

**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 TECNOLOGIA APROPIADA Y SU APROVECHAMIENTO EN  
NÚCLEOS ECONÓMICOS LOCALES



**ITESO, Universidad  
Jesuita de Guadalajara**

**1LO3 Materioteca y sustentabilidad**

**Difusión y Comunicación**

**PRESENTAN**

Programas educativos y Estudiantes

Lic. En Diseño. Denisse Alejandra Arredondo Cedeño,

Lic. En Diseño. Jimena Ulloa Moya,

Lic. En Diseño de Indumentaria y Moda. Víctor Raymundo Díaz Pérez,

Lic. En Gestión Cultural. Diego Herrera Valderrama,

Lic. En Diseño. Yaranet Abigail Santos Pérez,

Lic. En Diseño. Aleida Orejel Arteaga,

Lic. En Gestión Cultural. Misia Leyre Villaseñor Zenteno

Lic. En Diseño. Matheo Coudon

Profesor PAP: Mtra. Jared Jiménez Rodríguez y Mtro. Jorge Alberto Aguilar Sánchez

Plaquepaque, Jalisco, Julio 2025

## INDICE

### Contenido

REPORTE PAP .....	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional .....	2
Resumen .....	0
1.    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).....	6
1.4    Planeación de alternativa(s).....	16
1.5    Desarrollo de la propuesta de mejora .....	25
1.6    Bibliografía y otros recursos .....	65
2.    Productos .....	65
Referencias .....	78
3.    Reflexión crítica y ética de la experiencia.....	79
3.1    Aprendizajes logrados .....	79

# 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, cocrear 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.*

## Resumen

Este documento detalla las acciones realizadas en el Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) 1L03, Materioteca y Sustentabilidad del Programa, que tiene como propósito la investigación, desarrollo, y difusión de información científica en la búsqueda de nuevos futuros y educación socioambiental con énfasis en el análisis del ciclo de vida, el impacto ambiental y social de los materiales. Durante este periodo escolar verano del 2025 y específicamente dentro de la línea de Difusión, se focalizaron los esfuerzos en 3 líneas de trabajo: Comunicación y difusión, Materioteca Física y Cultura Material. Dentro de cada línea de trabajo se desarrollaron distintas sublíneas de trabajo de las cuales derivan productos que abarcan desde la actualización de la página web y la gestión de redes sociales, hasta la creación de una colección textil, la implementación de estrategias museográficas y la estandarización de términos técnicos, junto con campañas colaborativas y herramientas digitales para promover una cultura material sostenible.

### 1. 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 construyen 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 de la línea de trabajo a la que pertenecen: Materioteca/ECOMAT, Investigación y Desarrollo o Difusión y Comunicación. Se identificaron líneas de trabajo, tareas específicas, proyectos y pendientes, se definieron fechas de entrega y se determinaron canales de comunicación y de trabajo, con apoyo de plataformas que facilitan la colaboración, tales como, Miró, Microsoft Teams, OneDrive y SharePoint con el objetivo de que la organización y trabajo del equipo obtuviera los mejores resultados.

El enfoque participativo 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


En el PAP sabemos que para promover el conocimiento sobre problemáticas socioambientales y fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones. Por ello, se han desarrollado distintos proyectos para crear y gestionar una difusión científica y espacios de diálogo a través la comunicación en espacios físicos, digitales y eventos. Con el fin de que los estudiantes del PAP lleven a cabo una difusión efectiva de los temas que se tratan en el PAP,

- **Comunicación estratégica 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 y divulgación científica debe ser multidireccional, 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 su salud, consumo y estilo de vida.

- **Conciencia social:** Mediante la difusión científica podremos generar mayor conciencia sobre causas y consecuencias de los problemas que aquejan a la comunidad, y, por tanto, 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.

Estos proyectos son fundamentales porque, como señala la UNESCO (2017), la difusión científica y la educación socioambiental son claves para fomentar sociedades sostenibles. La integración de estrategias museográficas, herramientas digitales y colaboración interdisciplinaria —avalada por estudios como los de Jara (2018) en sistematización de experiencias— no solo democratiza el conocimiento, sino que impulsa cambios de comportamiento hacia prácticas más responsables. Esto alinea con el objetivo del PAP de generar impacto tangible a través de la innovación educativa y la divulgación crítica. 

## 1.2 Caracterización de la organización

La Materioteca ITESO abre sus puertas en 2013 como un centro de investigación ambiental comprometido con visibilizar las problemáticas socioambientales y la promoción de una cultura material consciente. Actualmente se encuentra ubicada en el tercer piso de la Biblioteca Dr. Jorge Villalobos Padilla, S.J., dentro del campus del ITESO.

Su objetivo es facilitar una comprensión integral del uso de los materiales, fomentando prácticas responsables, innovadoras y sustentables. Dado que los materiales constituyen la base de todo lo que nos rodea, por lo que es importante conocer su origen, impacto y potencial, con el fin de tomar decisiones informadas sobre su aplicación.

En Materioteca ITESO se trabaja con un enfoque interdisciplinario, lo que permite abordar las problemáticas socioambientales desde múltiples perspectivas, obteniendo una base de datos más completa. A través de este enfoque, se busca difundir información precisa y confiable, contribuyendo a reducir la desinformación sobre uso y comprensión de los materiales. Debido a esto fue que se decidió incluir un área especializada en la difusión de estos temas.

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

- 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 **Investigación y Desarrollo**, donde se busca desarrollar un modelo para revalorizar residuos de baja escala y así crear con la comunidad recursos materiales económicos y productos a partir de residuos del territorio.
- Por último, el equipo de **Difusión y Comunicación**, dentro del cual se trabaja Materioteca ITESO física y digital, se encarga de comunicar el trabajo realizado en el PAP de manera clara y accesible para el público general. Esto incluye también la creación y actualización del sitio web propio de Materioteca ITESO, así como el manejo de redes sociales, gestión de eventos, diseño de material informativo y colaboración con otros proyectos afines.

La Materioteca física está ubicada en el tercer piso de la biblioteca ITESO, en ella se exponen muestras de diversos materiales. Dichos materiales se dividen en 6 Categorías según su origen: Vegetales/Maderables, de Origen Animal, Cerámicos y Pétreos, Compuestos,

Poliméricos y Metálicos. Dentro de la materioteca se encontrarán las muestras de materiales organizadas ya sea en los nichos o en los ficheros. El equipo de Comunicación y difusión está a cargo de la organización y estructuración del espacio de la Materioteca física.

Asimismo, los materiales se dividen en dos acervos para tener un mejor control y organización del espacio:

1. **Acervo Materioteca:** Dentro de este acervo los materiales se clasifican con base en su origen y de acuerdo con sus características. Estos se identifican a través de un código que dirige a la base de datos de todos los materiales.

En el **Acervo Materioteca** existen las siguientes distinciones entre materiales:

**Materiales con información:** cuentan con documentación parcial o completa y certificaciones de terceros que detallan sus propiedades, usos y más.

**Materiales sin información:** No disponen de documentación específica ni certificaciones, y están catalogados como "huérfanos" debido a la falta de información detallada.

Seguando con el acervo de Materioteca, existen las siguientes colecciones especiales:

- **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. A esta colección pertenecen materiales a nivel experimental y materiales a nivel comercial, ambos de distintas partes de Latinoamérica. Algunos materiales han sido desarrollados en el PAP por el equipo de Investigación y Desarrollo, tales como experimentaciones con micelio, multicapa, entre otros.
- **Colección de Materiales para la construcción:** Los materiales para la construcción en la Materioteca incluyen tanto innovaciones en sostenibilidad como materiales tradicionales de alto impacto ambiental.
- **Colección Textil:** Esta colección reúne muestras textiles acompañadas de información técnica, de trabajabilidad y sobre su desempeño social y ambiental, proporcionadas por las empresas productoras.

- **Colección MATREC:** Esta colección está conformada por materiales provenientes de la materioteca italiana MATREC, una iniciativa dedicada a la difusión de materiales sustentables y ecológicos de diversas regiones del mundo. Fue uno de los primeros acervos incorporados al proyecto, resultado de la colaboración y vinculación establecida con MATREC durante las etapas iniciales. Su contribución fue clave para comenzar a definir las bases conceptuales y metodológicas de la Materioteca ITESO. Actualmente, esta colección permite a los visitantes conocer una muestra representativa de este tipo de materiales, aunque la mayoría de ellos no se encuentran disponibles en el mercado mexicano.
2. **Acervo ECOMAT:** Se refiere a los materiales que su impacto ambiental ya ha sido evaluado por el equipo Materioteca - ECOMAT, estos están expuestos de manera física en Materioteca y virtual en la base de datos.

Dentro del **Acervo ECOMAT** existen las siguientes distinciones entre materiales:

- **Materiales destacados:** Son los materiales que consideramos materiales destacados, ya sea por tener un mejor desempeño social y/o ambiental y estos son identificados con el sello de material destacado por Materioteca, aquí entran los de etiqueta tipo A y tipo B.
- **Materiales no destacados:** Aún se consideran de ECOMAT y pasan por el mismo proceso de análisis, pero no cuentan con un sello de "material destacado", aquí entran los de etiqueta tipo C o tipo D. Los materiales abajo del tipo D no pasaron el mínimo para conseguir una etiqueta ECOMAT, pero si un reconocimiento de participación.

Es importante mencionar que tanto el Acervo Materioteca como el Acervo ECOMAT se encuentran disponibles dentro del espacio físico de Materioteca en el ITESO, como de manera digital en su sitio web <https://www.iteso.mx/web/materioteca> De igual forma, dentro de esta página web, se encuentra la información sobre el proyecto Materioteca; sus objetivos, áreas de trabajo, conceptos rectores, glosario de términos, aliados, información de contacto,

etc. Esto permite un fácil acceso a la información, materiales evaluados y catalogados en Materioteca para los usuarios.

### 1.3 Identificación de la(s) problemática(s)

En el PAP se trabajan tres tipos de proyectos: **nuevos**, que responden a necesidades recientes; de **continuidad temporal**, que retoman procesos de semestres anteriores; y de **continuidad permanente**, ligados a líneas de trabajo consolidadas. En este periodo se abordaron problemáticas tanto **nuevas como de continuidad**, organizadas en tres **líneas de trabajo principales.**:

- **Comunicación y Difusión:** Donde se aborda la falta de acceso a la información que generamos en el PAP de forma clara, eficiente y apegada a los lineamientos institucionales y la falta de cohesión gráfica del proyecto.
- **Materioteca Física y Digital:** En esta línea de trabajo se trata la falta de información, acceso a la misma y exhibición de los acervos de Materioteca.
- **Cultura Material:** Aborda la falta de socialización del conocimiento de los materiales y la falta de democratización de la información sobre los materiales.

A continuación, se presentan los proyectos desarrollados en este semestre a partir de las problemáticas identificadas desde las tres líneas de trabajo.

#### **1.3.1 Comunicación y Difusión**

##### **1.3.1.1 Página web de Materioteca ITESO, seguimiento y actualización.**

En primavera 2025, Materioteca rediseñó por completo y migró su sitio web de WordPress a la plataforma *Liferay*, **motivados** por los antecedentes de ciberataques que ha enfrentado el ITESO, así como por el proceso de estandarización de los sitios web institucionales para adoptar la nueva identidad visual diseñada por la universidad.

Este verano 2025, observamos que mucha información subida antes en primavera necesitaba replantearse o comunicarse de otra forma, algunas imágenes eran viejas y se necesitaban

nuevas secciones, contenidos web y gráficos para cumplir con ciertas funciones que queríamos lograr dentro de la página. Hay que recalcar que el proyecto de página web es uno de los proyectos dentro del PAP donde se enlazan las líneas de trabajo y se necesita comunicarse con los 3 grandes equipos del PAP, ECOMAT, Investigación y Desarrollo y Difusión.

Si bien el principal objetivo de la creación de la página web de Materioteca ITESO es la de difundir correctamente la gran cantidad de información que esta puede proporcionar, también es importante considerar el diseño web. Con la finalidad de que los usuarios que entren a la página aun sin conocerla puedan tener una experiencia agradable al navegar por la misma. Como menciona Steve Krug (2014) en su libro *Don't Make Me Think* "Si queremos que las páginas web sean eficaces, han de mostrar su encanto tras un vistazo rápido. La mejor forma de conseguirlo es crear páginas fáciles de entender o, al menos, claras".

Tomando en cuenta lo anterior, el equipo de difusión tomó la iniciativa de actualizar ciertas secciones, bloques e información del sitio web con la finalidad de que este sea más agradable, intuitivo, funcional y, sobre todo, con la información correcta.

### 1.3.1.2 Redes Sociales

Esta sección analiza la gestión de las redes sociales de la Materioteca, identificando la problemática que llevó a implementar las acciones y las soluciones adoptadas.

#### 1.3.1.2.1 Guía de comunicación digital

Para mejorar la gestión y efectividad de las redes sociales de la Materioteca, se añadió la sección de Redes Sociales en la guía de comunicación digital, la cual se había estado trabajando desde el periodo anterior.

Esta guía responde a la necesidad de alinear la comunicación con los objetivos de la Materioteca y de garantizar una divulgación efectiva de sus actividades y proyectos. En este sentido es muy importante resaltar la importancia de tener estrategias de comunicación dentro del área de la ciencia, algo que se expone muy bien en el texto "Comunicación pública de la ciencia y la tecnología: reflexiones desde experiencias de investigación y extensión

universitaria" (Rodríguez, 2019), en donde se habla de la importancia de empoderar las acciones que llevan los proyectos de ciencia y cultura.

Además, según lo que se plantea en “Comunicación de la ciencia en América Latina: construir derechos, catalizar ciudadanía “(Castelfranchi & Fazio, s.f.) es indispensable que la información que se transmita en el contexto actual de los medios y lo digital busque generar un cambio en la sociedad a través del compromiso y concientización dándole el poder a las personas. Ya que todo esto en conjunto busca promover las buenas prácticas colectivas.

Dentro de ese desarrollo se definieron los pilares de contenido que guiarán la estrategia de redes sociales (Inspiración Material, Conocimiento Sostenible, etc.) y se completó el perfil del Buyer Persona de académicos/docentes, que había quedado pendiente del periodo anterior, con esto se buscó tener un mayor impacto con las partes que se busca conectar.

La guía incluye una descripción de lo que debe haber y como debe manejarse: Se busca que sea anual para los temas de calendario con festividades generales, y semanales para la creación y diseño del contenido. Así mismo en los formatos se busca lograr una fácil edición con Canva. En la guía se establecen ejemplos de contenido y una plantilla para la creación de guiones de video.

Además, se elaboró una lista de recomendaciones a futuro para la inversión en herramientas y recursos para redes sociales, incluyendo enlaces y precios aproximados, facilitando la gestión del presupuesto.

Se espera que esta guía sirva como un manual de uso para las redes sociales de la Materioteca, permitiendo a los futuros equipos crear contenido de alta calidad para mantener una comunicación viva y coherente.

#### 1.3.1.2.2 Gestión de redes sociales

Para comprender el enfoque adoptado en la gestión de redes sociales de la Materioteca durante el periodo de verano, es fundamental abordar la problemática inicial que motivó la implementación de la guía de comunicación digital.

La principal deficiencia era la falta de una planificación estratégica que facilitara una comunicación fluida. Esta carencia se manifestaba en la dificultad para mantener un flujo de contenido constante y relevante, impactando negativamente tanto en el alcance como en la conexión con la audiencia objetivo. La ausencia de una guía clara generaba, además, inconsistencias en la periodicidad de las publicaciones, lo cual dificulta la consolidación de una audiencia digital sólida para la Materioteca.

### 1.3.1.3 Museografía

Desde que se inició, la Materioteca ha desarrollado diferentes actividades, productos y experiencias para comunicar, o, mejor dicho, socializar el conocimiento que no nada más se genera dentro de la Materioteca, sino del conocimiento del gremio externo que trabaja, investiga, produce y desarrolla materiales de todo tipo, además de poner en prácticas las teorías y los conceptos que los mismos especialistas ponen en marcha para así generar una unicidad en las buenas prácticas. Por la constante movilidad de estudiantes participantes en el PAP, las líneas de trabajo de estos procesos han sido diferentes entre otras. Desde hace unos semestres, se ha trabajado en la cohesión de la identidad gráfica, literaria y de marca de la Materioteca para que se sigan desarrollando estas dinámicas bajo una estructura más sólida y coherente, sin embargo, el branding no era suficiente, avistamos que la Materioteca era un espacio concebido como un taller o un espacio de consultoría técnica o especializada, e incluso nos percatamos de que la comunidad académica no tiene idea de qué hay una Materioteca en la universidad.

Para contrarrestar esto, se empezó a trabajar en una propuesta que va más allá de la generación de conocimiento, por lo que se propuso una idea de transformar la Materioteca a un espacio lúdico, de aprendizaje y, sobre todo, museográfico. Sin embargo, planear o aplicar metodologías museográficas no suele reducirse simplemente en prácticas de exhibición y redacción de textos, en *Guide of Museology and Museography to Mainstreaming Gender in University Teaching* (2022), la española Ester Alba Pagán quien funge como historiadora de arte en la Universidad de Valencia, propone un manual innovador que incorpora perspectivas museográficas a un rubro académico, ella dice:

*“Requiere de conocimientos sobre métodos de conservación e inventario de objetos, implica estructurar los contenidos, proponiendo un discurso que incluya elementos de mediación adicionales que faciliten la comprensión y que respete las exigencias de la sociedad al movilizar técnicas de común adaptadas para asegurar que los mensajes sean correctamente”*

En otras palabras, la museografía implica tener la capacidad no solo de exponer temas, conceptos u objetos, sino, darles un sentido narrativo y mediático, si no es que lúdico y entretenido, pero su ejecución requiere de elementos teóricos como la construcción de discursos, el entendimiento de públicos y el impacto en ellos, y lo más importante, conocimiento técnico sobre iluminación de espacios, acomodo, técnica de montaje y diseño de estrategias de comunicación.

Basándonos en esto, y teniendo en cuenta que Materioteca ITESO es un espacio con potencial museográfico; y con base otras Materiotecas como Material ConneXion que han demostrado ser un proyecto exitoso que no nada más se mantiene como un espacio de consultoría e investigación para materiales, sino a su vez es un proyecto de exposición y exhibición. Este enfoque dual, es decir, que mezcla investigación y exhibición, es uno de los enfoques adecuados para los pilares de la museografía aplicada; en otras palabras, nuestra propuesta es que Materioteca ITESO no solo replique, sino, innove en dinámicas y prácticas que engloben la generación de experiencias lúdicas, creativas y atractivas, así como otras que promuevan el aprendizaje, la reflexión y la investigación – y análisis – de procesos y técnicas.

Sin embargo, teniendo ya en cuenta nuestro enfoque, era necesario tener un punto de partida conceptual, para ello optamos por buscar primero por una idea narrativa que englobará los valores, conceptos y prácticas que ya interiorizó la Materioteca, para poder así aplicar, si no estos conocimientos, estas prácticas museológicas.

Así, dijo con el concepto rector al que titulamos *Nueva Cultura Material*, un concepto ya usado en Materioteca ITESO pero que profundizamos y resignificamos como un conjunto de prácticas, decisiones, experiencias y conocimiento que trabaja bajo valores y ejes curatoriales que abordan diferentes capas de análisis y narrativas – como perspectivas antropológicas, culturales, ambientales, etc. – lo que permite un abordaje más completo que no se limita en

las prácticas ni en las propensas técnicas, sino incluye el aspecto simbólico, contextual e histórico.


Dicho esto, así se desprenden varios ejes curatoriales, las bases de las subnarrativas y los discursos que deben de poseer una estructura mediática muy bien trabajada. Así gracias a la contemplación de todos estos elementos, se tomó la decisión de darle este nuevo sentido, o, mejor dicho, añadirle este sentido fresco, dinámico y sensorial. Así buscamos transformar nuestro espacio en un baluarte para promover nuestra *Nueva Cultura Material*, cuyo enfoque engloba el diseño consciente, el trabajo ético de los materiales con la sociedad y el ambiente, las buenas prácticas, y la generación de comunidad.

### 1.3 Propuestas

Este verano se trabajó solo en la línea teórica y conceptual del diseño museográfico, por lo que no hubo un plan de acción ejecutado, sin embargo, si preparamos los cimientos para el inicio de la Materioteca para el semestre de otoño 2025. Se creó una planificación que consiste en varias propuestas de ejecución que articula bien el concepto rector -Nueva cultura Material – y el branding de la Materioteca. Estas propuestas buscan darle el correcto dinamismo en las exposiciones, en el storytelling, y en la información difundida a través de redes sociales; mientras que otras propuestas son, mejor dicho, tareas que hay que cumplir para afianzar Materioteca ITESO a un espacio museográfico.

#### **1.3.2 Materioteca Física y Digital**

##### **1.3.2.1 Actualización de la Materioteca digital**

En otoño 2024, se tomó la decisión de hacer uso de la plataforma “*Notion*” para crear una base de datos para las secciones de acervos de materiales y el glosario material, debido a que estas secciones no se pudieron adaptar al sistema de bloques que utiliza  *Liferay* para los sitios web.

Durante ese semestre se hizo toda una propuesta de diseño de los diferentes acervos y glosario, sin embargo, notamos que la visualización de los materiales dentro de las categorías de los acervos no era nada intuitiva y era poco estética, además, muchos materiales no contaban con fotos actualizadas. Ante esto, el equipo de difusión tomó la decisión de crear un nuevo formato de visualización e interactividad con la Materioteca digital con el objetivo de que esta sea más fácil de consultar y navegar.

#### 1.3.2.2 Seguimiento de la colección textil

En el periodo de primavera 2025, se ejecutó el proyecto de la colección textil dentro del acervo de colecciones especiales de la Materioteca. La colección busca ser un recurso de consulta para la comunidad del ITESO, especialmente para carreras afines como Diseño y Diseño de Indumentaria y Moda, para enriquecer la correcta selección de materiales desde un conocimiento integral que abone a prácticas de diseño más sustentables desde el contexto local.

Ante ello, esta colección especial requería su consumación, por tanto, en este periodo de verano 2025, se completó la base de datos en Notion, así como una advertencia de un correcto uso de la información técnica especializada contenida en la base de datos.

#### 1.3.2.3 Comunicación interna

##### 1.3.2.3.1 Indicadores Culturales

Si bien la Materioteca ha implementado diversas estrategias de evaluación y medición de su impacto, se observó una falta de comprensión generalizada entre los miembros del equipo sobre el concepto de indicadores culturales y su aplicación práctica en el contexto de la organización. Esto limita a los estudiantes para diseñar proyectos con un enfoque estratégico y para evaluar el impacto real de sus acciones. La falta de dominio sobre qué son y cuáles serán los más indicados para los distintos proyectos.

#### 1.3.2.4 Materiales en Común

Materiales en común es una campaña que nació en primavera 2025 y que tenía como primer objetivo cubrir la falta de información de los materiales que carecían de información sobre sus propiedades, sus recomendaciones de uso, entre otras. Estos materiales llegaron a Materioteca ITESO a través de donaciones, por lo que no había información importante sobre sus propiedades o sobre exacto el productor o empresa responsable de fabricar el material, lo que implicaba una limitante para los interesados en los mismos. Tras eso, y para empezar a poner en práctica el trabajo conjunto con expertos y otras áreas académicas, se planteó una dinámica que incluyera a profesores del DHDU y a sus alumnos como colaboradores. Se hizo un diseño sencillo para la dinámica y la logística detrás del flujo de trabajo y de la misma información, pero cabe mencionar que, al considerar varios actores y actividades involucradas; pese a ello la dinámica se contraer para que sea práctica y fácil de seguir: el docente incluye en sus cursos un trabajo de investigación a sus alumnos. Ese trabajo de investigación es sobre algunos de los materiales sin ficha técnica. Sin embargo, nos dimos cuenta de que era un proceso complejo que involucraba docentes, alumnos de los cursos de dichos docentes, los profesores del PAP y el propio equipo interno de Materioteca, por lo que el flujo de trabajo tendría que ser, si no sencillo, fácil de gestionar y coordinar. Para finales de ese mismo semestre, se bautizó al nombre que posee actualmente, antes era conocida la campaña como Adopta un Material. En ese mismo momento también buscamos otras posibilidades de colaboración con el docente, agregando la opción de que el docente pueda añadir un material al acervo de Materioteca y/o puede referirnos a una empresa que trabaje materiales, así la dinámica se enriquecería aún más.

Este verano se trabajó en el flujo de trabajo interno y externo, es decir, en como atraeríamos a los docentes y como trabajaríamos con ellos, en las fichas técnicas, en el branding de la campaña, y en la incorporación de la campaña al sitio web.

### **1.3.3 Cultura Material**

#### **1.3.3.1 Glosario**

En Materioteca consideramos que un material circular es aquel que ha sido diseñado para reducir el impacto ambiental tanto en su producción como en su fin de vida. Esta es una definición que hemos construido desde nuestra experiencia, pero reconocemos la importancia de integrar el conocimiento y las perspectivas de más personas para construir un entendimiento colectivo y representativo. Por ello, estamos trabajando este concepto desde tres ejes clave: investigación, experimentación y difusión, con el objetivo de fortalecer su fundamento técnico, validar su aplicabilidad en distintos contextos y promover su comprensión amplia y accesible.

La comprensión profunda de los conceptos relacionados con la sostenibilidad y la circularidad es fundamental, ya que el uso de términos sin un conocimiento detallado puede convertirse en un canal de desinformación. Esto es especialmente problemático debido a la complejidad de estos temas y al hecho de que el usuario final, en muchos casos, no posee un dominio técnico sobre ellos, lo que puede fomentar prácticas como el greenwashing. Durante el periodo de primavera de 2025, se desarrolló un glosario global para la Materioteca con el objetivo de consolidar los conceptos clave en un documento unificado que funcionara como referencia. Sin embargo, al profundizar en su contenido, surgieron cuestionamientos respecto al origen y enfoque de cada definición. La diversidad cultural y geográfica de los países latinoamericanos, aunque comparten en su mayoría el idioma español, dificulta la estandarización conceptual, ya que existen variaciones significativas entre regiones. Esta situación evidenció la necesidad de crear una red especializada que trabaje en la armonización de los términos, garantizando que sean claros, coherentes y representativos tanto de los contextos locales como globales.

#### 1.3.3.2 Identidad y comunicación de materiales circulares

Durante el semestre de primavera 2025 se desarrolló una identidad visual para los materiales circulares mediante la creación de un icono representativo. Como parte de la evolución del proyecto, se identificaron oportunidades para fortalecer la comunicación visual y conceptual de esta iniciativa. Actualmente, el formulario de mapeo de materiales circulares locales se encuentra disponible en la plataforma digital, y se está trabajando en mejorar su accesibilidad y claridad para los usuarios. De igual forma, se revisan los criterios de participación para hacerlos más accesibles y alineados con los propósitos del proyecto.

#### 1.3.3.2.1 Calculadora de impacto ambiental

Debido a la complejidad de la herramienta CALIMA (Calculadora de Impacto Ambiental), se identificó que los usuarios podían perderse en el proceso de uso, lo que dificultaba su aprovechamiento y reducía su efectividad como instrumento de análisis. Esta situación evidenció la necesidad de mejorar la experiencia de usuario, ya que una interfaz poco clara o instrucciones insuficientes pueden generar barreras de entrada, especialmente para personas con distintos niveles de conocimiento técnico (Norman, 2013). En respuesta, se han implementado acciones orientadas a optimizar la usabilidad de CALIMA. Se reconoció que, si bien la herramienta cuenta con una línea gráfica definida, existen oportunidades de mejora que permitirán reforzar su claridad y accesibilidad. Asimismo, se están refinando las instrucciones proporcionadas tras completar el formulario de mapeo de materiales circulares locales, con el objetivo de hacerlas más comprensibles para todo tipo de usuarios. Finalmente, se subraya la importancia de especificar de forma clara y detallada la información requerida antes de utilizar CALIMA, garantizando así que los usuarios cuenten con los datos necesarios para obtener resultados precisos y significativos.

#### 1.3.3.3 Eventos

Durante los últimos años, el PAP Materioteca ha desarrollado múltiples actividades como foros, charlas, exposiciones y talleres, contribuyendo al aprendizaje y la difusión de conocimiento sobre materiales dentro y fuera del campus. Sin embargo, estas acciones no contaban con un registro formal y sistemático que documentara de manera integral los eventos más allá del material visual disponible en redes sociales. La ausencia de datos estructurados sobre asistencia (¿quiénes participan y con qué frecuencia?), temáticas abordadas (¿qué materiales, enfoques o problemáticas se trabajan?), impacto educativo (¿qué se aprende y cómo se relaciona con los objetivos académicos del PAP?), retroalimentación de participantes (satisfacción, aprendizajes percibidos, sugerencias) y áreas de mejora limita la posibilidad de medir con claridad el alcance real de las actividades, comparar resultados entre semestres, justificar la continuidad de esfuerzos ante coordinaciones académicas o financiamientos, y planear estratégicamente a futuro. El uso de indicadores clave en

proyectos educativos y sociales permite visibilizar el impacto de las acciones, tomar decisiones informadas, rendir cuentas y fortalecer la calidad de los procesos (UNESCO, 2021); y la sistematización de experiencias no solo recupera la memoria organizativa — especialmente valiosa en proyectos con rotación semestral de estudiantes—, sino que transforma la práctica en conocimiento útil para la mejora continua, la transferencia de aprendizajes entre generaciones de alumnos y la articulación con otras iniciativas universitarias o comunitarias (Cendales, 2010; Oscar Jara, 2018). Por ello, la falta de un sistema integral de documentación y evaluación representaba un problema central que fue necesario atender para asegurar la mejora continua, la transparencia y la sostenibilidad académica y social del PAP Materioteca.

#### 1.4. Planeación de alternativa(s)

##### **1.4.1 Comunicación y Difusión**

###### 1.4.1.1 Página web de Materioteca ITESO, seguimiento y actualización.

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Identificación de aspectos a mejorar	Documento con los aspectos que había que actualizar	Semana 1-2
2.	Recolección de información e imágenes	Documento con los textos y consideraciones ya actualizadas	Semana 2-4
3.	Realización de elementos gráficos	Archivos .jpg y .png (portadas, bloques de imagen, íconos, etc)	Semana 3-6
4.	Realización de códigos HTML	Bloques propios únicos de Materioteca	Semana 3-6
5.	Actualización de íconos y textos	Documento word y AI con todos los textos subidos en el sitio	Semana 3-6
6.	Búsqueda de enlaces y creación de botones	Botones enlazados	Semana 5-6
7.	Revisión de responsividad en tabletas y móviles	Página responsiva	Semana 5-6

8.	Revisión y ajustes con profesores PAP	Mejoras dentro de la página	Semana 3-7
9.	Revisión y ajustes con Comunicación Institucional ITESO	Mejoras dentro de los bloques	Semana 5
10.	Mapeo de bloques	Estructura de la página web terminada	Semana 6-7
11.	Revisión de funcionalidad	Página finalizada	Semana 6-7

**Tabla 1.** Problemática: Página web de Materioteca ITESO, seguimiento y actualización.

#### 1.4.1.2 Redes Sociales seguimiento y actualización.

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Contextualización general de las líneas de trabajo de la Materioteca	Elección de línea de trabajo en el Miró compartido	Semana 1
2.	Distribuir tareas y responsabilidades aprovechando las habilidades y los intereses de todos	Elección de puestos dentro de la línea de trabajo en el Miró compartido	Semana 2
3.	Visualizar y organizar las actividades del periodo facilitando la gestión y el seguimiento del proyecto	Plantilla calendario de verano general en Miró	Semana 2
4.	Asegurar la continuidad del trabajo realizado en el semestre anterior retomando tareas inconclusas	Lista de las tareas que quedaron pendientes del periodo anterior	Semana 2
5.	Presentación del equipo y respuestas a preguntas de contextualización del escenario en colaboración	Junta en línea con el centro comunitario Entre Amigos (clips del equipo trabajando)	Semana 2
6.	Ver oportunidades para crear contenido relevante aprovechando las efemérides y eventos de interés para la comunidad	Investigación de fechas importantes para calendarios de gestión de redes	Semana 2
7.	Definir temas centrales y líneas de contenido que guiarán la estrategia de redes sociales	Elección de pilares de contenido	Semana 3

8.	Ampliar la estrategia para incluir a docentes y académicos promoviendo la participación de este segmento de la comunidad	Se completó la definición del perfil del Buyer Persona de académicos/docentes, que quedó pendiente el periodo anterior	Semana 3
9.	Contexto general para pensar en el registro visual el día del evento y contenido del equipo trabajando para el detrás de cámaras del taller	1er junta de eventos para el Taller de socialización (clips del equipo trabajando)	Semana 3
10.	Estandarizar y facilitar la planificación de contenidos en redes sociales	Edición de plantillas de calendario anual, calendario mensual y parrillas de contenido	Semana 4
11.	Incorporar las perspectivas de los profesores del PAP para mejorar la calidad y la pertinencia de la estrategia de redes sociales	Lista de comentarios y retroalimentación de Jared y Jorge	Semana 4
12.	Compartir información importante del Taller a las mujeres del centro comunitario Entre Amigos, generando interés y participación	Edición de flyer para Taller de Costura en San Pancho	Semana 4
13.	Registro visual del equipo que visitará la comunidad	Junta para visita a San Pancho (clips del equipo trabajando)	Semana 4
14.	Documentar el proceso para el detrás de cámaras del evento en redes sociales	Junta de eventos para el Taller de socialización (clips del equipo trabajando)	Semana 4
15. SAN PANCHO	Presentar de forma dinámica las instalaciones del centro comunitario	Recorrido Entre Amigos	Semana 5
16. SAN PANCHO	Dar a conocer el proyecto en proceso de La Casa del Maestro y entender la vinculación con la Materioteca	Recorrido La Casa del Maestro	Semana 5
17. SAN PANCHO	Crear un registro visual del centro capturando el ambiente y sus actividades para usarlo en materiales de difusión	Documentación del espacio del centro comunitario	Semana 5
18. SAN PANCHO	Seguir mejorando y adaptando la guía de comunicación digital a las	Actualización de guía de comunicación digital	Semana 5

	necesidades específicas de la materioteca		
19. SAN PANCHO	Crear registro del Taller de Confección mostrando el proceso de aprendizaje, resultados obtenidos y el impacto en las participantes para usarlo en materiales de difusión	Documentación del Taller de Confección	Semana 5
20. SAN PANCHO	Capturar las prendas finales y el impacto del taller de Confección, mostrando la creatividad y el talento de las diseñadoras para su difusión en redes	Producción y documentación de Pasarela	Semana 5
21 SAN PANCHO	Tener material de archivo para editar futuros post	Fotos estéticas del espacio de reciclaje que sirvan para poder escribirles cosas encima	Semana 5
17. SAN PANCHO	Mejorar la claridad, la pertinencia y la usabilidad del cuestionario sobre separación de residuos que se comenzó en el periodo anterior	Retroalimentación y edición del cuestionario sobre separación de residuos	Semana 5
22. SAN PANCHO	Promocionar el cuestionario sobre separación de residuos, facilitando el acceso y la participación de la comunidad	Edición de flyer para cuestionario sobre separación de residuos	Semana 5
23. SAN PANCHO	Mostrar la realidad del proceso de recolección de residuos en la comunidad	Documentación de recolección de residuos para recicladores de la comunidad	Semana 5
24. SAN PANCHO	Educar a la comunidad sobre cómo se realiza correctamente la separación de residuos	Documentación de separación de residuos	Semana 5
25.	Documentar el proceso para el detrás de cámaras del evento en redes sociales	Junta de eventos para el Taller de socialización (clips del equipo trabajando)	Semana 6
26.	Crear una biblioteca vasta de recursos visuales diversos del trabajo en San Pancho, permitiendo su uso estratégico a futuro	Recopilación de fotos y videos del contenido que tomaron otros miembros del equipo en San Pancho	Semana 6
27.	Identificar las estrategias de comunicación más efectivas	Se buscó inspiración en Instagram ( <i>eco-influencers</i> y usuarios) para la guía	Semana 6

	para después adaptarlas al contexto de la Materioteca		
28.	Definir la estructura narrativa, el mensaje clave y los elementos visuales del <i>reel</i>	Maqueta de guion para <i>reel</i> de colección textil	Semana 6
29.	Registrar momentos clave de la colección textil en formato de video corto	Registro de pequeños clips de colección textil para redes	Semana 6
30.	Validar el guion con el encargado de la colección especial, tomando en cuenta sugerencias para mejorar la calidad del mensaje	Retroalimentación y ajustes del guion para el <i>reel</i> de colección textil con Ray	Semana 7
31.	Producir el material visual necesario para la creación del <i>reel</i> , asegurando la calidad de la imagen, el sonido y la iluminación	Grabación de tomas para <i>reel</i> de colección textil en la materioteca	Semana 7
32.	Crear una versión preliminar del <i>reel</i> que permita evaluar el ritmo, la narrativa y la efectividad del mensaje, facilitando la identificación de áreas de mejora	Edición de maqueta para <i>reel</i> de colección textil	Semana 7
33.	Ver cuántos videos quedan pendientes por editar para dejar el contenido en bruto para el siguiente periodo	Lista de posibles entregables de videos editados en base a la biblioteca completa de foto y video	Semana 7
34.	Facilitar el trabajo de los otros equipos del PAP, compartiendo el contenido para documentar y comunicar sus proyectos	Entrega de contenido específico de foto y video a otros equipos para su RPAP	Semana 7
35.	Ofrecer una guía para futuras inversiones en equipo técnico para redes sociales	Lista de compras recomendadas a futuro en la guía de comunicación con links y precios	Semana 7
37.	Promocionar la colección textil generando interés y atrayendo a la audiencia objetivo a visitar la Materioteca o a explorar sus recursos online	Post en Instagram de <i>reel</i> de colección textil	Semana 8
37.	Documentar el proceso de trabajo, los resultados obtenidos y las reflexiones aprendidas durante el	RPAP, Presentación	Semana 8

	desarrollo del PAP, cumpliendo con los requisitos del programa y facilitando la evaluación del proyecto		
--	---	--	--

**Tabla 2.** Problemática: Redes sociales

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Exhibición de la Propuesta Museográfica	Una presentación digital que contiene la propuesta museográfica, incluyendo justificación, concepto rector, ejes curatoriales, propuestas, la mascota Arti como nueva cara de Materioteca ITESO, u la propuesta Materia Viva.	Semana 4-7

**Tabla 3.** Problemática: Museografía

## **1.4.2 Materioteca Física y Digital**

### 1.4.2.1 Actualización de la Materioteca digital

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Análisis del Acervo Materioteca	Actualización del diseño de la página para que sea más intuitiva	Semana 1-2
2.	Sesión y edición de fotos de materiales	Fotografías editadas en jpg y parámetros para la edición de fotos	Semana 3
3.	Modificar el formato de visualización de los materiales	Formato actualizado en Notion	Semana 5-6
4.	Actualización de portada de Materioteca digital e íconos.	Archivos jpg.	Semana 6
5.	Colocación de botones	Botones funcionales que llevan a la página web	Semana 7

**Tabla 4.** Problemática: Actualización de la Materioteca digital

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Planeación de <i>shooting</i> de fotos	Préstamo de equipo y reserva de estudio de iluminación	Semana
2.	Shooting de fotos	Fotos	Semana
3.	Edición de fotos	Fotos editadas	Semana
4.	Preparación de estrategia y material para difusión de la colección	Guion de <i>reel</i>	Semana
5.	Diseño de exhibición	Acomodo de textiles en ficheros	Semana
6.	Difusión de la colección		Semana

**Tabla 5.** *Problemática: seguimiento de la colección textil*

#### 1.4.2.3 Indicadores Culturales

#Fase	Objetivo		Entregables	Duración
1.	Contextualización general de las líneas de trabajo de la Materioteca	Elección de línea de trabajo en el Miró compartido	Semana 1	
2.	Identificar los temas de mayor interés y relevancia para la Materioteca		Investigación sobre indicadores culturales para saber que temas compartir	Semana 2
3.	Transferir conocimientos sobre indicadores culturales al equipo de la Materioteca, sensibilizándolos sobre su importancia y capacitándolos para utilizarlos en la evaluación de proyectos y la toma de decisiones estratégicas		Presentación sobre indicadores culturales en la materioteca	Semana 3

**Tabla 6.** *Problemática: Comunicación interna*

#Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Presentación de la campaña a colaboradores	Presentación dinámica de inducción para docentes	Semana 3-6
2.	Guía de Canva Site para integrarse al Sitio Web	Guía de Colaboración	Semana 7
3.	Textos para mails a colaboradores y la identidad textual de la campaña	Textos para Mailing y Voz de Marca	Semana 3

4.	Presentación con el diseño para Materiales en Común	MiniBrandbook	Semana 7
5.	Rúbrica y Formato para la investigación del material	Ficha Técnica	Semana 5-7
6.	Formulario para conocer a los colaboradores y su enfoque	Formulario de Inicio	Semana 5-6

**Tabla 7.** Problemática: *Materiales en Común*

### **1.4.3 Cultura Material**

Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Revisión y ampliación del glosario existente	Glosario actualizado con términos validados	Semana 1-2
2.	Estandarización de conceptos clave	Plantilla de redacción para términos técnicos	Semana 3-4
3.	Capacitación en el uso de la plantilla	Video tutorial explicativo	Semana 4
4.	Involucramiento de expertos regionales	Invitaciones formales, registro de respuestas y sesiones de retroalimentación	Semana 5-6

**Tabla 8.** Problemática: *Términos estandarizados del glosario*

Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Rediseño de identidad gráfica	Manual de identidad visual para materiales circulares	Semana 2-4
2.	Clarificación del proceso de registro	Infografía explicativa del formulario y sus criterios	Semana 5-6
3.	Actualización de contenidos web	Textos revisados y publicados en el sitio de Materioteca	Semana 7

**Tabla 9.** Problemática: *Identidad y comunicación de materiales circulares*

Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Evaluación de la usabilidad	Reporte de análisis de necesidades del usuario	Semana 2

2.	Pruebas de funcionalidad	Cronograma de pasos para uso de la calculadora (CALIMA)	Semana 3-4
3.	Elaboración de material instructivo	Infografía interactiva con requisitos de datos	Semana 4
4.	Coordinación con equipo técnico	Documentación para integración en la página web	Semana 5-6

**Tabla 10. Problemática: Calculadora de impacto ambiental**

Fase	Objetivo	Entregables	Duración
1.	Se identificó la necesidad de recopilar información sobre el número y la tipología de los eventos realizados por la Materioteca, con el propósito de evaluar su viabilidad y analizar el crecimiento y evolución de cada uno	Vaciado y categorización de eventos	Semana 2-3
2.	Se identificó la necesidad de contar con un recurso gráfico que sintetizara las actividades realizadas y facilitara, tanto al equipo interno como a las personas usuarias, la comprensión y contextualización del impacto generado por la Materioteca	Línea de tiempo de eventos Materioteca	Semana 3-4
3.	Se identificó la necesidad de diseñar un formulario que permitiera recopilar la información necesaria para medir el alcance de cada evento y sus indicadores clave de desempeño (KPIs). Este recurso también tiene como objetivo generar un banco de información interno sobre todos los eventos realizados, lo que no solo facilita la identificación de áreas de mejora, sino que también permite conocer lo sucedido en cada evento sin la necesidad de haber estado presente.	Formulario de Registro de eventos	Semana
4.	Se diseñó el esqueleto del Manual de Eventos con el objetivo de contar con un documento base, compuesto principalmente por texto, que permita tener a la mano la información esencial sobre qué hacer antes, durante y después de cada evento. Este esqueleto sirvió como fundamento para la elaboración y edición del manual final.	Esqueleto del Manual de eventos	Semana
5.	Se diseñó el manual siguiendo el estilo gráfico institucional de la Materioteca y en formato de presentación, con el propósito de facilitar su lectura y comprensión.	Manual de eventos	Semana 6-7

**Tabla 11. Problemática: Registro de eventos**

## 1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora

### **1.5.1 Comunicación y Difusión**

#### **1.5.1.1 Página web de Materioteca ITESO, seguimiento y actualización.**

- Identificación de aspectos a mejorar.

Como primer paso para la actualización del sitio web de Materioteca ITESO, se llevó a cabo una explicación a fondo con los profesores líderes del área de Difusión dentro del PAP. El objetivo fue identificar qué aspectos de la página necesitaban mejoras, cuáles requerían un mayor desarrollo o si existía algún contenido que no se estaba comunicando de manera efectiva. Además, se hizo una revisión completa del sitio para detectar elementos que no estuvieran funcionando correctamente, así como información innecesaria que pudiera entorpecer la experiencia de usuario.

- Recolección de información e imágenes.

Una vez definidos los elementos de la página que requerían cambios o actualizaciones, nos acercamos a los profesores líderes de cada uno de los equipos dentro del PAP (ECOMAT, Investigación y Desarrollo, y Difusión). El objetivo fue obtener la información clave y asegurarnos de entender la manera correcta de comunicar los contenidos, respetando la visión y necesidades específicas de cada tema o aspecto.

- Diseño de elementos gráficos.

Con la información revisada, se inició el proceso de diseño y desarrollo de los elementos gráficos que mejorarían la presentación y estética visual y la forma de comunicar el contenido de la página. Este trabajo incluyó la creación y selección de recursos como íconos, ilustraciones, fotografías y animaciones, buscando facilitar la navegación, reforzar los mensajes clave, mejorar la experiencia de usuario y estética.



Figura 1. Portada de la sección Eventos

- Desarrollo de códigos HTML.

Dentro del sitio existían diversos bloques de código HTML que conformaban la estructura visual y funcional de las secciones. Al analizarlos, se identificaron diferentes áreas de mejora, así como bloques que requerían un rediseño completo para alinear su formato con la nueva propuesta de información. A partir de esto, se modificaron, rediseñaron y desarrollaron distintos tipos de bloques mediante la programación HTML, siempre tomando en cuenta y cuidando lo visual y funcional del sitio web. La finalidad fue lograr una presentación más clara, ordenada y coherente con los textos informativos a la vez de optimizar la navegación.



Figura 2. Tarjetas de materiales en común

- Actualización de íconos y textos.

Una vez definidos los bloques y la estructura de las secciones que sufrirían modificaciones, se actualizaron los íconos y textos cargados en la página web para asegurar una coherencia y claridad en la comunicación de cada tema a tratar. Los íconos fueron seleccionados o

rediseñados según su función dentro de los contenidos web. En cuanto a los textos, se ajustó la redacción, jerarquía y estilo para mejorar la comprensión, mantener un tono uniforme y reforzar la información clave.



### NUESTRO OBJETIVO

Nuestro objetivo es crear un **modelo replicable de baja escala**, con una visión **sistémica** que pone en el centro a los **materiales, las personas y el entorno** que habitan. Este enfoque se estructura en **cuatro** etapas clave:

- **Identificación y mapeo** de los residuos del territorio.
- Diseño de **infraestructura y procesos** de revalorización a baja escala (microfactura).
- Producción de materiales con un enfoque **circular glocal**, es decir, que conecta soluciones globales con realidades locales.
- **Ecodiseño, desarrollo y comercialización** de productos que impulsen economías locales y fortalezcan comunidades.



Figura 3 y 4. Portada e icono de la sección de docentes y actualización de la información de ARTIFEX.

- Búsqueda de enlaces y creación de botones.

Con los contenidos ya organizados y los bloques definidos, se programó una serie de botones funcionales que previamente se habían diseñado (primavera 2025), además, se realizó una búsqueda de enlaces para ciertos botones que se crearon con la finalidad de complementar o ampliar la información presentada en las secciones. Estos enlaces incluyeron formularios, páginas externas y secciones internas.



Figura 5. Botón para ir al formulario de Conversia

- Revisión de responsividad en tabletas y móviles.

Con todo lo anterior funcionando correctamente, se realizó una revisión completa sitio web en diferentes dispositivos como tabletas y móviles. Se hicieron ajustes específicos en el código para corregir desalineaciones, tamaños desproporcionados y errores de visualización en textos y gráficos con el objetivo de asegurar que todo el contenido web subido a la plataforma se adaptaran correctamente a los diferentes tamaños de pantalla.



Figura 6. Ejemplo de Responsividad en la página

- Revisión y ajustes con profesores PAP.

Con el sitio casi en su versión final de mejora, se presentaron los resultados a los profesores del PAP para recibir retroalimentación específica. Esta revisión permitió detectar detalles que aún podían mejorarse en términos de contenido, diseño o funcionalidad. A partir de sus observaciones se realizaron los ajustes necesarios para asegurar que la página respondiera a las necesidades de cada equipo y reflejara la identidad y objetivos de manera adecuada.

- Revisión y ajustes con Comunicación Institucional ITESO.

Durante el proceso de integración y actualización de los bloques en la plataforma del sitio web, se llevaron a cabo algunas sesiones a través de Teams con Brenda García y María de Jesús Luevanos, del equipo de Comunicación Institucional ITESO. Estas sesiones permitieron realizar revisiones periódicas, asegurando que cada elemento incorporado funcionara correctamente y mantuviera una visualización adecuada dentro del nuevo entorno digital.

- Mapeo de bloques.

En las etapas finales del proceso, se realizó el mapeo de los contenidos web y bloques nuevos desarrollados. Para esto solo hizo falta encontrar la coherencia y correcta jerarquización de la información y contenidos para finalmente publicar la página web.

- Revisión de funcionalidad.

Para el último paso se revisó a profundidad y se navegó el sitio web por completo con el fin de garantizar que cada bloque contribuyera al mensaje general y actualizado que se quería transmitir. Este proceso requirió un trabajo de adaptación que aseguraba la funcionalidad de cada botón, bloque, animación, imagen o textos, asegurando que el resultado final fuera funcional, atractivo y alineado con la identidad visual de Materioteca e ITESO.

## 1.5.1.2 Gestión de Redes

### 1.5.1.2.1 Guía de Comunicación Digital

El desarrollo de la propuesta de mejora para la guía de comunicación digital buscó crear un documento que trascendiera la visión individual de cada equipo del PAP. Buscó asegurar la continuidad y coherencia de la estrategia de redes sociales de la Materioteca.

Para ello, el desarrollo de esta guía siguió las siguientes etapas:

- **Análisis de la situación actual**
- **Benchmarking y Análisis de Tendencias:** Se investigaron las estrategias de comunicación digital de otras organizaciones en el ámbito académico como de la sostenibilidad y el diseño, con el objetivo de identificar buenas prácticas y tendencias innovadoras, a través de usuarios de inspiración: biosis.lab, biopolimerica, somoslabva, etc.



Figura 7. Ejemplo de benchmarking

- **Definición de los Pilares de Contenido:** Luego de que se realizó la investigación del qué se iba a hacer se procedió a identificar los temas centrales que debían guiar la comunicación, que son: Inspiración Material, Conocimiento Sostenible, Historias de Impacto, Comunidad Materioteca, ECOMAT y Metodologías, Guía para la Acción, Tendencias e Innovación, Cultura Material y Reflexión, Escenarios de Colaboración



# Plantilla de reporte mensual para darle un seguimiento al trabajo realizado con resultados específicos

MATERIOTECA / DIFUSIÓN



REPORTE CONTENIDO MENSUAL

GESTIÓN DE REDES SOCIALES

**MES 2025**

PERIODO

OTOÑO/PRIMAVERA/VERANO

PILAR DE CONTENIDO	# POST	PILAR DE CONTENIDO	# POST
Inspiración material	#	Guía para la acción	#
Conocimiento sostenible	#	Tendencias e innovación	#
Historias de impacto	#	Cultura material y reflexión	#
Comunidad materioteca	#	Escenarios de Colaboración	#
Ecomat y metodologías	#	Eventos	#
<b>TOTAL</b>		<b>#</b>	

PLATAFORMA	# POST
INSTAGRAM	#
FACEBOOK	#
YOUTUBE	#
LINKEDIN	#
<b>TOTAL</b>	<b>#</b>

Figura 10. Ejemplo de Reporte mensual

Sección de **ejemplos de contenido** con base a los pilares de comunicación y el tipo de buyer persona al que se busca llegar.

MATERIOTECA / DIFUSIÓN



EJEMPLOS DE CONTENIDO

GESTIÓN DE REDES SOCIALES

PILAR DE CONTENIDO	5. ECOMAT Y METODOLOGÍAS	9. ESCENARIOS DE COLABORACIÓN	1. INSPIRACIÓN MATERIAL	7. TENDENCIAS E INNOVACIÓN	3. HISTORIAS DE IMPACTO
BUYER PERSONA	Empresario	Estudiante	Docente Universitario/ Académico	Profesionista/ Emprendedor externo	Funcionario público
ENFOQUE	Demostrar que la evaluación de materiales es una herramienta para mejorar la rentabilidad.	Conectar con proyectos reales como San Pancho o LARS para invitarlos al PAP.	Inspiración y recursos visuales para sus clases y/o proyectos de investigación.	Presentar soluciones prácticas e información útil para sus proyectos.	Mostrar cómo la gestión de residuos pueden generar un impacto real y significativo en la sociedad.
EJEMPLO CONTENIDO	Testimonios de empresas que están involucradas con ECOMAT.	Vlogs de las visitas de campo a los diferentes escenarios de colaboración mostrando las carreras que colaboran.	Presentaciones de materiales con información técnica relevante, ejemplos de uso en proyectos de investigación, enlaces a artículos científicos y estudios de caso.	Demostraciones de colecciones especiales como la de textiles con enlaces a proveedores.	Ejemplos de gestión de residuos sostenibles en proyectos comunitarios, destacando los beneficios para la calidad de vida de los habitantes

Figura 11. Ejemplos de contenido

Se crearon **3 indicadores** para ser revisados internamente para entender cómo se llevó a cabo la planificación y el trabajo durante el periodo a evaluar



		PERIODO	OTOÑO/PRIMAVERA/VERANO
INDICADOR	DESCRIPCIÓN	IMPORTANCIA	ACCIONES
<b>Tasa de interacción por plataforma</b>  <b>Fórmula:</b> (Total de Interacciones/Alcance) x 100	Mide el nivel de participación de la audiencia en cada red social (likes, comentarios, compartidos, guardados, clics, etc.) en relación con el alcance de las publicaciones.	Permite identificar qué plataformas generan mayor engagement y qué tipo de contenido resuena mejor con la audiencia.	Concentrar esfuerzos en las plataformas con mejor rendimiento y adaptar el contenido para maximizar interacción.
<b>Sentimiento de la audiencia</b>	Evalúa el tono general de los comentarios y menciones sobre la Materioteca en las redes sociales (positivo, negativo, neutral).	Permite comprender cómo percibe la audiencia a la Materioteca para identificar áreas de mejora.	Crear contenido que genere emociones positivas y responder a los comentarios/menciones de manera constante
<b>Conversión de seguidores virtuales a visitantes presenciales</b>	Mide el número de personas que visitan la Materioteca física gracias a las redes (tmbn cuentan los eventos, exposiciones, etc.).	Evalúa si las redes sociales están motivando a la audiencia a participar en las actividades presenciales.	Promocionar más los eventos y actividades o facilitar el registro y la participación.

Figura 12. Indicadores por periodo

### 1.5.1.2.2 Gestión de redes Sociales

El desarrollo de la propuesta de mejora para la gestión de redes sociales se enfocó en la implementación de la Guía de Comunicación Digital y en la creación de contenido específico para el periodo de Verano 2025. A continuación, se describen las actividades realizadas:

- Implementación del calendario anual, mensual y parrilla de contenido:** Se utilizaron las plantillas de calendario anual, mensual y semanal, para planificar y programar las publicaciones, tomando en cuenta las fechas importantes del periodo escolar (inicio y fin de clases, vacaciones, etc.) y los temas relevantes para la Materioteca. Se priorizaron las publicaciones en Instagram, por ser la plataforma con mayor engagement y potencial para llegar a la audiencia objetivo.



# JULIO 2025

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
<b>Pilares de contenido</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inspiración material</li> <li>Conocimiento sostenible</li> <li>Historias de impacto</li> <li>Comunidad materioteca</li> <li>Ecomat y metodologías</li> <li>Guía para la acción</li> <li>Tendencias e innovación</li> <li>Cultura material y reflexión</li> <li>Escenarios de colaboración</li> <li>Eventos</li> </ul>	14	15	16	17	18	19	20
<b>Plataforma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instagram</li> <li>Youtube</li> <li>Facebook</li> <li>LinkedIn</li> </ul>	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			

Figura 13. Ejemplo de implementación de calendarios

- **Desarrollo y producción del *reel* para la colección textil:**

Se diseñó y produjo un *reel* para promocionar la nueva colección textil en Instagram.

El proceso incluyó:

- La selección del pilar de comunicación "Tendencias e innovación" y el *Buyer Persona* de "Estudiante".
- La elaboración de un guion detallado que capturara la esencia de la colección y resaltara sus características.
- La retroalimentación y ajustes del guion con el encargado de la colección textil
- La grabación de tomas en la Materioteca, mostrando la variedad de textiles y las etiquetas con información relevante.
- La edición de la maqueta del *reel*
- La edición de la versión final.



GUIÓN REEL INSTAGRAM: NUEVA COLECCIÓN TEXTIL	VISUAL	SET/TOMA
¡Hola! ¿Eres diseñador o diseñadora? ¿Te interesa encontrar textiles para tus proyectos pero no sabes por donde empezar?		La biblio con el ágora atrás
La nueva colección que puedes encontrar en la Materioteca recopila información técnica, comercial y de impacto socioambiental de cada material		Acercándose a la materioteca
No ubicas? La materioteca es un centro de recursos materiales que encuentras en el 3er piso de la Biblio donde pueden encontrar información y materiales para sus proyectos. Básicamente su objetivo es promover el uso responsable y sostenible de los materiales en diversas industrias.	Video picándole al elevador en el piso 3	Entrando a la Materioteca
Pero hoy quiero mostrarles una de nuestras colecciones especiales mas recientes: la colección textil. Hasta ahorita tenemos muestras de una misma empresa que cumplió con los requisitos establecidos en torno a responsabilidad social y ambiental		Ficheros de las muestras atrás
Es importante conocer las alternativas locales que tenemos a nuestro alcance ¿Te imaginas todo lo que puedes crear con esto? Por ejemplo te muestro el render que hice con la información técnica de una de nuestras muestras para ver su caída y movimiento	Video del render	Adentro de la materioteca
Para conocer más sobre cada material, hemos incluido etiquetas detalladas. En ellas pueden encontrar información como composición, tejido y peso que pueden facilitarte la vida para crear tus proyectos		Close up al fichero y las etiquetas
Si desean obtener aún más detalles, los invito a visitar la página web. Ahí encontrarán fotos, datos técnicos, y más información interesante. Así que ya lo saben, si están buscando materiales innovadores y un espacio para inspirarse, los invito a visitar la Materioteca. ¡Los esperamos!	Página web	Fichero abierto atrás y Ray sentado en el piso

Figura 14. Guión del reel de la Colección Textil

### 1.5.1.3 Museografía

- Propuesta Conceptual.

Los materiales son parte fundamental del entorno, la tecnología y la cultura, pero en las disciplinas como diseño, arquitectura e ingeniería, su estudio suele enfocarse solo en lo técnico, dejando de lado sus dimensiones culturales, éticas y sensoriales. Esto genera una formación incompleta y desconectada del contexto social y ambiental.

Esta propuesta busca ampliar esa visión, promoviendo una relación más consciente con los materiales, entendiendo su historia, su vínculo con la naturaleza y su significado cultural.

Así, la Materioteca se concibe como un espacio de aprendizaje activo, donde el conocimiento material se construye desde la sensibilidad, la reflexión crítica y la participación comunitaria, sin dejar de lado lo técnico.

- Concepto Rector

“La Nueva Cultura Material es un marco conceptual que **redefine nuestra relación con los materiales desde una óptica crítica, transdisciplinar y sensorial.**

Propone comprender la cultura material no solo como un conjunto de objetos, sino como una **red de prácticas, decisiones y valores que configuran nuestra forma de habitar el mundo.”**

#### 1.5.1.3.1 Ejes curatoriales

El enfoque de la museografía adoptó el concepto de la Nueva Cultura Material, un concepto, que como se mencionó anteriormente, engloba diferentes perspectivas, prácticas y visiones del mundo material, sin embargo, lo concebimos como un cambio de *mindset*, en otras palabras, la Nueva Cultura Material busca promover buenas prácticas para el diseño y producción de materiales, pensando en su impacto, en nuestra conexión con los propios materiales, valorando también sus propiedades técnicas, no simplemente como información para saber cuál funciona mejor, sino como una experiencia sensorial. Esta experiencia busca que la Materioteca, a través de su curaduría y sus dinámicas, permita al usuario acercarse y sentir el material; abonado a esto, queremos agregarle un sentido más profundo a través de una narrativa contada en capas de información, agregando historia, su vínculo con nosotros, su impacto cultural, como influye en la vida cotidiana y como puede transformar. Por último, tenemos una visión optimista hacia el futuro, por lo que estos ejes siempre buscan de alguna forma encaminar tanto a la comunidad que conoce este mundo, o a externos a adoptar estas buenas prácticas, a reflexionar y a que tomen acción frente a los temas que aborda la Materioteca.

A partir del concepto rector, se proponen seis ejes que orientan la transformación museográfica y pedagógica del espacio:

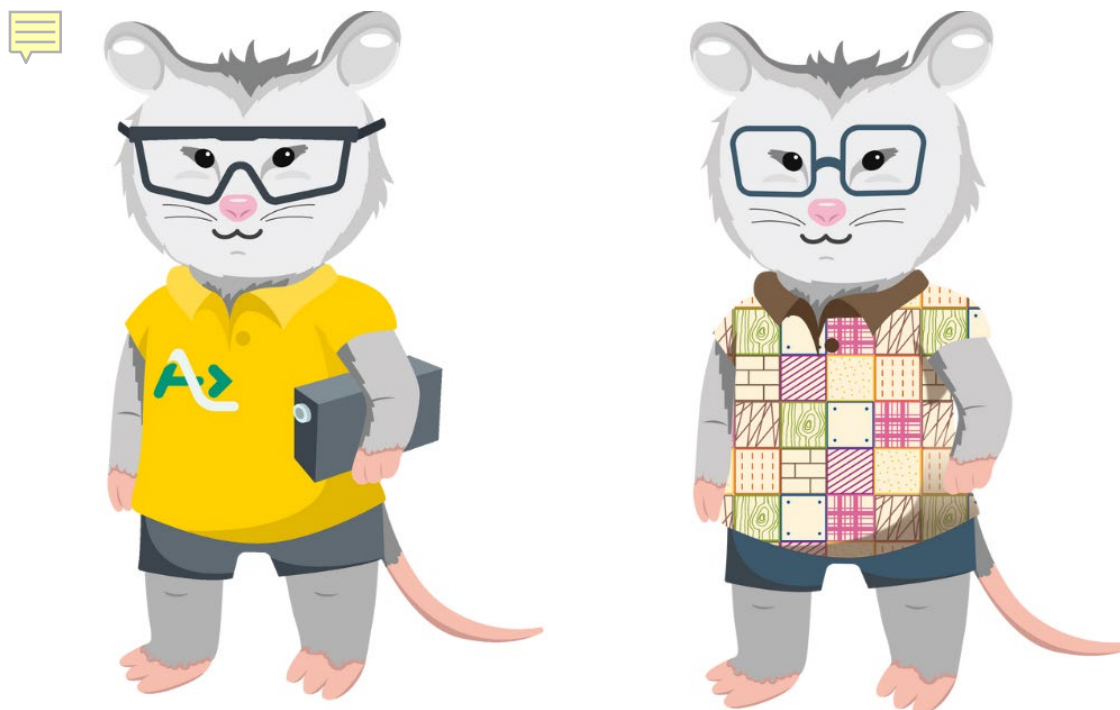
- **Diseño cómo consciencia:** Promover una cultura del diseño que priorice la ética, la responsabilidad y la regeneración. El diseño consciente implica considerar el ciclo de vida completo del material, su procedencia, impacto ambiental y condiciones laborales asociadas.

- **Material como Experiencia:** El conocimiento se construye a través de los sentidos. Tocar, oler, comparar y sentir los materiales permite una comprensión más profunda, emocional y significativa.
- **Promoción de valores socioambientales:** La estructura narrativa debe construirse con base en criterios ambientales y sociales, que promuevan el conocimiento encaminado a la sostenibilidad cuidando de las implicaciones sociales, culturales y ecológicas.
- **Historia como Narrativa Curatorial:** La colección se organiza siguiendo un enfoque de carácter antropológico e histórico, cultural y simbólico, permitiendo comprender cómo hemos construido nuestro entorno a lo largo del tiempo.
- **Conexión como tejido social:** La Materioteca debe funcionar como una plataforma de vinculación. Las alianzas con empresas responsables, comunidades locales, actores institucionales y profesionales permiten ampliar la incidencia del proyecto, así como generar redes que compartan valores de sustentabilidad, equidad y justicia material.
- **Llamado a la acción a través de la visión del futuro:** En la narrativa curatorial, se busca promover un futuro sustentable, sostenible y amigable encaminando al usuario mediante la reflexión, la acción y el diálogo para construir esa visión.

## ¡Bienvenido Arti!

Cómo propuesta museográfica y con una visión mercadológica, buscamos implementar una mascota a la Materioteca, cuya función no es solo darle una identidad visual, sino, también acompañar al usuario en su búsqueda por el conocimiento de la Materioteca.

Además, será Arti quien se encargue de difundir y promover la Nueva Cultura Material y todos sus valores.



**Arti como embajador de ARTIFEX**

**Arti como embajador de Materioteca ITESO**

*Figura 15. Arti, herramienta de acompañamiento para explorar Materioteca.*

#### 1.5.1.3.2 Propuestas

Integrar una perspectiva museográfica a la Materioteca implica la integración también de nuevas dinámicas que sigan no solo los valores que fomenta la Materioteca, sino, también que promueva el conocimiento con base las características curatoriales.

- **Propuestas generales:** Las propuestas generales o conceptuales, son aquellas ideas, estrategias o herramientas que se pueden implementar con mayor libertad creativa. Es decir, están sujetas a la creatividad de los diseñadores y curadores y pueden implementarse en un lapso amplio. A pesar de tener libertad creativa, es importante mantener siempre la coherencia museográfica.

- **Señalética Histórica:** Colocar una señalética que cubra dos funciones. La primera es darle dirección al visitante, y la segunda que se relaciona con una capa histórica y antropológica que articule el vínculo con los materiales, desde este enfoque.
  - **Línea del tiempo:** Colocar edén vinilo una línea del tiempo de la Materioteca, indicando sus orígenes, eventos importantes, nacimiento de sus proyectos etc.
  - **Textos Curatoriales:** Los textos curatoriales que pueden aplicarse dependiendo la temática, pueden incluir enfoques técnicos, históricos, culturales, sociales, ambientales, y si se desea, puede incluir otros aspectos que converjan adecuadamente.
  - **Establecimiento de recorridos preestablecidos:** Basándonos en los tipos de recorrido escritos en el Miro, deseamos implementarlos en esta propuesta museográfica, integrando los ejes curatoriales.
  - **Exposiciones Temporales:** Para aprovechar el nuevo mueble y su dinamismo, proponemos que se pueda usar para exposiciones temporales con variedad de temáticas, conceptos y categorías.
- **Propuestas Específicas:** Las propuestas específicas, son todas aquellas que son puntuales, ya tienen fundamento o un espacio en la Materioteca y depende de aprobación de los encargados de la Biblioteca, de otras líneas de trabajo, y de proyectos que ya fueron concluidos. En definitiva, son propuestas que tienen que seguir una organización más rigurosa y dependen de terceros.
    - **Implementación de ruedas al mueble:** para darle dinamismo y movilidad, proponemos colocar ruedas para el mueble.
    - **Rediseño de espacio:** Rediseñar el espacio para adecuarlo como un espacio no solo de trabajo, sino de conocimiento será esencial para el desarrollo museográfico.
      - Nuevos Textos Fijos
      - Cambio de Iluminación
      - Rediseño de Etiquetas en Colección Textil

- Mantenimiento de Ficheros
  - **Estrategias de Difusión:** Para promover esta nueva cultura material, es importante darle visibilidad y un espacio de difusión con logo o algún distintivo de que pertenece a la museografía de la Materioteca.
  - **Materia Viva: Cápsulas de cultura material:** Espacio expositivo rotativo en la entrada de la Materioteca. Cada cápsula conecta materiales con momentos culturales o emocionales del semestre. Busca activar la reflexión desde la cultura material de forma visual y participativa.
- **Propuesta de Slogan**

Una de las propuestas es la implementación de un slogan que pueda utilizarse en proyectos de difusión fuera y dentro de las líneas de trabajo museográficas, es decir, que sirva también como un distintivo que exponga la visión demostrada en la curaduría de Materioteca ITESO y en los proyectos que desarrolla.

“Nada es solo un material”: este slogan trata de integrar de manera breve la visión museográfica de que los materiales tienen un vínculo narrativo, es decir, poseen historia, trasfondo cultural y un impacto social

- **Board Materia Viva**

**“Donde los materiales dialogan con la cultura”**

- **Concepto:** “Materia Viva” es un espacio expositivo dinámico dentro de la Materioteca que transforma lo cotidiano en una oportunidad de reflexión. Cada cápsula o intervención conecta un material con una fecha, tradición o contexto sociocultural, mostrando que los materiales no son solo recursos técnicos, sino expresiones vivas de nuestra historia, identidad y entorno. Es un recordatorio visual y tangible de que la cultura material nos atraviesa a diario.
- **Justificación:** En línea con la visión crítica y sensorial de la Materioteca, Materia Viva es un board de museografía ligera y rotativa que acompaña el calendario académico y cultural con contenidos que vinculan materiales con prácticas culturales.


Invita a la participación desde la observación y la curiosidad, fortaleciendo la identidad del espacio como un lugar vivo, reflexivo y conectado al presente. Su formato flexible permite al equipo adaptar los contenidos con libertad creativa y coherencia curatorial, fomentando una educación no formal constante.

### ¿Cómo funciona Materia Viva?


- Materia Viva es un board expositivo dinámico ubicado en la entrada de la Materioteca. A lo largo del semestre, presentará cápsulas temáticas que vinculan materiales con prácticas culturales, emociones y contextos sociales, a través de una museografía ligera, visual e interactiva.
- Cada cápsula podrá incluir materiales reales o representaciones, textos curatoriales breves, elementos sensoriales o dinámicas participativas que inviten a la reflexión y el diálogo.

Materia Viva será un proyecto desarrollado en conjunto con los equipos de **Ecomat y Acervo Material**, quienes aportarán su conocimiento especializado sobre los materiales, sus propiedades y contextos.

Esta colaboración permitirá que cada cápsula se construya con base en información precisa y significativa, fortaleciendo el enfoque curatorial y garantizando un acompañamiento interdisciplinario durante el desarrollo de los contenidos.

-  **Capsula 1:** ¿Con qué material empiezas este semestre? Los materiales también tienen estados de ánimo.

### Mensaje curatorial:

Los materiales tienen cualidades que reflejan cómo nos sentimos al iniciar  nuevos proyectos: pueden ser frágiles como el vidrio, flexibles como el textil o resistentes como el acero.

En esta cápsula, te invitamos a observarte a través de los materiales. ¿Te identificas más con lo transparente, lo denso, lo flexible o lo resistente?

La cultura material no solo construye el mundo que habitamos, también revela cómo lo habitamos.

Hoy, tu estado emocional es un material. ¿Cuál eliges ser?

- **Capsulas otoño**
  - Agosto – Inicio de semestre ¿Con qué material empiezas este ciclo? Reflexión personal a través de materiales como metáfora emocional.
  - Septiembre – Independencia, Materiales que nos forman Identidad cultural a partir de materiales tradicionales mexicanos.
  - Octubre – Día de Muertos, Materiales que nos conectan con la memoria Piezas simbólicas de ritual y tradición: barro, papel, copal, flores.
  - Noviembre – Consumo y transición, Materiales que no vemos Crítica al consumo y visibilizarían de materiales descartados o invisibilizados.
  - Diciembre – Fin de semestre / Fiestas, Entre el brillo y el impacto Materiales festivos y reflexión sobre celebraciones conscientes.

- **Propuesta de recorridos:**

Como parte del desarrollo museográfico de la Materioteca ITESO, se propusieron tres recorridos diferenciados por nivel de complejidad, todos guiados por una narrativa que se entrelaza con el acomodo físico del espacio. Esta distribución no solo organiza los materiales por tipo o función, sino que permite crear una experiencia envolvente que sigue la relación histórica, emocional y crítica que la humanidad ha tenido con los materiales.

Cada recorrido está pensado para ser ejecutado por guías capacitadas/os, por lo que se plantea la elaboración de guiones estructurados que aseguren la correcta transmisión de los conceptos y propicien el diálogo con los públicos diversos.

Como apoyo a estos recorridos, se integra a Arti, un personaje diseñado para funcionar como mediador pedagógico y sensorial dentro del espacio museográfico. Arti tiene la tarea de

traducir los contenidos técnicos en mensajes más accesibles y emocionales, especialmente útiles en recorridos autoguiados o para públicos no especializados.

- **Propuesta de línea del tiempo:**

Como parte del diseño museográfico, se propusieron dos líneas del tiempo que tienen como objetivo enriquecer la experiencia narrativa del espacio y brindar contexto a quienes visitan la Materioteca. Ambas líneas buscan situar al visitante dentro de una historia más amplia: una que habla tanto del desarrollo del proyecto como de la evolución de nuestra relación con los materiales. Se plantea que estas líneas del tiempo estén colocadas físicamente en el espacio mediante gráficos en vinil sobre muro, visibles desde la entrada o en zonas clave del recorrido, funcionando como elementos introductorios y pedagógicos.

- Historia de la Materioteca, desde sus inicios como proyecto académico hasta su consolidación como espacio de consulta y experimentación material.
- Historia de la humanidad a través de su relación con los materiales.

La propuesta museográfica parte del principio de que el espacio debe ser **apropiado** por quienes lo habitan y transforman. Como estudiantes, no solo debemos conocer el espacio, sino sentirnos parte de él, perderle el miedo y entenderlo como una herramienta activa para comunicar, dialogar y construir colectivamente. Esta propuesta se sostiene desde distintas disciplinas: investigación, curaduría, diseño, difusión, evaluación y documentación, con el objetivo de generar procesos continuos donde cada equipo pueda dejar su huella. Apropiarse del espacio implica intervenirlo con intención, asumirlo con responsabilidad y permitir que se mantenga vivo a través de nuevas voces y colaboraciones.

## 1.5.2 Materioteca Física y Digital

### 1.5.2.1 Actualización de la Materioteca digital

En respuesta al rediseño de formato de visualización e interacción de la Materioteca digital, se llevaron a cabo varias tareas:

- **Análisis del Acervo Materioteca.**

En primer lugar, se revisó detenidamente la página de Materioteca digital. Desde este análisis se pudieron identificar puntos y áreas de mejora tanto en estructura como en funcionalidad, para hacerla más clara, comprensible y fácil de navegar. Al mismo tiempo, se analizó en Acervo Materioteca, el cual presentaba una organización poco intuitiva y carecía de un formato definido para presentar la información de cada material, lo que dificultaba su consulta y comprensión.

- **Sesión y edición de fotos de materiales.**

Se planeó una sesión fotográfica en el estudio de iluminación de LABCAA en el edificio S, con la finalidad de estandarizar todas las fotos de los materiales de la base de datos digital. Esta sesión incluyó materiales del acervo de ECOMAT y el acervo de colecciones especiales, específicamente la colección textil. En este marco, la sesión fotográfica se llevó a cabo bajo la siguiente dirección:

**Concepto general:**

Propuesta visual:

- Las fotografías tendrán un estilo uniforme, sin elementos decorativos ni props.
- Fondo blanco neutro, para asegurar limpieza visual y coherencia entre imágenes.
- Se realizarán dos tipos de tomas por material:
  1. Fotografía limpia del material.
  2. Fotografía con mano, mostrando el material en manipulación para permitir al usuario dimensionar su escala, espesor, flexibilidad o textura.

**Dirección general:**

Espacio:

- Estudio de iluminación del edificio S del ITESO.
- Ciclorama blanco.

Iluminación:

- 3 Reflectores con soporte.
- 1 Flash.

Composiciones:

- Primer plano.

Modelo de manos:

- Manos sin decoración de uñas.
- Brazos limpios.
- Ropa de top blanco.

Una vez concluida la sesión de fotos, se seleccionaron las mejores tomas de cada material para ejecutar su edición en el Ligthroom. Para ello, se emplearon los siguientes parámetros para su aplicación general en todas las fotos:

Luz:

- Exposición: 0.80.
- Contraste: -10.
- Iluminaciones: -30.
- Sombras: 10.
- Blancos: 40.
- Negros: 10.

Color:

- Temperatura: 3.
- Intensidad: -10.

- Saturación: -10.

Mezclador de colores:

- Rojos/Naranjas:
- Saturación: -10.
- Luminancia: 20.

Este apartado dependerá de los colores de cada foto, los rojos y naranjas ayudan a la piel de las personas.

Efectos:

- Textura: -5.
- Viñeta: 5.

Detalle

- Enfoque: 40.

Óptica:

- Palomita en "Quitar la aberración cromática".
- Palomita en "Activar correcciones al lente".



Figura 16. Ejemplo de fotos tomadas y editadas.

- **Modificar el formato de visualización de los materiales.**

La Materioteca Digital cuenta con una clasificación de materiales que organiza el Acervo Materioteca en diferentes categorías. Antes, al ingresar a cada categoría, los materiales se presentaban en una tabla con poca información del material correspondiente. Sin embargo, durante este verano se llegó a la conclusión de que este formato no era intuitivo ni facilitaba la consulta, ya que la información resultaba difícil de identificar y entender. Por esta razón, se decidió reemplazar la tabla por bloques individuales para cada material, los cuales incluyen un espacio para una imagen, el nombre y código visible. Este nuevo formato de visualización permite una navegación más clara y accesible.

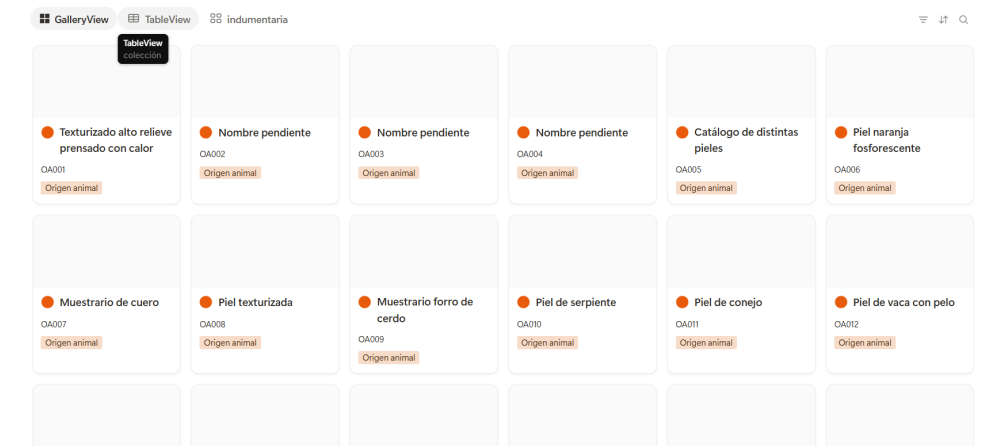


Figura 17. Nuevo formato de visualización de los materiales en Notion.

- **Actualización de portada de Materioteca digital e íconos.**

Como uno de los últimos pasos, se identificaron áreas de mejora en las portadas de los acervos y en la portada general de la Materioteca digital, ya que estas no eran coherentes con la identidad visual no con la experiencia que el sitio web busca transmitir. A partir de estas observaciones, se propusieron nuevos diseños para portadas y íconos, para lograr una visualización más limpia, ordenada y alineada con el concepto que queremos relacionar. Estos ajustes ayudaron a reforzar la coherencia gráfica entre la página web y la Materioteca digital, así como mejorar la primera impresión de la plataforma.



Figura 18. Portada e icono actualizado de la Materioteca Digital

- **Colocación de botones.**

El último paso fue enlazar directamente la Materioteca digital con la página web. Para lograrlo, fue necesario investigar cómo crear botones dentro de la plataforma Notion y definir en qué parte de la Materioteca digital colocarlos. La intención era facilitar la navegación permitiendo a las personas regresar fácilmente al sitio web principal o moverse entre los acervos.



Figura 19. Botones colocados dentro de la Materioteca Digital

### 1.5.2.2 Seguimiento de la colección textil

Como parte del trabajo de completar la colección textil y aunado directamente con la actualización de la materioteca digital, se llevó a cabo la sesión de fotos de los materiales textiles bajo la dirección de la materioteca digital.



*Figura 20. Foto editada de CT008 Bergamota*

Estas fotos son las que estarán en la Materioteca digital para completar la base de datos en Notion para la colección textil.

Por otro lado, se completó el diseño de exhibición de las muestras físicas dentro de los ficheros de la Materioteca ITESO, ubicados en el tercer piso de la biblioteca. El acomodo de los textiles en el archivo físico responde al orden establecido en la base de datos digital, organizado bajo un hilo conductor basado en la textura y el comportamiento del tejido.

Es decir, la secuencia comienza con una muestra de tejido plano, cuyo ligamento, peso y textura la hacen más rígida y resistente; materiales que, por sus características, podrían considerarse de uso rudo. A partir de esa lógica, la colección avanza gradualmente hacia textiles de menor peso y mayor flexibilidad, hasta llegar a la última muestra: una tela de tejido de punto, elástica, ligera y orientada a un uso más fino o especializado.

Esta curaduría busca ofrecer al usuario una lectura progresiva del comportamiento textil, que complemente la información técnica y facilite su consulta tanto en el acervo físico como digital.

Se desarrolló un video breve para orientar sobre el uso adecuado de la información de la base de datos de la colección textil. Dado que los contenidos de esta colección son de carácter técnico y especializado, se identificó la necesidad de generar un recurso audiovisual que facilitara la comprensión y el aprovechamiento integral de los datos disponibles. Esto responde directamente al espíritu y objetivo con el que fue concebida la colección: ser un recurso de consulta que enriquezca las prácticas de una selección de materiales más informada, crítica y consciente. En ese sentido, se considera fundamental que la información contenida en cada ficha sea interpretada y aplicada de forma adecuada.

Para ejemplificar el uso técnico de los datos, se seleccionó una muestra de la colección: *CT005 Alviero Stretch Lafshield*, y se desarrolló una simulación digital utilizando el software VStitcher de Browzwear, herramienta disponible para la comunidad del ITESO. La simulación consistió en la confección digital de un *jumpsuit* femenino talla 10/30, compuesto por 13 piezas: pantalón delantero y trasero, talle delantero y espalda, mangas, puños, pretina y cuello. Se incorporaron avíos como botones y cinta palmita.

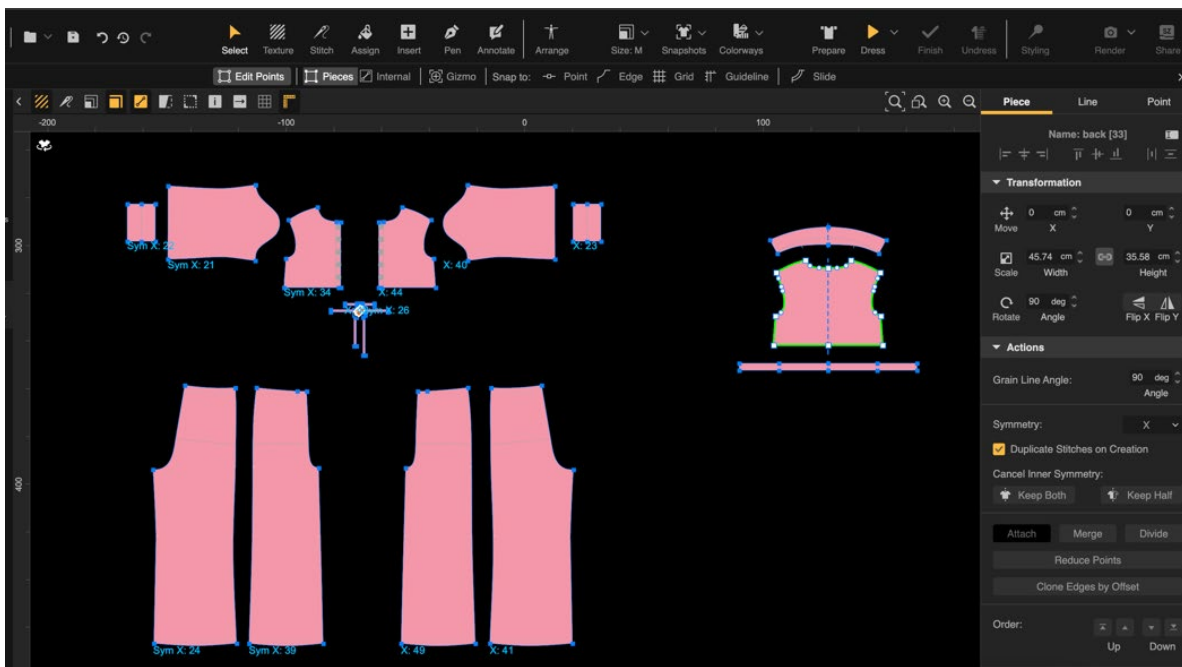


Figura 21. Patrones de jumpsuit en Vstich

El avatar utilizado para la simulación mantuvo las siguientes dimensiones corporales:

Concepto	Medida (cm)
Altura	167.5
Cuello	38.8
Ancho espalda	37.8
Talle espalda	41
Busto	88.9
Debajo del busto	76.5
Altura de Busto	25.5
Separación de busto	20.3
Cintura	68.9
Cadera	95.2
Largo manga	53.2
Puño	15
Largo pierna	106.3
Rodilla	33.4
Tobillo	23.4

Tabla 12-. Medidas corporales de avatar



Figura 22. Avatar en Vsticher

Se integraron también los datos técnicos reales del textil:

- Composición: 100% poliéster.
- Tejido: plano con ligamento de sarga.
- Peso: 210 g/m<sup>2</sup>

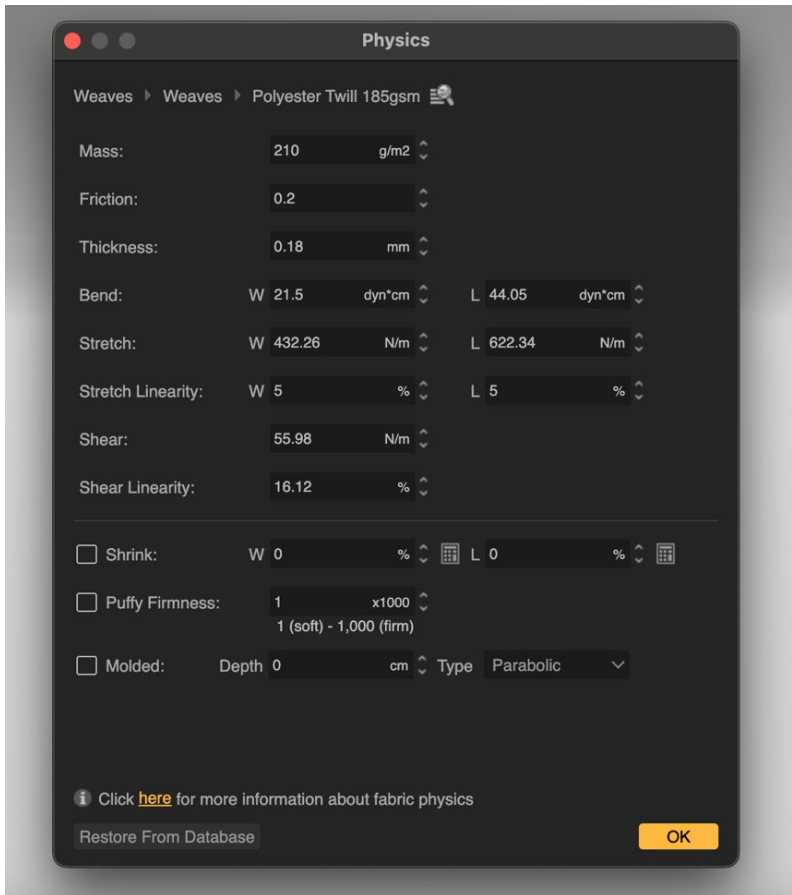


Figura 23. Tablero de parámetros en Vsticher

A partir de estos parámetros, se pudo visualizar digitalmente el comportamiento del textil en desplazamiento, en especial en cuanto a su caída y movimiento. Esta simulación refuerza la utilidad y el potencial de los datos técnicos que se integran en cada ficha, permitiendo visualizar de forma concreta cómo estos influyen en el diseño y uso de un material.

Tras la generación del render y la grabación del proceso, se realizó una edición del video en la plataforma *CapCut*, incorporando título y voz en off generada mediante inteligencia artificial en la misma herramienta. El video resultante dura 55 segundos.

Finalmente, el video fue integrado en la base de datos digital de *Notion* como recurso de pie de página general dentro de la colección textil. Su finalidad es servir como herramienta complementaria que facilite la lectura técnica del acervo y promueva un uso más profundo, consciente y contextualizado de la información.

## ¿Cómo puedes usar la información técnica de los textiles?



Este video muestra la caída y el movimiento de la muestra textil [CT005 Alviero Strech Lafshield](#) que tiene un peso de  $210 \pm 10 \text{ g/m}^2$ . El render se realizó con [Vsticher](#) de [Browzwear](#)

Figura 24. Video colocado en la base de dato en Notion

### 1.5.2.3 Comunicación interna

#### 1.5.2.3.1 Indicadores Culturales

- **Actividad:** Impartir una charla taller a los miembros del PAP sobre indicadores culturales.
- **Descripción:** Se organizó una sesión teórica donde se explicaron ¿qué son los indicadores?, ¿para qué sirven?, los tipos, características y criterios de priorización. La presentación se basó en los diseños que ya habían creado en Canva periodos anteriores.
- **Herramientas:** Se utilizó una presentación que se realizó desde el Canva de la materioteca para explicar de manera visual y organizada los conceptos clave.



Figura 25. Extracto de presentación sobre indicadores en Canva

## 1.5.2.4 Materiales en Común

### 1.5.2.4.1 Campaña

Como se mencionó, esta campaña nace para darles identidad a los materiales que carecen de información técnica y contextual, materiales llamados Materiales Huérfanos.

Para cubrir esta falta de información, se pensó en una campaña estratégica cuyas bases era el trabajo colaborativo, por eso, la dinámica planteó incluir a expertos en áreas relacionadas al uso de materiales, como diseño y arquitectura, pensando a su vez que también se quería recurrir a la comunidad académica. Teniendo en cuenta esto, la campaña se procedió principalmente para enfocarse en los docentes del DHU, ya que contaban con el expertise y pertenencia a la comunidad académica.

Así, se concibió que los docentes fueran el pilar de colaboración con Materioteca ITESO a través de sus cursos y materias, incluyendo a su vez a sus alumnos. La dinámica de la campaña a grandes rasgos es sencilla, prácticamente consta de invitar a docentes a participar en la búsqueda de información, delegando a los alumnos un trabajo de investigación de uno de los materiales que el docente seleccionó previamente; ya con la investigación realizada, se trasladaría a *Notion*, donde se almacena la Materioteca Digital. Esta dinámica bautizaba la campaña como *Adopta un Material*, pero tras incorporar otras formas de colaboración se recurrió a un nombre diferente que sea más atractivo y englobe el objetivo.

Este verano se reorganizó la campaña, dejando la dinámica similar, pero haciendo ajustes que enriquecieran no solo la información, sino también el trabajo colaborativo. A finales de primavera 2025 se renombró a *Materiales en Común*, título que trata de evocar un sentido de comunidad entre docentes, alumnos, expertos, empresas y la misma Materioteca, de igual forma los Materiales Huérfanos se renombraron a *Materiales Enigma*, nombre que empieza a relacionarse con la narrativa curatorial de las propuestas museográficas.

Como se mencionó, se incorporaron otras dos formas de colaboración, abrimos la posibilidad de que tanto docentes como alumnos puedan presentar a Materioteca un material nuevo, bajo el requisito de que el material ya debe contar con información, es decir, se presenta para integrarse directamente al Acervo, no a los Materiales Enigma, así mismo, tienen la posibilidad de referenciar una empresa para futuras colaboraciones.

En definitiva, se desarrolló esta campaña con el objetivo de enriquecer el acervo de la Materioteca a través del trabajo conjunto con docentes y estudiantes, que, una vez concluida nuestra colaboración, serán reconocidos por su esfuerzo y cooperación.

Ejemplo de un texto incluido en la Guía de Colaboración:

*“Materiales en Común tiene como objetivo principal enriquecer el acervo de la Materioteca ITESO mediante el trabajo conjunto con docentes y estudiantes, para completar y contextualizar la información técnica de los materiales disponibles.*

*Para lograrlo, la Materioteca ITESO pone a disposición de los docentes una selección de materiales, herramientas para su análisis y el acompañamiento necesario para integrarlos en sus clases como parte del trabajo académico, brindando así una oportunidad de investigación para los estudiantes.*

*Nuestro propósito no es solo llenar vacíos de información, sino también generar una red de colaboración académica y promover una cultura material consciente y reflexiva,*

*impulsada por el diseño responsable. De este modo, buscamos construir conocimiento colectivo desde la colaboración y el intercambio entre la comunidad universitaria.*

#### 1.5.2.4.2 Flujo de Trabajo interno y externo

El flujo de trabajo consta de dos secciones: el interno que involucra a los próximos encargados de darle seguimiento a la campaña y los profesores del PAP, y el externo que es el flujo de colaboración entre la Materioteca – por ende, el equipo encargado – y los docentes.

El primero momento de la campaña es una *Inducción*, este primer momento se encuentra en el flujo de trabajo externo de igual forma. La inducción es una breve reunión donde los profesores de Materioteca responsables de gestionar la dinámica, expondrán y explicarán el contexto, la campaña, nuestros objetivos, la ficha técnica, el cronograma, entre otras cosas, pero lo más importante de la inducción es la Selección de Materiales. Previa a la inducción los docentes debieron llenar un formulario breve en ese formulario se indica qué tipo de selección les gustaría hacer *Por Categoría*, es decir que sea una selección cuyos materiales sean de una sola categoría o *Personalizado / Mixto*, una selección en la que el docente tenga total libertad de escoger entre dos o más categorías, con esta información en mano, los docentes deben de seleccionar cuántos materiales requiera, por eso es importante que sea presencial, de no ser así puede consultar los materiales en la base de datos de Notion. Durante la inducción o en las primeras cuatro semanas del semestre el docente podrá presentar un material o referir a una empresa.

La siguiente parte del proceso es al inicio del semestre, deberá haber una primera visita para que los alumnos conozcan la Materioteca, se familiaricen con lo que se hace dentro y puedan reconocer el material que se les asignó. Después, el docente incorpora nuestra ficha técnica a su curso abriendo así la investigación.

Durante el proceso de investigación, la Materioteca deberá estar atenta a dudas que puedan surgirles a los alumnos y docentes involucrados, para facilitar esto, se abre un espacio de acompañamiento donde se deberán ofrecer asesorías personalizadas para atender dudas, visitas guiadas individuales o en grupo, y si es el caso, facilitación de recursos. Para esta

parte del proceso será crucial que alumnos y profesores del PAP se organicen para gestionar el acompañamiento de la investigación.

El docente es el primer filtro – y el más importante – para que sea validada la información de la ficha técnica. Idealmente la ficha deberá concluirse y revisarse entre las semanas 11 y 12 del semestre, por lo tanto, ya deberá tener el visto bueno del docente para proceder al último paso. Una vez validada la ficha técnica, el docente deberá entregar las fichas de vuelta a Materioteca, donde uno o dos estudiantes del equipo interno serán responsables de curar y trasladar la ficha técnica a Notion, y posteriormente – y con ayuda de gestión de redes – deberá publicarse principalmente la colaboración y la bienvenida al material.

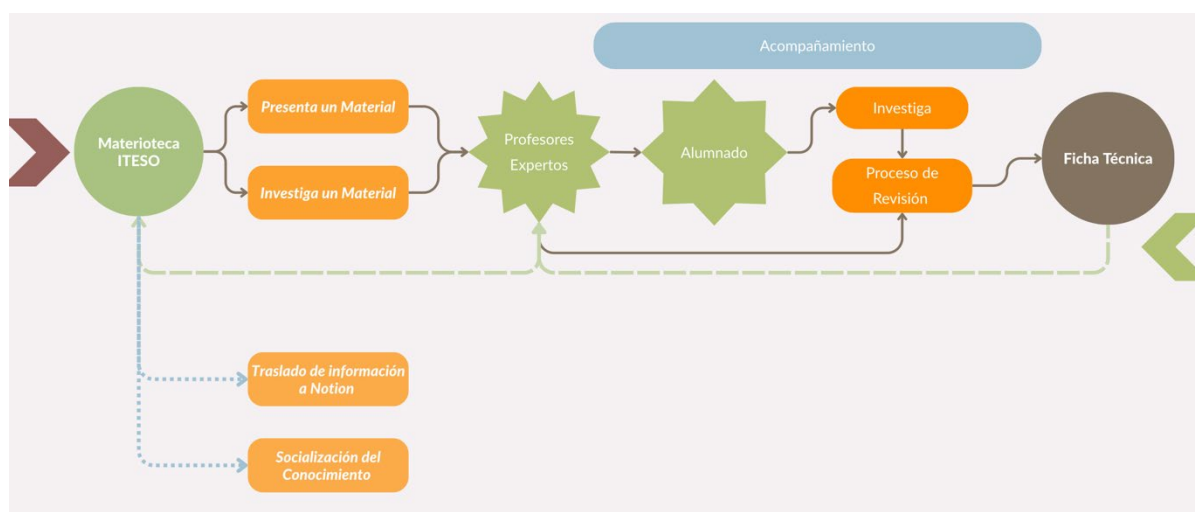


Figura 26. Diagrama de flujo de trabajo

#### 1.5.2.4.3 Ficha Técnica

La lógica detrás de la elaboración de la ficha técnica tenía que articular la campaña con los diseños y formatos ya establecidos principalmente en Notion, aplicación donde se almacena la Materioteca Digital. El semestre pasado, se introdujo un nuevo formato a raíz de la colección textil, que ofrecía amplitud de información y recopilaba los datos relevantes, pero el formato aplicaba solo a materiales textiles, notábamos que las fichas técnicas con ese formato debían cumplir estándares según la naturaleza del material, por lo que primero se planteó hacer una ficha por cada categoría de los Materiales Enigma.

Por cuestiones de practicidad y tiempo, se realizó un formato general que era aplicable a cada categoría, por lo que no representaba un obstáculo. Con este formato, pudimos trasladarlo a Notion para solidificar la estructura técnica de la información que buscamos generar y difundir en nuestra base de datos. Para esto, se trabajó con el equipo de I&D para recopilar los datos relevantes y agregarlos al formato final de la ficha, que cuenta con 8 categorías importantes, excluyendo las categorías de Información Adicional y Referencias que pertenecen más al aspecto técnico de la ficha.

Las categorías del formato son:

1. **Datos Generales:** Esta sección reúne la información esencial para identificar y clasificar los materiales del Acervo. Esta sección puede consultarse en el Notion
2. **Ficha Técnica del Material:** Esta sección debe describir la estructura, composición y propiedades del material, registrando sus características técnicas, procesos de obtención y posibles aplicaciones.
3. **Propiedades sensoriales:** Las propiedades sensoriales describen al material desde la experiencia perceptiva, mediante la observación, el tacto, el oído o el olfato, sin requerir unidades de medida.
4. **Propiedades medibles y comparables:** Esta sección deberá consultar a la empresa antes de declarar la falta de información. Son todas las propiedades cuantificables del material per se.
5. **Usos y aplicaciones del Material:** Esta sección registra los usos actuales y potenciales del material, considerando su comportamiento, propiedades y aplicaciones observadas en distintos contextos.
6. **Instrucciones de cuidado y mantenimiento:** Esta sección ofrece recomendaciones para usar, cuidar y almacenar el material, para preservar su durabilidad y evitar daños por condiciones o usos inadecuados.
7. **Recomendaciones de trabajabilidad:** Esta sección reúne sugerencias técnicas o empíricas para la transformación del material, incluyendo métodos de manipulación, herramientas recomendadas y precauciones durante su uso.

8. **Desempeño ambiental y social:** Esta sección evalúa el impacto ecológico y ético del material, considerando su origen, ciclo de vida, condiciones de producción y posibles certificaciones de sostenibilidad.

Nuestra ficha técnica ofrece en total 10 categorías de investigación, sin embargo, optamos por ofrecerle al docente la posibilidad de que pueda agregar información que crea pertinente ya sea para su clase, o para la experiencia de la investigación; estos datos no se incluirán en la base de datos digital.

#### 1.5.2.4.4 Diseño de Marca

A finales del semestre pasado, se trabajó en una guía gráfica para la campaña; este diseño intuía la colaboración académica a través de elementos visuales que evocaban a una estética escolar. Para verano, se reestructuró la campaña, sin embargo, se optó por mantener esos elementos visuales y agregar otros que otorgaban dinamismo.

Para seguir evocando ese elemento escolar y/o académico, se mantuvieron elementos como flechas con un diseño artesanal, trazos y aros con plumón o lápiz. También se trabajó en un logo y un slogan, ambos diseñados para encajar con la estética y con el objetivo de la campaña.



Figura 27. Logotipo A de materiales en común



Figura 28. Logotipo B de materiales en común

Se realizaron dos versiones del logotipo de la campaña, uno con colores claros, al que podríamos denominar como el “original” y una versión oscura con los colores invertidos, estos colores son parte de la paleta de colores establecida para la campaña, con la misma estética. El logotipo aún puede estar sujetos a cambios, según convenga y avance la campaña. Por su parte el slogan es:

*“Descubriendo Materiales, Construyendo conocimiento”*



Fue diseñado así, para evocar ambas metas: darles identidad e información a nuestros Materiales Enigma, y construir comunidad a través del aprendizaje y conocimiento.

### **1.5.3. Cultura Material**

#### **1.5.3.1 Estandarización del glosario**

El proceso de trabajo comenzó con una revisión del glosario existente, desarrollado en la primavera 2025. Esta revisión permitió verificar que todos los conceptos estuvieran completos, contaran con sus referencias correspondientes y estuvieran organizados de manera coherente en un documento unificado. Una vez completada esta fase inicial, se estableció una estrategia para estandarizar los términos técnicos mediante la colaboración con expertos de diversos países latinoamericanos, incluyendo especialistas del equipo LABVA de Chile y el Dr. Mauricio Vásquez de la universidad de Medellín, Colombia.

Para facilitar este trabajo colaborativo, se diseñó una plantilla estructurada en la plataforma Miró que constaba de cuatro secciones diferenciadas. La primera sección permitía a los expertos actualizar y enriquecer las definiciones existentes con sus conocimientos especializados. La segunda sección estaba destinada a incorporar nuevos términos que los colaboradores consideraran relevantes para el estudio de la cultura material. La tercera sección funcionaba como repositorio de recursos complementarios, donde se recopilaban artículos académicos, libros y material audiovisual que ampliaban la comprensión del tema en diferentes contextos regionales. La cuarta sección servía como espacio para que los expertos compartieran sus proyectos actuales, fomentando así la creación de redes de colaboración.

El proceso de vinculación con los expertos incluyó el envío de comunicaciones formales que explicaban detalladamente los objetivos del proyecto y la metodología de participación. Se realizó un seguimiento de las respuestas recibidas, registrando qué especialistas confirmaron su disponibilidad para colaborar. A los participantes confirmados se les proporcionó acceso a la plantilla de  junto con un video tutorial que explicaba el proceso paso a paso. Además, se ofreció realizar sesiones de acompañamiento virtual para resolver dudas específicas. Como resultado de este proceso, se logró establecer una sesión de trabajo con el  doctor en ingeniería de materiales Mauricio Vásquez de Colombia, quien se comprometió a completar su contribución dentro del plazo establecido. Los demás expertos optaron por trabajar de forma independiente, con un plazo máximo de entrega al finalizar el semestre.

### 1.5.3.2 Identidad y comunicación de materiales circulares

El trabajo en esta área inició con un análisis de la identidad gráfica desarrollada en el semestre anterior, se procedió a rediseñar el icono principal, incorporando elementos visuales que representaban mejor los conceptos de circularidad y sostenibilidad. Simultáneamente, se estableció una nueva paleta cromática organizada sistemáticamente según las diferentes colecciones de materiales documentadas en el proyecto.

Paralelamente al trabajo gráfico, se realizó una revisión de los contenidos textuales, simplificando el lenguaje técnico para hacerlo accesible a públicos no especializados. Este esfuerzo se complementó con el desarrollo de una estrategia de comunicación integral que incluía la creación de una infografía explicativa sobre el formulario de mapeo de materiales circulares locales. Como parte de esta estrategia, se reorganizó la información en la página web institucional, integrando la infografía como recurso clave y optimizando la navegación para facilitar el acceso a los requisitos y pasos necesarios para completar el formulario.

#### 1.5.3.2.1. Calculadora de impacto ambiental

Para establecer una conexión visual con la identidad de los materiales circulares, sin perder su distinción como herramienta independiente, se redefinió la paleta de colores de CALIMA. El proceso de mejora comenzó con un análisis de su identidad visual, lo que permitió realizar

ajustes mínimos pero significativos al logotipo existente, optimizando su legibilidad en diferentes formatos y tamaños.

Para abordar los problemas de usabilidad identificados, se documentó el flujo completo de trabajo con la herramienta, identificando cada paso del proceso de evaluación y los puntos críticos donde los usuarios encontraban mayores dificultades. Se desarrolló una infografía interactiva que presentaba de forma visual los aspectos clave del proceso, destacando especialmente los datos requeridos y la secuencia ideal de trabajo. Todos estos recursos se integraron en la página web con textos introductorios que contextualizaban CALIMA y su relación con los materiales circulares.

### 1.5.3.3 Eventos

El desarrollo del manual operativo para la gestión de eventos de la Materioteca, la línea del tiempo de eventos y el formulario de registro postevento tuvo como objetivo crear herramientas que permitieran establecer un orden en la organización de actividades, visualizar la magnitud de las acciones realizadas, homogenizar los procesos logísticos y generar un banco de información sobre los eventos ejecutados. Este banco de datos busca proporcionar información medible que contribuya a comprender el impacto que genera la Materioteca en la comunidad universitaria y en su entorno.

- **Línea del tiempo de eventos**

Se realizó un rastreo histórico de las actividades organizadas por la Materioteca desde 2013, lo que permitió construir una línea del tiempo visual mediante la plataforma Genially. Este recurso, disponible en la página web oficial de la Materioteca, ofrece a los usuarios la posibilidad de explorar cronológicamente todos los eventos desarrollados desde los inicios del proyecto.

Cada registro incluye una breve descripción que resume los aspectos más relevantes de la actividad, facilitando una consulta rápida y clara. Esta herramienta no solo contribuye a la preservación de la memoria institucional, sino que también se convierte en un apoyo estratégico para la planeación de futuras actividades. La línea del tiempo se actualiza semestralmente, asegurando que la información permanezca vigente y completa.

- **Clasificación y segmentación de eventos:**

A partir del análisis de actividades previas, se identificaron tres categorías principales de eventos:

- *Eco diálogos*: Foros, talleres y charlas.
- *Materialis*: Exposiciones y exhibiciones.
- *Resultados PAP*: Inauguraciones y presentaciones de resultados.

Además, se creó una cuarta categoría denominada Eventos especiales, destinada a aquellas actividades que no se ajustan a las clasificaciones anteriores.

- **Manual operativo de eventos:**

Se desarrolló un documento detallado que describe el procedimiento para organizar un evento, abarcando desde la planeación inicial hasta el seguimiento posterior. Este manual incluye sugerencias sobre la conformación del equipo ideal, la distribución de roles y las características necesarias de los perfiles involucrados. El objetivo es estandarizar procesos y optimizar la calidad en la gestión de los eventos organizados por la Materioteca.

- **Formulario digital para registro y KPIs**

Se diseñó un formulario en línea para registrar información clave de cada evento organizado por la Materioteca. Este instrumento está orientado al uso por parte de los estudiantes del PAP y se aplica inmediatamente después de cada actividad. La dinámica consiste en el vaciado de datos conforme a la categoría y subcategoría del evento, asegurando la uniformidad en la clasificación de la información. Este recurso permite recopilar tanto datos cuantitativos como cualitativos, facilitando la generación de indicadores de desempeño (KPIs), la evaluación de resultados y la identificación de áreas de mejora. Gracias a esta herramienta, la toma de decisiones futuras se fundamenta en evidencia real, lo que favorece la transparencia, la trazabilidad y la mejora continua de los procesos de organización de eventos. Este recurso permite recopilar tanto datos cuantitativos como cualitativos, lo que facilita la generación de indicadores de desempeño (KPIs), la evaluación de resultados y la identificación de áreas de mejora. Gracias a esta herramienta, la toma de decisiones futuras puede basarse en evidencia real, favoreciendo la transparencia, la trazabilidad y la mejora continua de los procesos de organización de eventos.

## E.6. Bibliografía y otros recursos

*Education for Sustainable Development Goals: learning objectives; 2017 - 247444eng.pdf*  
(n.d.). <https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?>

Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para el cambio social (Edición colombiana)*. Centro de Estudios Sociales y Publicaciones. [PDF].  
Universidad Nacional de Córdoba.

<https://www.unc.edu.ar/sites/default/files/La%20sistematizaci%C3%B3n%20de>

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

Rodríguez, M. I. (2019). *Comunicación pública de la ciencia y la tecnología: reflexiones desde experiencias de investigación y extensión universitaria*. JCOM – América Latina, 02(01), N01. Recuperado de <https://doi.org/10.22323/3.02010801>

CASTELFRANCHI, Y., & FAZIO, M. E. (s. f.). *COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA EN AMÉRICA LATINA: CONSTRUIR DERECHOS, CATALIZAR CIUDADANÍA*.

Scribd. [https://es.scribd.com/document/556442248/edlc-2020-3-3-](https://es.scribd.com/document/556442248/edlc-2020-3-3-ComunicacionDeLaCienciaEnAmericaLatinaConstruirDerechosCatalizarCiudadania)

[ComunicacionDeLaCienciaEnAmericaLatinaConstruirDerechosCatalizarCiudadania](https://es.scribd.com/document/556442248/edlc-2020-3-3-ComunicacionDeLaCienciaEnAmericaLatinaConstruirDerechosCatalizarCiudadania)  
[ia](https://es.scribd.com/document/556442248/edlc-2020-3-3-ComunicacionDeLaCienciaEnAmericaLatinaConstruirDerechosCatalizarCiudadania)

## 2. Productos

### **2.1 Comunicación y Difusión**

#### **2.1.1 Seguimiento y actualización de la página web de Materioteca ITESO**

##### Tipología

- Producto Finalizado: Página web de Materioteca ITESO actualizada.

- Diseño Digital: Archivos digitales (Illustrator, Photoshop, .gif, .jpg, .png) sobre todos los diseños que se hicieron especialmente para el sitio, así como plantillas y fotografías nuevas y editadas.
- Manual: Tutoriales en video de cómo actualizar bloques dentro de la plataforma Liferay, cómo mapearlos y subirlos a tu página.

### Respuesta a problemática

Para el desarrollo de este proyecto se entregó:

- Producto Finalizado: Página web de Materioteca ITESO actualizada.

En primavera 2025, Materioteca migró su sitio web de WordPress a la plataforma Liferay, motivados por los antecedentes de ciberataques que ha enfrentado el ITESO, así como por el proceso de estandarización de los sitios web institucionales para adoptar la nueva identidad visual diseñada por la universidad.

Este verano 2025, se pudo observar que mucha información necesitaba replantearse o comunicarse de otra forma, algunas imágenes eran muy viejas y se necesitaba la creación de nuevas secciones, contenidos web y gráficos para cumplir con ciertas funciones que queríamos lograr dentro de la página.

- Diseño Digital: Archivos digitales (Illustrator, Photoshop, .gif, .jpg, .png) sobre todos los diseños que se hicieron especialmente para la actualización del sitio, así como fotografías nuevas y editadas.

Siguiendo el estilo que se creó para la estética de la nueva página de Materioteca, se diseñaron y actualizaron algunos elementos gráficos como fotografías, íconos, animaciones e imágenes que fueron de ayuda para lograr comunicar los textos nuevos.

- Manual: Tutoriales en video de cómo actualizar bloques dentro de la plataforma Liferay, cómo mapearlos y subirlos a tu página.

Una de las principales dificultades al realizar la página web fue el saber cómo crear, actualizar un bloque y poder mapearlo sin experiencia en códigos ni programación, por esto, este verano se realizó una serie de tutoriales en video los cuales explican cómo comenzar a modificar y actualizar bloques para poder mapearlos en el portal de Liferay.

### **Aspectos Pendientes**

- Terminar de crear contenido web para la sección “Eventos”.
- Incluir la explicación y posible enlace a la Calculadora de Impacto Ambiental y Materiales dentro de la sección “Materiales circulares”.
- Realizar un gráfico que muestre y explique las máquinas Artifex y colocarlo en la sección “Máquinas Artifex”.
- Arreglar la visualización de la foto de la Trituradora dentro de la sección “Máquinas Artifex”.
- Dentro de la sección “Docentes” hay un botón llamado “Guía de colaboración”, se debe lograr la responsividad para dispositivos.
- Terminar la sección “Aliados” con nueva información.
- Enlazar el glosario hecho en Notion (una vez que este completo) a la página web.

## 2.1.2 Redes Sociales

### 2.1.2.1 Guía de Comunicación Digital

- **Tipología:** Manual / Estrategia
- **Descripción del producto:** Documento digital que establece los lineamientos para la gestión de redes sociales de la Materioteca, incluyendo:
  - Puestos y perfiles recomendados
  - Usuarios de inspiración

- Eco-Influencers
- Pilares de contenido
- Estrategia de eventos internos y externos
- Calendarios (Plantillas)
- Parrillas de contenido (Plantillas)
- Formato base para planeación de guion
- Ejemplos de contenido
- Métricas para medir
- Recomendaciones a futuro

**Respuesta a la problemática:** Esta guía responde a la necesidad de facilitar el trabajo del equipo a través de plantillas y ejemplos y estableciendo métricas para medir el impacto de la estrategia.

- **Aspectos pendientes:**
  - Darle difusión dentro del grupo para que empiecen los nuevos miembros en redes sociales a familiarizarse con el documento.
  - Realizar la edición de contenidos específicos con material de la biblioteca de fotos y video

#### 2.1.2.2 Gestión de redes Sociales

- **Tipología:** Plan / Estrategia
- **Descripción del producto:** Aplicación con base en las plantillas para facilitar la labor de difusión y programación, para así tener las tareas más digeridas.

- **Respuesta a la problemática:** Se buscó con ayuda del cronograma tener una mejor organización y programación.
- **Aspectos pendientes:**
  - Darla a conocer con la comunidad interna y aplicar las propuestas del manual con la gestión del calendario.
  - Terminar edición del contenido generado en verano
  - Documento de permiso de uso de imagen: conseguir formato institucional ITESO para cuando se grabe contenido en escenarios externos y que no haya problema con caras de personas externas a la institución.
  - Inversión en medios: para gestionar recursos necesitamos conseguir aprobación mediante la justificación y pertinencia del uso de la pauta

## **2.2 Materioteca Física y Digital**

### **2.2.1 Actualización de la Materioteca digital**

#### Tipología

- Producto Finalizado: Materioteca digital en Notion actualizada.
- Diseño Digital: Archivos digitales (Illustrator, Photoshop, .jpg, .png) sobre todos los diseños que se hicieron para las modificaciones dentro de Notion, así como el nuevo formato de visualización de los materiales dentro de los acervos.

Respuesta a problemática

Para el desarrollo de este proyecto se entregó:

- Producto Finalizado: Materioteca digital en Notion actualizada.

En otoño 2024, se tomó la decisión de hacer uso de la plataforma “Notion” para crear una base de datos para las secciones de acervos de materiales y el glosario material. Este verano notamos que la visualización de los materiales dentro de las categorías de los acervos no era nada intuitiva y era poco estética, por lo que se tomó la decisión de crear un nuevo formato de visualización e interactividad con la Materioteca digital con el objetivo de que esta sea más fácil de consultar y navegar.

- Diseño Digital: Archivos digitales (Illustrator, Photoshop, .jpg, .png) sobre todos los diseños que se hicieron para las modificaciones dentro de Notion, así como el nuevo formato de visualización de los materiales dentro de los acervos.

Identificando los aspectos a mejorar dentro de la estética de la Materioteca digital se replanteó el diseño de algunos íconos y portadas de esta, así como del formato de visualización de cada material dentro de su respectivo acervo.

### **Aspectos Pendientes**

- Completar los nombres e información de los materiales.
- Dar seguimiento y completar el glosario dentro de la Materioteca digital en Notion, revisar los conceptos, definiciones y categorías.
- Dar seguimiento a las sesiones fotográficas de materiales.
- Completar y revisar las fichas digitales de ECOMAT.
- Crear una serie de menús y filtros dentro de cada acervo y categoría.
- Crear un manual de visitante y gestor de acervos.
- Socializar los acervos de la Materioteca digital.

#### 2.2.2 Seguimiento de colección textil

Producto finalizado: Colección textil completada en la base de datos digital y diseño de exhibición de muestras físicas

1. La colección textil completada está conformada por dos componentes: la base de datos digital, disponible en la plataforma Notion, y el archivo físico de muestras, exhibido en la Materioteca en los ficheros que permiten la consulta directa de los materiales.

2. La base de datos digital recopila información técnica, comercial y de impacto socioambiental de cada material, organizada bajo un formato que facilita su entendimiento. Este recurso es de acceso abierto para todo el público y puede consultarse en línea a través del enlace:

<https://materiotecaiteso.notion.site/Colecci-n-textil-1c0c888381238015913ac217ffdd0872>

El archivo físico está integrado por las muestras palpables de los materiales, exhibidas en el fichero dentro de la Materioteca en el tercer piso de la biblioteca de ITESO.

Problemática que responde:

Este producto responde a la necesidad identificada de fortalecer el acervo de colecciones especiales, integrando textiles con un desempeño social y ambiental trazado. También resuelve la falta de un recurso digital consultable que sistematice la información de los textiles de manera clara y digerible. Con el fin de enriquecer las prácticas de una correcta selección de materiales desde un conocimiento integral que abone a prácticas de diseño más sustentable desde el contexto local.

### **2.2.3 Comunicación Interna**

#### **2.2.3.1 Indicadores Culturales**

- **Tipología:** Presentación / Herramienta de Sensibilización
- **Descripción del producto:** Presentación en Canva que aborda la definición, utilidad, tipos y aplicación de los indicadores culturales en la Materioteca.

- **Respuesta a la problemática:** La presentación busca compartir conocimiento a los colaboradores del proyecto sobre los indicadores culturales y su poder para crear un impacto real a largo plazo en la materioteca.
- **Aspectos Pendientes:**
  - Compartir en las semanas de contextualización la presentación al equipo completo para que se le pueda dar una mejor utilización.
  - Indicadores para la gestión de recursos públicos y privados: desarrollar un sistema de indicadores que permita justificar la solicitud de recursos, cumplir con los requisitos de las convocatorias y rendir cuentas ante futuros financiadores.
  - Ejemplos de indicadores específicos por línea de trabajo: definir indicadores adaptados a las particularidades de cada área de la Materioteca ITESO (ECOMAT, Difusión y Comunicación, Investigación y Desarrollo)
  - Guía de implementación y seguimiento de indicadores: desarrollo de herramientas (exceles, plantillas, guías) para facilitar la aplicación y el monitoreo de indicadores

#### **2.2.4 Materiales en común**

**Para el desarrollo de este proyecto se entregó:**

##### **Presentación de Inducción**

- Diseño Digital /Manual / Presentación: Se realizó en Canvas una presentación que expone el contexto de Materioteca y Materiales en Común, que son los Materiales Enigma, las fases y flujo de trabajo, el cronograma, la rúbrica y formato de la Ficha Técnica, etc. Esta presentación se realizó pensando en docentes y alumnos del PAP.

Esta presentación sirve para contextualizar durante el proceso de inducción, es una herramienta o un manual que expone la dinámica externa e interna de Materiales en Común.

##### **Guía de Colaboración**

- Manual / Herramienta: Se realizó un breve documento donde se detalla y se resume la información de Materiales en Común, además, expone las tres formas de colaborar con Materioteca.

Hay dos estrategias para invitar a los docentes a esta colaboración, a través de invitaciones personales – el Mailing – y a través de la página web de Materioteca, donde se encontrará una sección dedicada a la colaboración, adjunta a esta sección se encuentra el manual donde los consultantes podrán saber acerca de la campaña, el contacto y como colaborar. En este documento se encuentra el Formulario de Inicio.

### **Voz de Marca de Materiales en Común**

- Documento: Se hizo un breve documento que contenga la voz de marca de Materiales en Común.

Para darle un tono distinto y colaborativo, se hizo una voz de marca – con base en la voz de marca de la Materioteca – para ajustar a la campaña.

Por hacer:

- Evaluación puntual de la voz de marca: al ser un nuevo proyecto con futuras colaboraciones, se sugiere que se evalúe la voz de marca para que pueda ajustarse tanto a la Materioteca como a la estética y la dinámica

### **Mini Brandbook**

- Manual / Presentación: se hizo un pequeño branding para Materiales en común, estableciendo, paleta de color, Tipografías, y gráficos.

Por hacer:

- Evaluación puntual del branding: Revisar si la paleta de color y los gráficos van acorde a lo que se busca visualmente.

### **Ficha Técnica**

- Herramienta: Rúbrica y Formato en Word para la Ficha Técnica que deben llenar los alumnos.

La Ficha Técnica es crucial para esta dinámica, ya que, funcionó como mancuerna para establecer dos objetivos: el primero era estandarizar la información de las fichas de Notion acorde al nuevo formato, y filtrar la información que buscamos se investigue, así evitamos que se busquen datos que no competan a la Materioteca o que no sean relevantes; así como darles orientación a los alumnos colaboradores.

## **Formulario de Inicio**

- Herramientas: Google Forms que deben llenar los colaboradores antes de la Inducción, así nos permite tener información básica de nuestros nuevos colaboradores

Se realizó un formulario cuyas preguntas incluyen la información del colaborador (nombre, departamento, cursos, dirección), información que el equipo interno requiere (conocer interés en colaborar, tipo de selección, tipo de trabajo, etc.) para así facilitar un flujo de trabajo dinámico y adaptable al docente.

## **2.3 Cultura material**

### **2.3.1 Estandarización de glosario**

Tipología:

- Producto finalizado: Plantilla de organización de información en plataforma Miro para actividad colaborativa.
- Aplicación digital: Plantilla estructurada en Miro para la recopilación y estandarización de términos del glosario.

Respuesta a problemática

Para el desarrollo de este proyecto se entregó:

- Plantilla colaborativa en Miro diseñada para facilitar la participación de expertos en la revisión y ampliación del glosario.

La estandarización de estos conocimientos es fundamental para garantizar un lenguaje claro y coherente, tanto en el equipo interno de la Materioteca como en la comunicación con los usuarios, asegurando que la información transmitida sea precisa y accesible.

### **Aspectos pendientes**

- Dar seguimiento a los expertos que aún no han completado su participación en la plantilla.
- Desarrollar una estrategia digital para difundir los resultados de la estandarización del glosario.
- Implementar una estrategia de comunicación que permita socializar el glosario actualizado con la comunidad académica y el público general.

#### 2.3.2. Identidad y comunicación de materiales circulares

Tipología:

- Producto finalizado: Infografía guía para materiales circulares
- Diseño digital: Infografía guía para el formulario de materiales circulares locales, diseñada para publicar en la página web
- Diseño digital: Archivos digitales (Illustrator) con los diseños para la identidad gráfica de materiales circulares

Respuesta a problemática

Para el desarrollo de este proyecto se entregó:

- Infografía editable en Canva: Guía visual que orienta a los usuarios antes de completar el formulario de materiales circulares.

Este recurso presenta la información de manera clara y concisa, facilitando su comprensión rápida y optimizando el tiempo de interacción. La infografía mejora la experiencia de navegación, permitiendo a los usuarios familiarizarse fácilmente con el proceso.

- Archivos digitales de identidad gráfica: Conjunto de diseños actualizados que establecen la línea visual para los materiales circulares.

Estos archivos sirven como base para mantener la coherencia gráfica en futuros proyectos, agilizando los procesos de diseño y estandarizando la comunicación visual.

### **Aspectos pendientes**

- Finalizar el manual de uso de la identidad gráfica
- Desarrollar una estrategia de difusión específica para el formulario de materiales circulares
- Crear plantillas que faciliten la distribución clara y uniforme de la información

#### 2.3.2.1. Calculadora de impacto ambiental

##### Tipología

- Producto finalizado: Infografía guía para CALIMA
- Diseño digital: Infografía guía para usar la calculadora de impacto ambiental
- Diseño digital: Archivos digitales (Ilustrador) sobre los diseños para la identidad gráfica de CALIMA

##### Respuesta a problemática

Para el desarrollo de este proyecto se entregó:

- Infografía editable en Canva: Guía visual que detalla la información requerida y los pasos necesarios para utilizar CALIMA correctamente.

Este recurso optimiza la comunicación de requisitos técnicos, facilitando su comprensión y asegurando que los usuarios cuenten con los datos necesarios antes de iniciar el proceso de evaluación.

- Archivos digitales de identidad gráfica: Conjunto de elementos visuales estandarizados para CALIMA, que incluyen paleta cromática, tipografía y componentes gráficos.

Estos recursos permiten mantener coherencia en todos los materiales de comunicación relacionados con la herramienta, agilizando la creación de contenidos y fortaleciendo su reconocimiento visual.

### **Aspectos pendientes**

Finalizar el manual de uso de la identidad gráfica de CALIMA

Desarrollar una estrategia de difusión dirigida a usuarios externos y la comunidad latinoamericana

Realizar pruebas de la herramienta con los experimentos de Materioteca y documentar el proceso

Completar el manual de usuario con instrucciones detalladas de operación

### 2.3.3 Eventos

#### **Tipología**

- Sistema integral de gestión y documentación de eventos

#### **Producto finalizado:**

- Estrategia de sistematización de eventos de la Materioteca

#### **Diseño digital:**

- Manual operativo para la gestión de eventos de la Materioteca
- Formulario digital para la recolección de datos y análisis de KPIs
- Línea del tiempo histórica de eventos realizados desde 2013

#### **Descripción del producto:**

- Conjunto de herramientas que estandariza la planeación, registro y seguimiento de los eventos de la Materioteca, facilitando consulta histórica, comparación y evaluación de impacto.

### Respuesta a la problemática:

- Atiende la falta de registro sistemático y homogéneo de los eventos, mejora la organización logística y permite optimizar procesos mediante datos comparables e indicadores de desempeño.

### Aspectos pendientes:

- Actualizar semestralmente la línea del tiempo
- Revisar y optimizar el Manual de Eventos
- Fortalecer el uso y la calidad de datos capturados en el formulario post-evento para KPIs.

### Referencias

- UNESCO (2021). *Indicadores para la gestión educativa: una herramienta para mejorar la calidad*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría compartida para el cambio social*. Siglo del Hombre Editores / CEAAL.
- Cendales, L. (2010). *La sistematización como herramienta de gestión y aprendizaje organizacional*. Revista de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Colombia.
- Pagán, E. A. (2022). Guide of museology and museography to mainstreaming gender in university teaching. *Xarxa Vives*, recuperado de [https://cdn.vives.org/var/www/html/vives.org/wp-content/blogs.dir/11/files/2024/07/19085110/museologia\\_eng.pdf](https://cdn.vives.org/var/www/html/vives.org/wp-content/blogs.dir/11/files/2024/07/19085110/museologia_eng.pdf)
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common sense Approach to Web Usability*. <https://archive.org/details/SteveKrugDontMakeMeThink/mode/1up>

### 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

##### **Denisse Alejandra Arredondo Cedeño**

Pertenecer a Materioteca ITESO me ha permitido crecer académica, profesional y personalmente. Este proyecto me abrió los ojos a muchos aspectos que damos por alto en nuestro día a día, además de acercarme más al mundo de los materiales.

Mi rol este verano fue darle seguimiento y actualización a la nueva página web de Materioteca en *Liferay*, la misma que rediseñamos en primavera 2025 mi compañera Jimena Ulloa y yo, además de actualizar algunos de los formatos de la Materioteca digital en *Notion*. Estar a cargo de estos proyectos ha sido una experiencia retadora y al mismo tiempo enriquecedora. En el caso de la página web, me enfrenté a todo el trabajo que implica desarrollar y actualizar un sitio sin tener conocimientos previos de programación. Afortunadamente, como ya había trabajado directamente en su creación durante primavera, pude optimizar tiempos y mejorar la experiencia de prueba y error.

En cuanto a la Materioteca digital, aprender a utilizar *Notion* correctamente fue todo un reto, especialmente al modificar los formatos de información de materiales uno a uno.

Esta experiencia me deja muchos aprendizajes profesionales sobre el UX, el diseño crítico, comunicación y todo lo que implica que un proyecto no solo funcione, sino que también sea atractivo. Me quedo muy satisfecha del trabajo realizado junto a mi compañera y sinceramente espero que la página no sufra muchos cambios en el futuro.

##### **Diego Herrera Valderrama**

Este verano creo que pude ejercer un poco más mis conocimientos y habilidades sobre mi carrera. Diseñar una campaña, darles seguimiento a múltiples proyectos, coordinar diseños y herramientas fueron de mis aprendizajes más grandes en mi estancia por la Materioteca.

Además, mi entendimiento por los enfoques, sus objetivos y misiones, su estructura visual y de marca me hicieron sentir motivado en la creación de una propuesta Museográfica. Considero que este verano fue muy productivo y estuvo lleno de aprendizajes y de momentos difíciles – en temas personales – por la cuestión de organización, pero fuera de eso, espero haber dejado una huella importante en la Materioteca, y haber aportado a un proyecto prometedor.

Fuera del ámbito emocional, creo que participar en estas líneas de trabajo me permitieron reestructurar mejor mis habilidades y mis hábitos de disciplina, así mismo, aprendí otras cuestiones en el ámbito del diseño, de la gestión de marcas, y más que nada la vigilancia por los detalles. Fue un semestre enriquecedor e interesante.

### **Jimena Ulloa Moya**

Formar parte de la Materioteca ITESO fue una experiencia llena de aprendizajes y retos. Pude aplicar mis conocimientos de diseño en proyectos reales, desarrollados junto a mi compañera Denisse, logrando resultados que no solo cumplieron con los objetivos planteados, sino que también me ayudaron a crecer como diseñadora.

Durante mi estadía en este PAP, me enfoqué de lleno en la creación y actualización de la nueva página web, lo cual me permitió adquirir conocimientos, como el desarrollo de códigos HTML.

Me ayudo a tener la iniciativa de resolver problemáticas, ya que al estar trabajando con cosas que no conocía, tenía que buscar formas de obtener los resultados planteados. Además, formar parte de este equipo también me enseñó a aceptar el cambio y aprender a adaptarse, y esto me dejó claro que todo el proceso que conlleva el desarrollo de un proyecto creativo no siempre será lineal.

El trabajo colaborativo con Denisse y con los demás miembros del PAP fue enriquecedor, comprobé que al estar en contacto distintas carreras ayuda a que el trabajo sea más sencillo, y contribuye a que todos podamos aprender de los diferentes conocimientos que tiene cada uno sobre su carrera.

Me voy orgullosa del sitio web que logramos ya que fue un trabajo complejo, pero logramos que tuviera una identidad y sobre todo que fuera funcional.

### **Yaranet Abigail Santos Pérez**

Mi primer PAP en la Materioteca fue un reto que se convirtió en una gran oportunidad de crecimiento. Aunque al principio el ritmo acelerado me costó trabajo, aprendí a organizar mejor mi tiempo y a priorizar tareas. Trabajar en tres proyectos simultáneamente me enseñó que detrás de cada diseño hay un proceso colaborativo donde cada perspectiva suma.

El mayor desafío fue un proyecto que tuve que rehacer varias veces. Como era nueva, me costaba entender toda la información previa, pero al final logré dominarlo haciendo resúmenes y analizando los conceptos con calma. Ese momento me demostró que con paciencia y método puedo superar obstáculos que parecen difíciles al inicio.

También reflexioné sobre la importancia del lado humano en el trabajo. Me hubiera gustado conectar más con mis compañeros, pero esta experiencia me dejó claro que el crecimiento profesional va de la mano con las relaciones que construimos.

Termino este periodo PAP no solo con mejores habilidades técnicas, sino con la convicción de que quiero ser una profesional que siempre considere el impacto real de su trabajo en las personas. Fue una experiencia breve pero intensa que marcó un antes y después en mi forma de entender el diseño y su valor social.

### **Victor Raymundo Díaz Pérez**

Haber concluido el proyecto de la colección textil como parte de las colecciones especiales de la Materioteca ITESO, supone un punto pivote en mi carrera como diseñador de modas, ya que al poder advertir la colección completada me ayuda a palpar los conocimientos adquiridos e implementados en mi carrera.

Además, gracias a la colaboración multidisciplinar que ofrece el PAP de la Materioteca, pude vislumbrar que el trabajo técnico y especializado es una activada que disfruto, por tanto, me gustaría seguir mi carrera de diseño de indumentaria y moda orientados a la investigación integral y sostenible.

Insistiendo en el comentario anterior sobre el trabajo multidisciplinar, me parece que es una de las cualidades más grandes que tiene el PAP, pues me permitió conocerme mejor como

profesional y conocer más a detalla de cómo trabaja cada profesional desde la perspectiva de su carrera, que, sin duda, haciendo una sinergia, se llegan a lograr resultados extraordinarios.

### **Aleida Orejel Arteaga**

Uno de los aprendizajes más significativos durante este semestre fue comprender que trabajar con materiales no se limita al conocimiento técnico, sino que implica **una mirada cultural, social y ambiental**. A través del enfoque de la cultura material, entendí que los objetos y las materias con las que convivimos todos los días reflejan formas de pensar, producir, consumir y habitar el mundo. Darles voz a esos materiales desde un espacio como la Materioteca es una oportunidad para **comunicar temas de forma cercana**, como la sustentabilidad, la ética en el diseño y la responsabilidad con nuestro entorno.

También aprendí lo complejo pero necesario que es **comprometer a la comunidad universitaria con estos temas**, especialmente a través de estrategias que no solo informen, sino que **generen experiencias, vínculos y reflexión**. Nos enfrentamos al reto de traducir un discurso crítico en propuestas museográficas que conectaran con las personas desde lo cotidiano, lo sensorial y lo emocional. Esto nos obligó a cuestionar cómo queremos que la Materioteca hable, a quién se dirige y qué impacto busca generar.

Además, entendí que **nosotras y nosotros también formamos parte de esa transformación**: involucrarnos en este proyecto implicó reconocer nuestros propios vínculos con los materiales, nuestra responsabilidad como futuras/os diseñadoras/es, y la necesidad de construir desde lo colectivo y lo interdisciplinario. Aprendí que, para comunicar bien, primero hay que comprender profundamente; y para diseñar con sentido, hay que trabajar con otras disciplinas, con apertura y con conciencia.

### **Matheo Coudon**

Desde el momento en que ingresé al PAP de la Materioteca, era consciente de que se trataría de un reto significativo y demandante. Conocía de antemano la pasión y el nivel de exigencia de Jared en cada proyecto, y eso me motivó a integrarme: buscaba una experiencia que me exigiera salir de mi zona de confort, que me permitiera desarrollar habilidades reales aplicadas a un contexto profesional. Al comenzar, decidí enfocarme en el área de eventos, ya

que contaba con experiencia previa en esta línea de trabajo, lo cual me permitió identificar desde el inicio múltiples áreas de oportunidad dentro del proyecto.

La tarea que asumí no fue sencilla. Implicó una revisión minuciosa de los registros de la Materioteca en redes sociales para rastrear todos los eventos realizados desde su creación. Posteriormente, fue necesario categorizar cada uno, generar subcategorías y establecer criterios claros que nos ayudaran a organizar y comprender mejor la trayectoria del proyecto. A partir de este análisis, desarrollé un sistema detallado que incluye el paso a paso para la organización de eventos, desde la planeación hasta la ejecución y posterior evaluación. Asimismo, diseñé un formulario de registro que permite documentar los eventos de forma sistemática y obtener indicadores clave de desempeño (KPIs), con el objetivo de mejorar continuamente las prácticas del equipo. Como complemento a todo lo anterior, creé una línea del tiempo editable, pensada para integrarse a la página web de la Materioteca como una herramienta pública de consulta para estudiantes, docentes y visitantes.

Este proceso, si bien fue largo y demandante, también resultó profundamente formativo. Me permitió adquirir y fortalecer habilidades técnicas en plataformas y herramientas digitales que no había utilizado anteriormente, tales como *Excel*, *Genially*, *Miro* y *Google Forms*. Más allá del aprendizaje técnico, lo más valioso fue la experiencia de colaborar con un equipo multidisciplinario. Trabajar con personas de distintas formaciones y perfiles me ayudó a ampliar mi perspectiva, enriquecer mis ideas y proponer soluciones más completas que respondieran a diferentes necesidades y enfoques.

Cierro este ciclo en la Materioteca con una gran satisfacción personal y profesional. Me siento agradecido con el equipo y con la oportunidad de haber aportado a un proyecto con impacto real. Sin duda, esta experiencia consolidó mis capacidades como diseñador integral y me motivó a seguir explorando nuevas formas de aplicar mis conocimientos en contextos colaborativos y significativos.

#### **Misia Leyre Villaseñor Zenteno**

En este periodo del PAP pude reflexionar sobre el papel de la comunicación en la promoción de la sostenibilidad y el diseño responsable. Si bien las redes sociales pueden ser herramientas

poderosas para llegar a un público amplio y generar conciencia, también es importante reconocer sus limitaciones y los desafíos éticos que plantean.

La creación del apartado de redes sociales en la guía de comunicación digital me permitió comprender la importancia de la planificación estratégica, la coherencia del mensaje y la adaptación a las características de cada plataforma y audiencia. Sin embargo, también me hizo reflexionar sobre la responsabilidad que tenemos como comunicadores de evitar el greenwashing, la simplificación excesiva de los problemas y la promoción de soluciones falsas o incompletas.

La gestión de redes sociales me brindó la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica, documentando contenido atractivo y relevante para la comunidad de la Materioteca.

La charla sobre indicadores culturales me permitió comprender la importancia de evaluar el impacto social y cultural de los proyectos de la Materioteca, más allá de los indicadores económicos o ambientales. Me hizo reflexionar sobre la necesidad de considerar la diversidad de perspectivas en la toma de decisiones y de promover la participación en la evaluación de los resultados.

En resumen, esta experiencia me ha enseñado que la comunicación para la sostenibilidad requiere un enfoque crítico, reflexivo y ético, que considere la complejidad de los problemas y las necesidades de la comunidad.