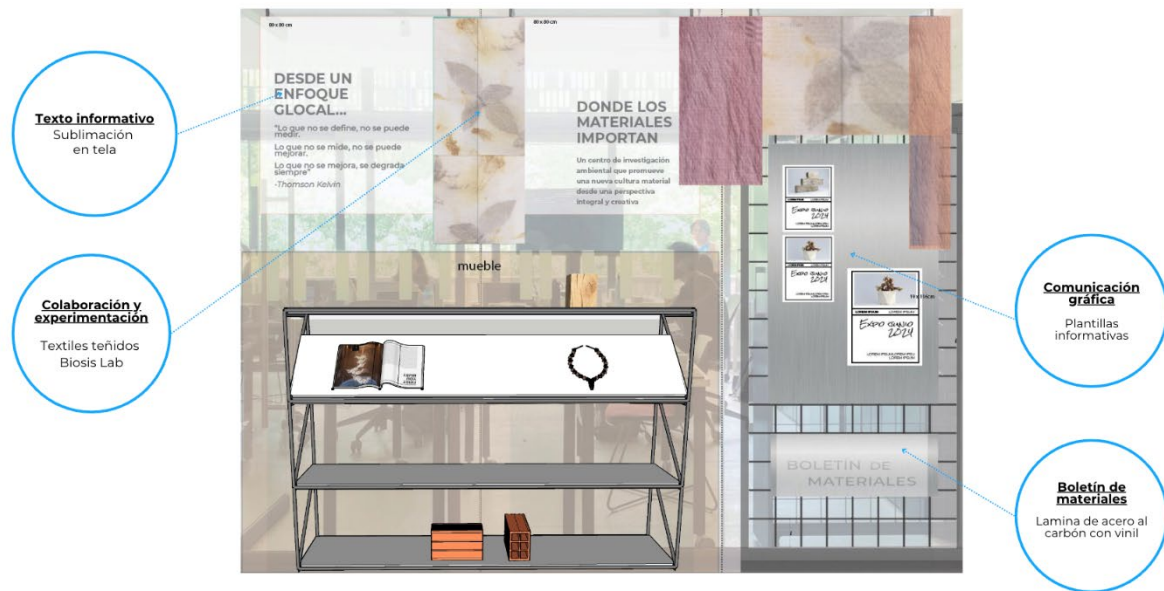
- Mockup: Prototipo impreso sobre papel bond y montado sobre el espacio de Materioteca en biblioteca para lograr una idea más clara de cómo se vería el proyecto.
- Técnica: Impresión sublimado sobre tela para texto infamativo
- Telas teñidas con tinte natural donadas por colaboraciones como Bibosis Lab
- Lámina de acero al carbón para que sirva como boletín de información permitiendo colocar avisos y noticias sobre materioteca Iteso
- Modelado de las piezas del mueble y renderizado.
- Impresión en 3D de prototipo de conectores para visualizar la estética, estabilidad, y la funcionalidad de las uniones de mueble de vitrina.

2.4.2 Respuesta Problemática

Frente a la problemática de la escasez de atención y la necesidad de comunicar de manera efectiva un espacio cada vez más concurrido y con una gran colección de materiales, la propuesta de diseño de la vitrina informativa surge como una solución efectiva. Este espacio permite presentar información relevante sobre la materioteca de forma atractiva y concisa.

Su diseño visualmente llamativo, lenguaje claro y enfoque en los aspectos más importantes de la materioteca, la convierten en una herramienta atractiva para captar la atención y reforzar la identidad de este espacio. La vitrina informativa no solo informa más a la comunidad universitaria de Materioteca, sino que también sirve como ventana para brindar información específica, exposiciones y diversos escenarios de aprendizaje que ofrece este espacio.

Para abordar la problemática de la escasez de espacio en la materioteca y la necesidad de exhibir una gran colección y variedad de materiales, se implementó un nuevo mueble exhibidor que ofrece una solución eficaz a estos desafíos. El diseño no solo incrementa en un 20% el espacio destinado a la exhibición de muestras, sino que también optimiza significativamente la disposición interna de la materioteca, logrando devolver un 190% de espacio útil. De este modo, se mejora tanto la funcionalidad como la accesibilidad del área de trabajo, permitiendo una mejor organización y presentación de los materiales disponibles.



2.4.3 Aspectos Pendientes

- Donación y colaboración de textiles teñidos naturalmente
 - Estos textiles son colaboraciones y donaciones de terceros. Están pensados como complementos de diseño y no deben competir con la información de las telas sublimadas. Se debe buscar una combinación

que cree un balance visual atractivo y que no distraiga la atención de los elementos destacados en la vitrina.

- Lamina de Acero:
 - Queda pendiente la compra para el semestre de otoño 2024, lo que permitirá al proveedor iniciar la producción de la lámina de acero y así permitiendo que la vitrina esté lista para su uso en el menor tiempo posible.
- Boletín de Materiales:
 - Utilizar las plantillas creadas previamente durante el verano. Estas plantillas pueden ser utilizadas para presentar exposiciones, materiales o noticias de interés común sobre los materiales, tanto dentro como fuera de la materioteca.
- Fabricación conectores
 - Fabricación de piezas conectores con empresa especializada para la realización correcta y a detalle de las piezas.
- Elaboración de piezas y ensamble:
 - Utilizar los planos técnicos del mueble. Compra de varillas, lamina de acero al carbono e imanes. Corte de varillas y pintura electrostática de color gris oxford. Corte, dobléz de lámina de acero al carbono y pintura electrostática blanca para estantería. Con ayuda de los planos, ensamblar el mueble en materioteca, instalar los estantes según la colección a exhibir.

2.5 Guía crítica para diseñar Parte 1

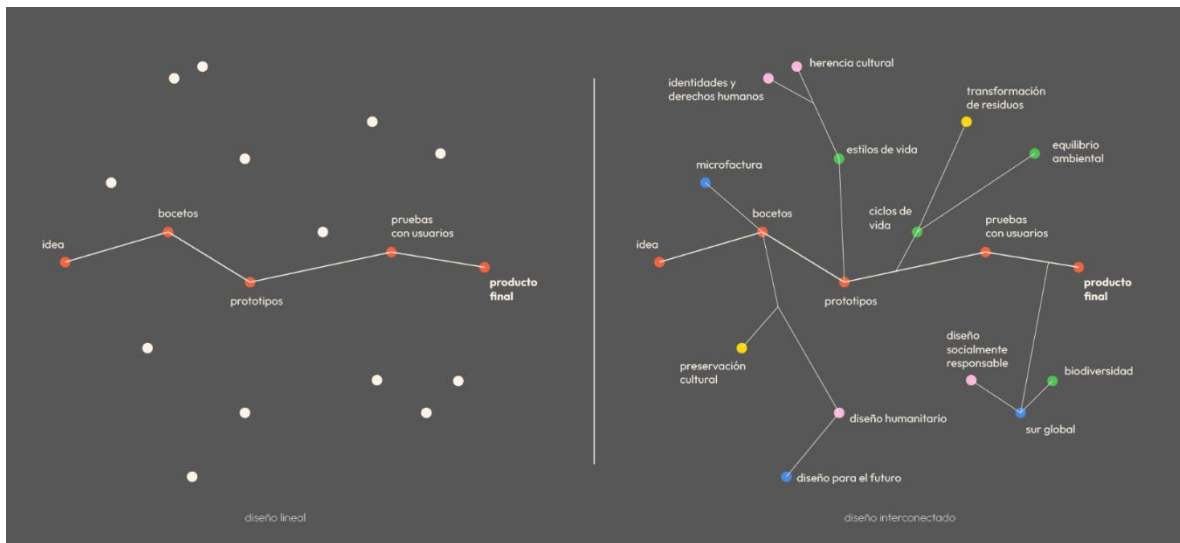
2.5.1 Tipología:

- Análisis de información: Metodología de Munari
- Metodología propuesta

2.5.2 Respuesta Problemática:

El análisis de la metodología de Munari se plasmó en una serie de diagramas de flujo elaborados en la plataforma Miró. Además, se creó un documento

Word con una introducción al funcionamiento de la metodología, un glosario de nuevos conceptos, una [lista de preguntas guía](#) para cada área de conocimiento, indicaciones de la actividad y productos que se obtendrían al completar el recorrido. Además de hacer una comparación entre metodologías de trabajo distintas entre la visión antropocéntrica y el diseño centrado en la vida.



Procesos de diseño comparados.

Se trabajó la identidad gráfica que se utilizaría para la guía, renders con el diseño de mobiliario y espacio sugerido para el stand en la exposición incluyendo materiales, dimensiones y acomodos finales con el apoyo de documentos en Illustrator y Blender. Este stand se conformó con una primera parte dedicada a la encuesta viva, otra central con el proceso de diseño aplicado a un caso estudio, y las islas del conocimiento conviviendo en los lados pensando en agilizar el flujo de los visitantes, y la comprensión de la información expuesta, pues puede ser compleja de entender.



Render de la propuesta final del stand.

identidad gráfica **RUTA CRÍTICA DE DISEÑO**

	propósito	OUTFIT títulos / subtítulos / cyps abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	 
	diseño emocional		
	manufactura		
	vida útil		
	color principal	NEWSREADER textos / cuerpo / uso general abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	
	fondo / texto		
	fondo / texto		

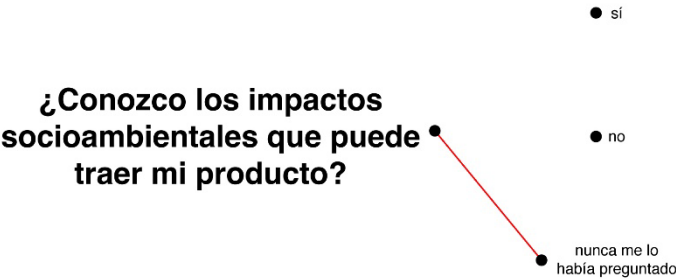
Propuesta para la identidad gráfica de la guía.

Se desarrollaron tres opciones de encuestas vivas que reúnan un diagnóstico de la audiencia previo a su recorrido. Y finalmente, se realizó un Google Forms con el Formulario de convocatoria para una Pop-Up Store que tomará lugar en la misma exposición y se enfocará en productos con perspectiva socioambiental, por lo que se analizarán los mismos aspectos desarrollados

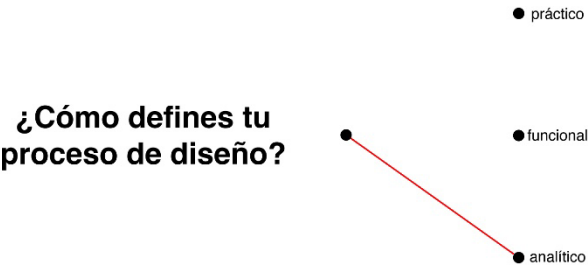
dentro de la metodología, con el objetivo de categorizar los productos de manera efectiva.



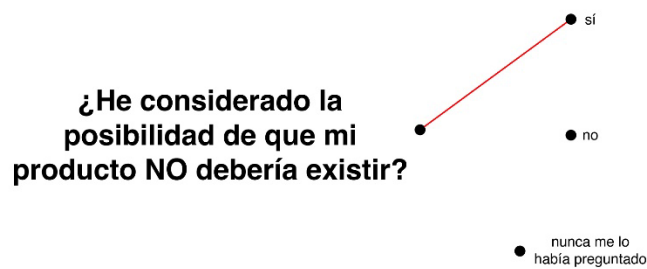
Propuesta 1: Encuesta viva.



Propuesta 2: Encuesta viva.



Propuesta 3: Encuesta viva.



Propuesta 4: Encuesta viva.

[Link al Forms de la convocatoria](#)

2.5.3 Aspectos Pendientes:

- Creación del manual de la metodología con la información recabada
- Terminar de definir dinámicas de participación en cada una de las islas de conocimiento
- Definir caso estudio para la ejemplificación de la guía
- Gamificación de la guía
- Construcción del stand

2.6 Diseño de infografías para comunicación interna

2.6.1 Tipología:

- Dos infografías para uso interno
 - Primera infografía: Se realizó al visualizar el recorrido material de la Materioteca física entendiendo sus problemáticas y sus limitaciones. Se replanteó la base de datos y la visualización de los datos para que fuera más sencilla de utilizar por parte de los integrantes de Materioteca.

- Segunda infografía: Se realizó a observar la importancia en el flujo informativo del proceso de ECOMAT y como información importante y relevante se estaba perdiendo en el proceso.

2.6.2 Respuesta Problemática:

Para abordar la falta de conocimiento estructural y la inconsistencia en la creación de infográficos internos, se desarrollaron dos infográficos detallados. El primero clarifica la organización de la Materioteca, detallando las diversas categorías de materiales, así como los acervos principales, lo que facilita la integración de nuevos miembros y la eficiencia en el uso de los recursos. El segundo infográfico proporciona una visión clara de la base de datos de ECOMAT, detallando los materiales certificados y su documentación. Esto asegura una comprensión precisa y accesible de los materiales sostenibles disponibles, resolviendo ambas problemáticas de manera efectiva.

2.6.3 Aspectos Pendientes

La base de datos de la Materioteca está en constante actualización, por lo que siempre puede haber nueva información que incluir en los infográficos. Es crucial mantener los infográficos actualizados para reflejar las últimas incorporaciones y cambios en la base de datos, asegurando que toda la información presentada sea precisa y relevante. Esto implica un proceso continuo de revisión y actualización para garantizar que los infográficos sigan siendo una herramienta efectiva y fiable para todos los usuarios de la Materioteca.

Sin embargo, ya quedó definida la forma en que la Materioteca está categorizada, así como el nuevo lenguaje técnico, interno y externo. La Materioteca, que forma parte de la biblioteca del ITESO, cuenta ahora con una estructura clara y unificada que facilitará futuras actualizaciones y la integración de nueva información de manera eficiente.

2.7 Comunicación de San Pancho

2.7.1 Tipología

- Producto: Documentación y creación de contenido como un recurso audiovisual.

2.7.2 Respuesta Problemática

Se visibilizo y comunico de manera efectiva las actividades del PAP y el alcance que se tienen gracias al proyecto y a la visita durante el verano de San Pancho. Se buscó captar la atención estudiantil y dar a conocer la labor de este proyecto, desde el taller realizado hasta la recolección de residuos, así como su impacto en la comunidad.

El contenido audiovisual creado ha demostrado ser una herramienta eficaz para conectar con los estudiantes y generar interés en el proyecto. De esta manera, se fortalece la comunicación entre el PAP, la comunidad estudiantil y la población en general, promulgando la transparencia y la responsabilidad social que se busca. A su vez, se concientiza sobre la importancia del proyecto que existe de Entre Amigos y su contribución al desarrollo social y económico de San Pancho. Se creo un documento aparte para poder visualizar el desarrollo final de estas propuestas, se encuentra en el siguiente enlace: [MATERIAL DOCUMENTADO Y EDITADO - VERANO 2024.docx](#)

2.7.3 Aspectos Pendientes

- Estrategia de comunicación.
 - Fortalecer las redes con las bases necesarias para establecer una comunicación estratégica en redes sociales.

3. Reflexión crítica y ética de la experiencia

El objetivo del RPAP es documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

3.1 Aprendizajes logrados

Sofía Malo

Mi paso por el PAP de Materioteca y Sustentabilidad fue una experiencia positiva que me adentro a realidades distintas a las mías, tanto como sociales y culturales. La visita a San Pancho y el trabajo con Entre Amigos me abrieron los ojos, por la visión de lucha por un desarrollo sostenible en la comunidad, sensibilizándome sobre la importancia la responsabilidad ambiental. A través de la creación y documentación de material audiovisual y la propuesta de diseño para la vitrina de Materioteca, busqué comunicar de manera clara y atractiva la importancia de la sustentabilidad y el consumo responsable. Esta experiencia me hizo comprender el poder del diseño gráfico como herramienta para generar conciencia y poder informar correctamente algo complejo. Sin embargo, no solo me limité a comunicar información, sino que también sentí la necesidad de generar contenido que conectara con el público a nivel emocional y lo sensibilizara sobre estos temas. Considero que mi actuar en este proyecto estuvo influenciado tanto por mis creencias como por mis razonamientos. Mi compromiso con la ética me impulsó a buscar soluciones creativas que beneficiaran a las comunidades con las que trabajamos. Al realizar el diagnóstico de voz de marca de Materioteca, comprendí la importancia de desarrollar estrategias de comunicación efectivas utilizando diversos canales y herramientas que permitieran difundir los proyectos. Esta tarea me permitió desarrollar mi capacidad para comunicar ideas de manera clara. La colaboración efectiva con mis compañeros fue fundamental para lograr los objetivos del proyecto de manera respetuosa y productiva. Aprendí a trabajar en equipo, a escuchar activamente las ideas de los demás y a resolver conflictos de manera asertiva. Esta experiencia en el PAP me aportó muchos conocimientos que me servirán dentro del ámbito profesional. Me motivó a utilizar mis habilidades como diseñadora para contribuir a un futuro más justo e informado, en el que la sustentabilidad y el consumo responsable sean valores fundamentales para el desarrollo de la sociedad.

María Muñoz

Mi experiencia en PAP Materioteca me ha permitido abrir los ojos hacia una realidad que antes ni siquiera conocía, la dimensión material del mundo en el que vivimos y la responsabilidad social que todos tenemos.

A través de las actividades y aprendizajes de este PAP, he descubierto como hasta una palabra tan sencilla puede malinterpretarse y como el consumo y uso de materiales tienen un impacto significativo en el medio ambiente y en la sociedad. Para mí, la visita a San Pancho fue una experiencia que me marco y me permitió conectar con la realidad de los desechos y comprender el impacto que nuestras acciones diarias tienen en el planeta. Esta experiencia me lleno de empatía hacia las personas que viven en condiciones de vulnerabilidad y me motivo a actuar de una manera más responsable en mi vida cotidiana.

He aprendido a ser más crítica con la información que recibo de estos temas, a entender lo que realmente es el greenwashing y a desarrollar mi propio criterio para tomar decisiones como consumidor, diseñador y vendedor.

Rosa Elvia Ramírez Cisneros

En el semestre he podido trabajar en distintas áreas del diseño, y me emociona mucho poder ser parte del proceso de construcción para la nueva metodología enfocada a las formas de vida en el sur global, son temas que siempre me han interesado porque involucra disciplinas y me ha movido aprender más sobre temas humanos, de la existencia, de nuestras formas de aprender, de actuar, y me parece que desvinculado a nuestra parte más natural y emocional.

Como diseñadores en formación, es vital que nos cuestionemos los propósitos para los que estamos diseñando, cómo lo ejecutamos, y tengamos el compromiso de ampliar el panorama de las formas de ejecución que conocemos, no quedarnos con lo más básico y práctico para nosotros, somos seres en coexistencia con otros, no tendríamos por qué adoptar actitudes de superioridad. Este tipo de espacios como lo es Materioteca y Entre Amigos, nos motivan a continuar con el deseo de transformación, el trabajo en equipo y la construcción de una comunidad que de verdad se sienta como una.

El escenario de San Pancho me parece una experiencia importante en el aprendizaje dentro del PAP, ya que socializamos nuestras ideas con otros equipos de trabajo, en otro contexto y

con otras oportunidades, para muchos es un trabajo interno, salirse de la zona de confort y ser conscientes de los privilegios con los que se ha crecido, lo que refuerza la calidad de personas en la podremos convertirnos sumando más experiencias como esta.

Carmen Saracho

Mi experiencia en el PAP fue muy enriquecedora. Tuve la oportunidad de trabajar en la materioteca de la biblioteca, un espacio con un gran potencial para la organización y avance. Este entorno me brindó una plataforma ideal para aplicar y ampliar mis conocimientos en diseño. Trabajar con personas de otras carreras me proporcionó una valiosa experiencia en trabajo en equipo, permitiéndome explorar diferentes perspectivas y enfoques. Dentro de la materioteca, tuve la oportunidad de aplicar mi creatividad y recibir retroalimentación constructiva de mis profesores y compañeros. Aprendí cómo las opiniones diversas y las observaciones pueden enriquecer y facilitar el proceso de diseño.

En el viaje a San Pancho, participar en la recolección y clasificación de residuos me permitió comprender la importancia del reciclaje y el potencial de estos materiales para ser reutilizados. También aprendí sobre los desafíos que enfrenta el proceso de reciclaje, especialmente cuando los envases están contaminados con residuos de productos, lo que puede comprometer su capacidad de ser reciclados. De la visita también disfruté especialmente trabajar con las mujeres en los talleres, donde aplicamos principios de diseño que hemos aprendido en nuestra carrera. Fue gratificante intercambiar ideas con personas tan talentosas y llenas de creatividad.

Esta experiencia me hizo comprender aún más la importancia del trabajo social. Abordar problemas desde un enfoque de diseño requiere un estudio meticuloso y una observación detallada para desarrollar soluciones verdaderamente efectivas y adaptadas al contexto local.

Sofía García Rojas

Después de haber cursado tres veces este PAP, me voy muy satisfecha con lo que se logró en un periodo tan corto de tiempo. Me emociona ver cómo el proyecto ha ido creciendo con el tiempo ya que, habiendo cursado dos periodos pasados, pude ver directamente cómo el trabajo que se hizo en el pasado tuvo sentido para lo que se hace en el proyecto actualmente.

En el escenario de San Pancho, pude observar que las máquinas que hoy trabajan para convertir los desechos en productos nacieron de una idea desarrollada en los semestres de mi participación pasada en este mismo PAP. Esto es sin hablar de cómo se incide dentro de escenarios locales dándole oportunidad a los miembros de las comunidades de revalorizar sus residuos dándoles una segunda vida y reintroduciéndolos dentro de la cadena de valor.

Por esta y otras razones, este proyecto es relevante para los retos que como sociedad vivimos en la actualidad. El haber sido parte de un proyecto así me da las herramientas necesarias para enfrentarme ante los retos que nos enfrentamos como humanidad, al igual que las incertidumbres cotidianas que no dejan de sorprendernos.

Con esta experiencia me siento lista y comprometida para siempre incidir dentro de lo social en todos los trabajos que haga. Me emociona despedirme del ITESO con tan maravillosa experiencia al igual que de los asesores que hacen posible este proyecto.

Diego Valenzuela

Después de haber cursado por segunda vez este PAP me voy con muchos aprendizajes que creo que me serán muy útiles en la vida laboral y en general. Al ser parte de un equipo que está desarrollando varios proyectos a la vez aprendí lo importante que es el manejo del tiempo, priorización de tareas y el trabajo en equipo.

Pienso que la visión que tiene Materioteca y los ideales que defiende son valiosos en el contexto en el que vivimos, así como en el futuro en el que vamos a vivir. Me doy cuenta de lo importante que es crear proyectos con bases fuertes basadas en el respeto por el planeta y las personas.

Personalmente, haber trabajado en el proyecto de la Ruta Crítica me ayudo a replantearme mis aprendizajes como diseñador y en ver lo complejo, orgánico, libre y diferente que puede ser un proceso de diseño. Pienso que este proyecto puede llegar muy lejos y, al igual que Materioteca, apostar por el sur y por las personas me parece la mejor opción. Por lo que considero que haber cursado este PAP me ayudo a crecer como diseñador y como persona.

Francisco Javier Vázquez Degollado

Mi experiencia en este PAP ha sido sumamente gratificante. A lo largo de dos semestres enriquecedores, he acumulado aprendizajes valiosos y experiencias memorables. Participar en un proyecto que crece cada semestre y que es tan importante para la comunidad de creativos de la que formamos parte —diseñadores, arquitectos y otros miembros de la comunidad itesiana— ha sido una oportunidad única. La sinergia creada por el equipo ha permitido un impacto positivo y tangible, tanto en el desarrollo profesional como en la consolidación de una red de colaboración y apoyo mutuo entre los participantes. Colaborar con personas de distintas carreras enriqueció mucho el proceso, aportando perspectivas y conocimientos diversos cruciales para asegurar el éxito de los proyectos en los que participamos durante el PAP.

Una de las experiencias más significativas fue nuestra intervención en San Pancho, específicamente con el centro Entre Amigos. Esta experiencia no solo me permitió aplicar conocimientos técnicos y habilidades adquiridas en el aula, sino también entender y respetar las dinámicas locales. Trabajar directamente con la comunidad nos enseñó la importancia de la escucha activa y la colaboración respetuosa. Estos principios fueron esenciales para asegurar que nuestras propuestas fueran no solo viables, sino también sostenibles y culturalmente pertinentes. Al igual que nuestra participación social en la recolecta de residuos de la localidad, fue un abrir de ojos para poder vivir en persona el impacto ambiental.

El PAP me ha desafiado a reflexionar sobre el verdadero significado de la responsabilidad social. Cada decisión tomada durante el proyecto tuvo que ser evaluada no solo por su eficiencia y efectividad, sino también por su impacto ético y socioambiental. La experiencia en general me recordó que nuestra labor como profesionales va más allá de la implementación técnica; debemos considerar siempre las implicaciones humanas y sociales de nuestras acciones. Me voy sumamente agradecido con la experiencia, de la que me llevo memorias inolvidables. Fue un proceso arduo del cual viví todas las emociones, desde el entusiasmo por los proyectos, hasta las frustraciones durante los procesos y gratificaciones con los resultados. Esta vivencia ha marcado un antes y un después en mi formación, reforzando mi compromiso con la creación de un impacto positivo y duradero.