

My Safety Body

Introducción

En el proyecto “My Safety Body” de la célula creativa número 1, reconocemos que la vulnerabilidad de niños a abusos físicos o sexuales se triplica o cuadriplica con discapacidades mentales, especialmente en el espectro autista. En nuestra actividad lúdica, nos enfocamos en apoyar la comunicación y el aprendizaje sobre el cuerpo, las interacciones con otros y promover la autonomía. Destacamos la importancia del consentimiento, la detección rápida de abusos y el empoderamiento del usuario. Nuestro objetivo es brindar herramientas para que tanto los niños como sus cuidadores identifiquen cualquier tipo de abuso de manera efectiva. Creemos en el derecho de cada individuo a una vida segura y respetuosa, y nuestro trabajo busca fortalecer ese principio fundamental.

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

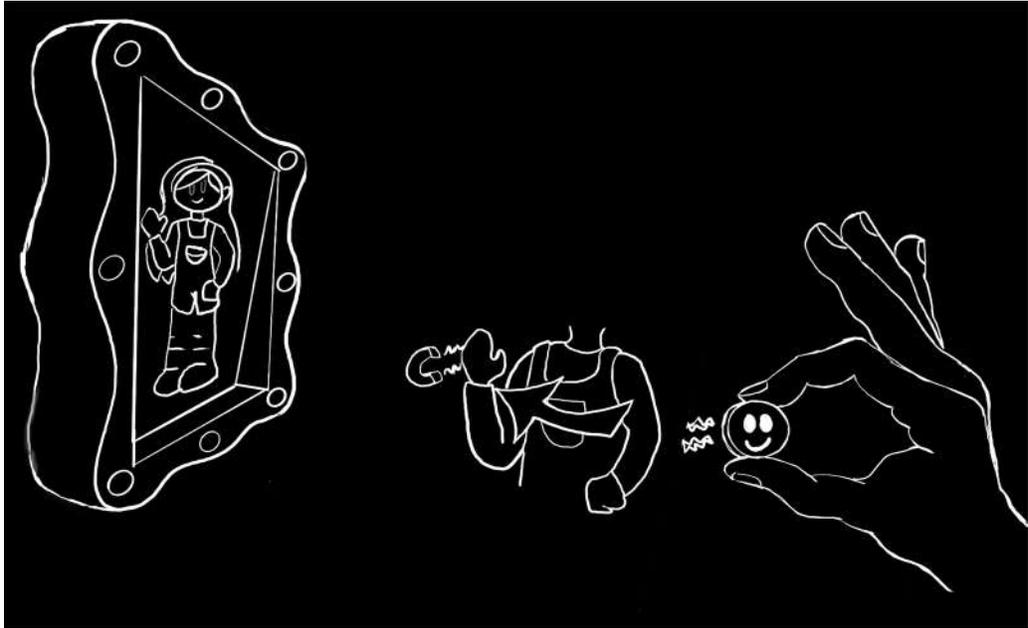
Integrantes:

Jorge Díazponce Andrade
Alejandra López Torres
Kevin Iván Cuara Andrade
Adela Guzmán Pérez
Naomi Saraí Plascencia

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto





Secuencia de uso en My Safety Body

Concepto

Aprendizaje de las partes del cuerpo y concientización sobre situaciones vulnerables a niños y jóvenes con TEA.

Desarrollo del proyecto

My Safety Body surge en necesidad de obtener una solución a un problema real entre la población con TEA que constituyen la institución "Mi pequeño especial", utilizando un método lúdico en el aprendizaje de las partes del cuerpo y fomentar el autocuidado.

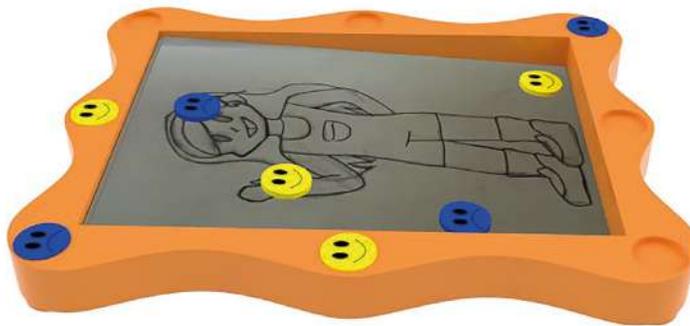
Después de investigar a fondo la problemática durante la Etapa 1 del Método Imagina, en la Segunda Etapa iniciamos con una sesión de lluvia de ideas. Se nos solicitó generar 20 conceptos diferentes para abordar problemas, ya sean reales o imaginarios. Tras analizar detenidamente cada propuesta, el concepto más sólido y completo para abordar la problemática del abuso infantil en personas dentro del espectro autista fue el siguiente:

Se propone una versión mejorada del juego clásico "ponerle la cola al burro". En esta versión, se utilizan paneles magnéticos con figuras de niños y niñas. El objetivo es enseñar a los niños a identificar y nombrar partes del cuerpo mediante fichas magnéticas con caritas sonrientes. Los imanes se ubican únicamente en zonas seguras para la interacción física, como manos, brazos, cabeza, hombros y pies, áreas comunes para el saludo y el juego. Las zonas íntimas no cuentan con imanes, de modo que, si un niño intenta colocar una ficha allí, ésta se caerá, indicando que no es apropiado. Este juego, diseñado para ser supervisado por adultos, promueve la comunicación, el aprendizaje y la prevención de situaciones de abuso.

Realizando validaciones a la propuesta, tales como el método 6 sombreros y el PNI de Edward de Bono, además de hacer uso del método SCAMPER para rediseñar el proyecto y generar una mejora en la propuesta inicial, donde se obtuvo lo siguiente:

Tableros interactivos que hacen uso de imanes para facilitar el aprendizaje del cuerpo humano y la comunicación efectiva en la toma de decisiones sobre sí mismos, al mismo tiempo previene situaciones de abuso. Los tableros contarán con paneles magnéticos que presentan ilustraciones de niños y destacan que partes del cuerpo son seguras para la comunicación e interacción humana, permitiendo al usuario señalarlas utilizando imanes en forma de caritas sonrientes o tristes, esto solo en zonas estratégicas y seguras, en áreas consideradas íntimas, la inclinación del tablero hará que los imanes se deslicen, fomentando la reflexión y el cuestionamiento. Esta característica indica la necesidad de dar una guía, ya que en este tipo de temas es importante la intervención humana para abordar adecuadamente los riesgos y cumplir con un aprendizaje significativo.

A este resultado se le realizó un análisis mediante una Matriz de validación para detectar los puntos fuertes y débiles del proyecto.



My Safety Body



Piezas y secuencias de uso

Aporte social

Propuesta de valor:

Aprendizaje
Propiocepción
Interacción
Comunicación
Autocuidado
Lúdico

El proyecto "My Safety Body" ha logrado abordar la conciencia del autoconocimiento y autocuidado de una manera creativa, a través de una actividad lúdica y envolvente. Su objetivo principal es promover el autocuidado entre la población con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Esta actividad no solo fomenta la comunicación y el aprendizaje del usuario, sino que también fortalece su capacidad de tomar decisiones y otorgar consentimiento sobre sí mismos.

Además de ser una herramienta divertida, "My Safety Body" también sirve como un recurso valioso para detectar posibles casos de abuso que puedan no haber sido identificados previamente por sus cuidadores lo que contribuye significativamente a la seguridad y bienestar de la persona con TEA y su entorno.



Integración lúdica entre niños



Interacción lúdica y aprendizaje

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Play Module

Introducción

“Play Module” es una propuesta innovadora diseñada para atender las necesidades emocionales y de desarrollo de personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y otras neurodivergencias. Más que una herramienta, este recurso lúdico y didáctico promueve el bienestar y la integración a través de una amplia gama de actividades. Inspirado en el método Imagina de Raúl Flores Castro, Play Module fusiona funcionalidad, entretenimiento y estética en una sola entidad. Su naturaleza psicológica y expresiva lo convierte en una herramienta terapéutica poderosa y versátil para quienes lo utilizan. En resumen, es una opción ideal para promover el desarrollo y el bienestar emocional de personas con diversas necesidades.

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

María de la Torre Román
Ania Sahaidy Felix Espinosa
Adriana Sofía Ortíz García
Julia Calderon Valdovinos
Oswaldo Ascencio Magaña

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto





Logotipo de Play Module

Concepto

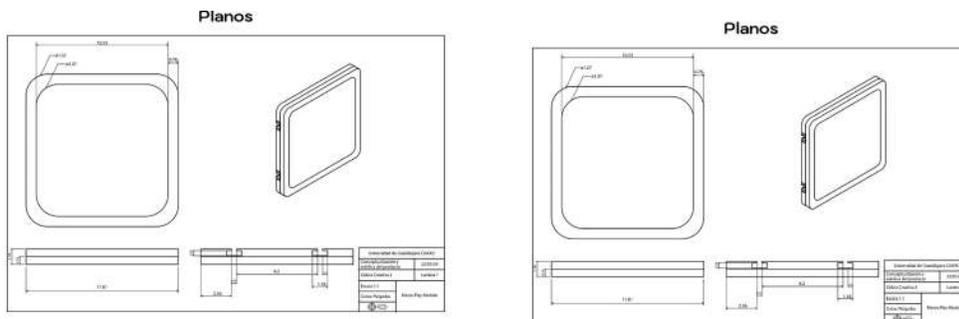
Pared modular de actividades didácticas sensoriales.

Desarrollo del proyecto

El proceso de diseño y desarrollo de Play Module fue meticuloso y enfocado en la calidad. Comenzando con la inspiración en el método Imagina de Raúl Flores Castro, se buscó fusionar funcionalidad, entretenimiento y estética para crear una herramienta integral para personas con TEA y otras neurodivergencias.

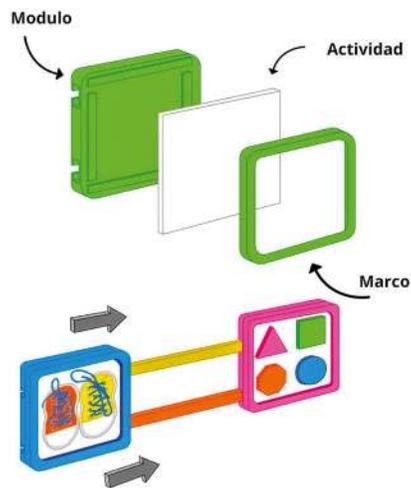
La metodología utilizada se basó en un enfoque incremental, donde cada etapa del diseño y desarrollo se construyó sobre la anterior, asegurando así la coherencia y la mejora continua del producto. Desde la conceptualización hasta la producción final, se prestó especial atención a cada detalle para garantizar que Play Module cumpliera con los estándares más altos en términos de seguridad, eficacia y satisfacción del usuario.

En cuanto a las características específicas del producto, cada módulo de Play Module se diseñó con dimensiones precisas de 30x30x3cm, formando un cuadrado en la vista frontal. Esta forma fue seleccionada cuidadosamente para transmitir solidez, seguridad y orden, siguiendo las recomendaciones del Centro de Estudios de Innovación, Diseño y Marketing. Además, el material principal utilizado en la construcción de Play Module fue el plástico ABS, elegido por su excepcional resistencia y durabilidad. Esta elección aseguró que el producto pudiera resistir el uso constante y mantenerse en óptimas condiciones a lo largo del tiempo, lo que lo convierte en una inversión valiosa y duradera para cualquier entorno.



Planos y dimensiones del producto

La seguridad fue una prioridad fundamental en el diseño de Play Module. Por lo tanto, se incluyeron vértices redondeados para evitar accidentes y se incorporaron dos rieles en la parte trasera para una fácil instalación de la pared didáctica, adaptable a las necesidades específicas de cada entorno. Además, los módulos son fácilmente desmontables para facilitar la limpieza intensiva, contribuyendo así a mantener un ambiente higiénico y seguro para los usuarios.



Piezas del módulo y forma de fijación de las actividades

En cuanto a los resultados obtenidos, Play Module ha demostrado ser una herramienta altamente efectiva para promover el desarrollo y el bienestar de personas con diversas necesidades. Las actividades sensoriales, de motricidad fina y de causa y efecto, alineadas con las categorías de juguetes recomendadas por ACINTEA, han demostrado ser eficaces en el apoyo al desarrollo cognitivo, motor y sensorial de los niños con TEA. La paleta de colores vibrantes y estimulantes ha mejorado significativamente la participación y el compromiso de los niños en las actividades, contribuyendo así a su bienestar y calidad de vida.

En resumen, Play Module representa una innovación significativa en el campo de la atención a personas con TEA y neurodivergencias. Su diseño cuidadosamente pensado, su metodología de desarrollo incremental, sus características de seguridad y durabilidad, y sus resultados efectivos lo convierten en una herramienta integral y altamente beneficiosa para aquellos que lo utilizan.

Aporte social

Propuesta de valor: Play Module representa una innovadora propuesta diseñada para satisfacer las necesidades de las personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y otras neurodivergencias. Este producto ofrece un enfoque integral para el desarrollo de habilidades motrices, sensoriales y el manejo emocional a través de una amplia gama de actividades. Fusiona funcionalidad, entretenimiento y estética en una sola entidad.

Integral
Estimulante
Didáctica
Versátil
Sensorial
Terapéutica

Su naturaleza psicológica y expresiva lo convierte en una poderosa herramienta terapéutica y versátil. Al promover la interacción y el compromiso de los niños con los paneles mediante una cuidadosa selección de colores vibrantes y actividades sensoriales, Play Module contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, motor y sensorial de los niños con TEA. Además, alineado con las recomendaciones de la Asociación Ceutí para la Inclusión y Formación de Profesionales y Personas con TEA, este producto ofrece una experiencia de juego completa que apoya el bienestar y la calidad de vida de los niños, promoviendo su participación activa y su desarrollo integral.



Producto en uso

Referencias bibliográficas

Aceromafe, R. (2023, 13 de septiembre). Características del material ABS y motivos para usarlo. Aceromafe. <https://www.aceromafe.com/material-abs/>

Acintea. (s. f.). Ideas de juguetes para aprendizaje con niños y niñas con TEA. ACINTEA. <https://acintea.org/ideas-de-juguetes-para-aprendizaje-con-ninos-y-ninas-con-tea/>

Aragón, R., & Aragón, R. (2023, 29 de mayo). Trastorno del espectro autista (TEA): qué es, tipos y características. eSalud. <https://www.esalud.com/tea-que-es-tipos-caracteristicas/>

Diego. (2021, 10 de agosto). Psicología de las formas en el Diseño Gráfico. CEI: Escuela de Diseño y Marketing. <https://cei.es/psicologia-de-las-formas-en-el-diseno-grafico/>

Morales, S. (2023, 9 de julio). Qué color prefieren los autistas. Sociedad Universal. <https://sociedaduniversal.com/inclusion/que-color-prefieren-los-autistas/>

Spinsense: mesa sensorial giratoria

Introducción

Spinsense es un producto que ofrece un espacio comunitario para la interacción lúdica y la integración social. Con ocho actividades seleccionadas para desarrollar tanto la motricidad como la cognición, fomenta la curiosidad y promueve la sana convivencia. El diseño de la mesa, con secciones de colores y áreas de juego diferenciadas, fomenta el respeto al espacio personal y la espera de turno, fomentando la paciencia y el autocontrol. Para quienes enfrentan desafíos de TEA, Spinsense facilita la transición entre actividades mediante su diseño giratorio, lo que ayuda en la adaptación física y emocional. Además, al finalizar la sesión, los materiales se pueden guardar en los cajones, convirtiendo la mesa en un espacio versátil para actividades cotidianas como trabajo, alimentación y conversación.



Spinsense

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Alma Sánchez Amezcua
Moisés García González
Diego Quintero Amparo
Karina Rodríguez González
Bruno Iván Montés López

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Vista superior del modelo a color

Concepto

Mesa sensorial giratoria.

Desarrollo del proyecto

El primer paso de nuestro proyecto fue visitar la guardería para conocer de primera mano las instalaciones, el mobiliario disponible o la falta de éste, así como conocer a los residentes y cuidadores, sus necesidades reales y oportunidades de diseño.

Habiendo realizado una investigación sobre el TEA y al entrar en contacto directo con los futuros usuarios del producto, se realizó una lluvia de ideas, resultando en 15 conceptos o posibles soluciones a la problemática seleccionada.

La idea de la Mesa giratoria interactiva fue la elegida. Con el concepto elegido llevamos a cabo la validación del concepto con la técnica P.N.I.

P.N.I Mesa giratoria sensorial

Positivo	Negativo	Interesante
Interactivo	Fácil deterioro	Múltiples actividades
Juego comunitario	No se especifica	Estimulante
Sin esquinas	manera de rotación	Rotatorio
Apoyo sensorial	Materiales débiles	Invita a la integración
Colorido	Poca organización	
Educativo	Inestable	

Utilizando la técnica desarrollada por De Bono se logró ajustar y preparar el concepto para la siguiente etapa del método IMAGINA.

Experimenta

Una vez realizada la validación P.N.I. Se empezaron a desarrollar bocetos del producto, estos bocetos, acompañados de texto, sirvieron para detallar la forma y la función del producto, así como medidas, materiales, colores, etc.

La representación del producto brindó una retroalimentación personal, pues al sacar el objeto de nuestra mente, un par de puntos mejorables salieron a la luz.

Con el primer boceto se realizó otra evaluación, esta vez utilizando la técnica de los Seis sombreros para pensar.

Blanco	Rojo	Negro	Amarillo	Verde
Altura 75 cm	Colorido	Se podría romper	Interactivo	Cada actividad
Diámetro 1.6m	Agradable	Se podría romper	Entretenido	debería ser
Grosor superior 10 cm	Práctico y útil	el mecanismo	Variedad	de desmontable.
Grosor inferior 15 cm	Infantil	Fácil de ensuciarse	estímulos	Podrían ser
Diámetro pata 20 cm	Entretenido	Difícil de limpiar	Integrador	intercambiables.
Base de plástico	Estimulante	Difícil	Llamativo	Incorporar "freno"
Pata de metal	Integración	mantenimiento	Colorido	para evitar el libre
Mecanismo giratorio	comunitaria		Práctico	giro de la mesa

Seis sombreros para pensar aplicado a Spinsense

Con esta validación como base se realizó un segundo boceto, tomando en cuenta todos los puntos de vista compartidos, en especial el sombrero verde. La mesa giratoria interactiva presenta 8 distintas actividades, cada una separada e identificada por un color propio, la superficie de la mesa es plana, pero cada sección tiene un cajón el cual al invertirse crea un área de juego, conteniendo el juego y disminuyendo la posibilidad de daño o pérdida de las actividades. Estos cajones al revertirse, guardan las piezas de cada juego o actividad y transforman el área de juego en una mesa tradicional, diversificando las posibilidades de uso, pues ahora es también un espacio de estudio, alimento, recreación, etc. La idea siguió desarrollándose, nuevos bocetos se crearon con la continua retroalimentación de profesores y compañeros.



Funcionamiento de Spinsense

Se realizaron modelos tridimensionales del producto para apreciar las medidas propuestas y las funciones. El modelo conceptual busca darnos un mejor entendimiento del producto que estamos intentando desarrollar, acercándonos físicamente a la forma y la estética. Se realizaron dos modelos distintos, un modelo sin color, blanco o del color puro del material que hayamos utilizado y un segundo modelo, a color y con todo el detalle posible.



Primer modelo a color

Desarrollar un modelo tridimensional ayudó a aislar distintos problemas y oportunidades con el modelo entre las que destacan:

- Definir la manera en que la mesa girará
- Redefinir medidas
- Repensar un par de actividades

Estas observaciones se confirmaron y realizaron después de la revisión del concepto utilizando la herramienta S.C.A.M.P.E.R.

- Sustituir: base de metal ahora plástico.
- Combinar: unificar actividades y juegos.
- Adaptar: seguro "anti-giro" de difícil acceso para los niños.
- Modificar: grandar la base para mayor estabilidad.
- Probar: que pueda convertirse en una mesa convencional.
- Eliminar: cajón vacío y los carriles.
- Rediseñar: modificar la forma y el material de la base.

Teniendo una idea clara de lo que queremos lograr y habiendo perfeccionado el producto como concepto, el proyecto entró en la etapa final, la realización, utilizando una Tabla de Gantt se dividieron las actividades y se fijaron tiempos de entrega internos de la célula.

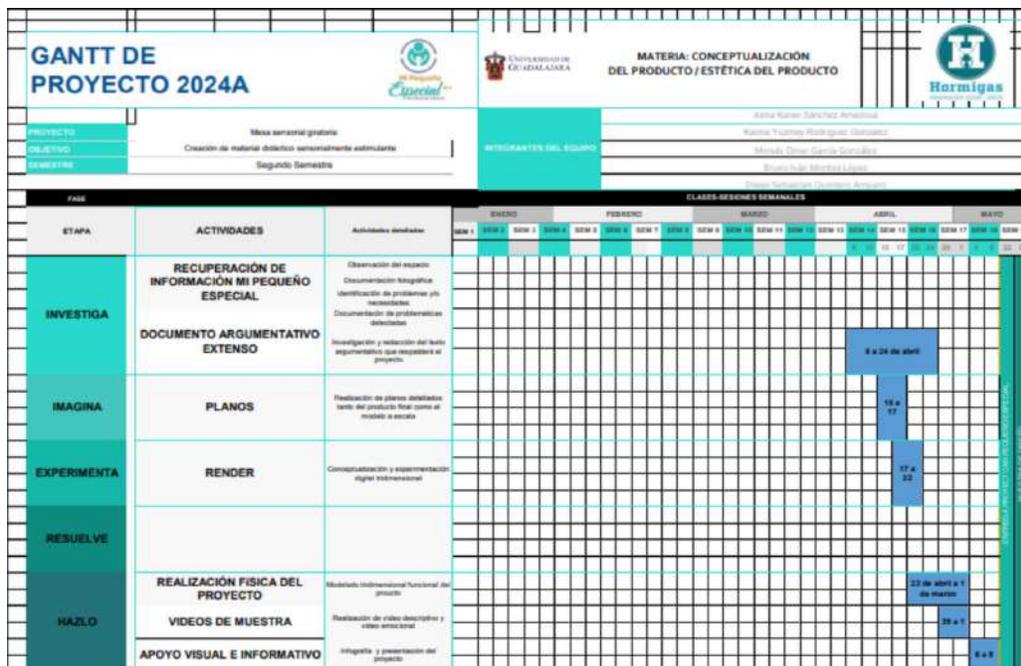


Tabla de Gantt

Aporte social

Propuesta de valor:

Didáctica
Multisensorial
Entretenida
Multifuncional
Colorida
Interactiva

La mesa "Spinsense" es la respuesta que nosotros, la célula creativa número tres, damos a la notable falta de material lúdico y didáctico para los niños de Mi Pequeño Especial y la falta de mobiliario adecuado para el desarrollo de los niños.

Para el desarrollo del proyecto se tomaron en cuenta las necesidades y las limitantes que los niños y jóvenes que forman parte del TEA (Trastorno del Espectro Autista) presentan, al igual que el limitado espacio en las instalaciones, favoreciendo la facilidad de uso y de mantenimiento.



Adjetivos de Spinsense

Referencias bibliográficas

CETYS Educación Continua. (2021, September 10). Seis sombreros para pensar - CETYS Educación Continua. Retrieved April 22, 2024, from CETYS Educación Continua website: <https://www.cetys.mx/educon/seis-sombreros-para-pensar/>

domo. (2018). Una estrategia para seleccionar ideas o tomar decisiones: la PNI. Retrieved April 22, 2024, from Domo.es website: <https://domo.es/una-estrategia-para-seleccionar-ideas-o-tomar-decisiones-la-pni>

cealata. (2022, September 8). 2 herramientas para fomentar el proceso creativo en los estudiantes. Retrieved April 22, 2024, from Innovación pedagógica website: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/2-herramientas-para-fomentar-el-proceso-creativo-en-los-estudiantes/estrategias-didacticas-activas/>

Contreras, D. (2018). La PNI como estrategia de aprendizaje - e-Learning Galileo. Retrieved April 22, 2024, from Galileo.edu website: <http://elearning.galileo.edu/?p=952>

Atlassian. (2024). Diagramas de Gantt | Atlassian. Retrieved April 22, 2024, from Atlassian website: <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/gantt-chart>

Team, C. (2023, November 21). Diagramas de Gantt: la guía completa (Definición & Ejemplos) | Canva. Retrieved April 22, 2024, from Canva website: https://www.canva.com/es_mx/pizarra-digital/diagramas-gantt/

Martins, J. (2024, February 2). Diagrama de Gantt: qué es y cómo crear uno con ejemplos [2024] • Asana. Retrieved April 22, 2024, from Asana website: <https://asana.com/es/resources/gantt-chart-basics>

Vieira, D. (2019, May 6). Diagrama de Gantt: ¿cómo funciona y para qué sirve? Retrieved April 22, 2024, from Rock Content - ES website: <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-diagrama-de-gantt/>

CDC. (2022, April 26). ¿Qué son los trastornos del espectro autista? Retrieved April 22, 2024, from Centers for Disease Control and Prevention website: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/autism/facts.html>

Trastornos del espectro autista. (2022). Retrieved April 22, 2024, from National Institute of Mental Health (NIMH) website: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastornos-del-espectro-autista>

Trastorno del espectro autista. (2021). Retrieved April 22, 2024, from Medlineplus.gov website: <https://medlineplus.gov/spanish/autismspectrumdisorder.html>

World. (2023, November 15). Autismo. Retrieved April 22, 2024, from Who.int website: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

del. (2024). Servicios de concientización sobre el autismo como comprender y apoyar a las personas con trastorno del espectro autista - FasterCapital. Retrieved April 22, 2024, from FasterCapital website: <https://fastercapital.com/es/contenido/Servicios-de-concientizacion-sobre-el-autismo--como-comprender-y-apoyar-a-las-personas-con-trastorno-del-espectro-autista.html>

Trastorno del espectro autista (para Padres). (2019). Retrieved April 22, 2024, from Kidshealth.org website: <https://kidshealth.org/es/parents/pervasive-develop-disorders.html>

¿Qué es Diseño Industrial y por qué elegir esta carrera? | Poliverso. (2023). Retrieved April 22, 2024, from Poli.edu.co website: <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/disenio-industrial>

Ridge, B. V. (2023, October 7). El objetivo del diseño industrial: una exploración detallada. Retrieved April 22, 2024, from MEDIUM Multimedia Agencia de Marketing Digital website: https://www.mediummultimedia.com/disen%C3%B3/cual-es-el-objetivo-del-dise%C3%B1o-industrial/#google_vignette

Estrategias de producto: definición, tipos y ejemplos. (2024, March 6). Retrieved April 22, 2024, from Hubspot.es website: <https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-de-producto#:~:text=De%20innovaci%C3%B3n%3A%20Se%20centra%20en,la%20est%C3%A9tica%20y%20la%20funcionalida>.

World. (2023, November 15). Autismo. Retrieved April 22, 2024, from Who.int website: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders#:~:text=Epidemiolog%C3%A1a,han%20registrado%20cifras%20notablemente%20mayores>.

Panorama del autismo en México y el mundo - Teletón México. (2024, March 26). Retrieved April 22, 2024, from Teletón México website: <https://teleton.org/panorama-del-autismo-en-mexico-y-el-mundo/>

Sanz, A. (2022, March 7). ¿Por qué no se diagnostica a muchas niñas autistas? - Fundacion Conecta - Juntos en el Autismo. Retrieved April 22, 2024, from Fundacion Conecta - Juntos en el Autismo website: <https://www.fundacionconecta.org/2022/03/07/por-que-no-se-diagnostica-a-muchas-ninas-autistas/>

El riesgo de trastorno del espectro autista está influenciado principalmente por la genética, según sugiere un estudio financiado por el NICHD. (2019, August). Retrieved April 22, 2024, from <https://espanol.nichd.nih.gov/> website: <https://espanol.nichd.nih.gov/noticias/prensa/080119-autista>

autismoenvivo. (2023, February 7). La relación entre la infección materna y el autismo. Retrieved April 22, 2024, from Misitio website: <https://www.autismovivo.org/post/la-relaci%C3%B3n-entre-la-infecci%C3%B3n-materna-y-el-autismo>

CDC. (2022, April 26). ¿Qué son los trastornos del espectro autista? Retrieved April 22, 2024, from Centers for Disease Control and Prevention website: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/autism/facts.html>

Trastornos del espectro autista: Problemas de comunicación en los niños. (2020, April 24). Retrieved April 22, 2024, from NIDCD website: <https://www.nidcd.nih.gov/es/espanol/problemas-de-comunicacion-en-los-ninos-con-trastornos-del-espectro-autista>

APNABA. (2023, September 28). Autismo - APNABA. Retrieved April 22, 2024, from APNABA website: <https://apnaba.org/autismo/#:~:text=Aunque%20existan%20dificultades%20sociales%2C%20algunas,19>.

Banco Matrioska

Introducción

En un mundo donde la innovación y el pensamiento creativo son esenciales para el desarrollo integral de los niños, surge una propuesta revolucionaria: un banco interactivo que fusiona métodos probados como "Imagina" de Raúl Flores Castro, "Seis Sombreros" de Edward de Bono y "SCAMPER" de Bob Eberle. Este singular enfoque no solo evalúa y retroalimenta cada diseño de la célula creativa, sino que también complementa y potencia las capacidades cognitivas, el autoconocimiento y la motricidad de los niños. Lo más sorprendente es que este modelo innovador no ocupa espacio adicional, ya que el mismo banco está diseñado para ser su espacio de almacenamiento, consolidando así un entorno de aprendizaje interactivo y práctico.



Vista frontal del Banco Matrioska

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Giovany Barrera Jacinto
Nicolás Castillo Oviedo
Daniela Pulido Velasco
Mariana Del Rio Torres
Diego Mendoza Cuevas

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto

Concepto

Banco inspirado en la muñeca rusa “matrioska”. Enfocado en el ámbito lúdico, atendiendo la comodidad y aprendizaje sin dejar de ser interactivo y práctico. Cada capa del banco está diseñada con materiales ergonómicos y acogedores, asegurando que los niños se sientan cómodos mientras exploran su creatividad y desarrollan sus habilidades cognitivas.

Desarrollo del proyecto

El Método Imagina consta de dos etapas principales. En la primera, “Investiga”, se profundiza en el trastorno del espectro autista (TEA), resaltando las dificultades de comunicación e interacción social que enfrentan los niños con este trastorno. Se destacan las estadísticas relacionadas con el TEA y la importancia de los apoyos visuales para facilitar la participación en entornos sociales. Se subraya la necesidad de diseñar espacios y mobiliarios inclusivos para mejorar la calidad de vida de los niños con TEA, abordando la falta de inclusión en actividades cotidianas. Además, se mencionan los beneficios de las aulas multisensoriales y se proporciona información sobre instituciones en Guadalajara que brindan apoyo a personas con TEA.

En la segunda etapa, “Imagina”, se describe cómo se desarrollan las ideas a partir de la investigación realizada en la etapa anterior. Se enfatiza la importancia de plasmar las ideas de manera gráfica para visualizarlas mejor. Se presenta la propuesta de un banco matrioska interactivo como solución para la falta de espacio en la guardería y para promover el desarrollo de habilidades motoras en los niños con TEA. Se resalta la utilidad, la estética y el aprendizaje lúdico como aspectos clave del diseño del banco. Finalmente, se menciona el uso de la técnica de los 6 sombreros para profundizar en las ideas y realizar ajustes según sea necesario.

En la tercera etapa, “Experimenta”, se procede a la elaboración de modelos y prototipos basados en las ideas generadas en las etapas anteriores. Se desarrollan bocetos que combinan todos los conceptos destinados a abordar las problemáticas planteadas, especialmente la escasez de mobiliario en las instalaciones. El diseño del banco matrioska resuelve esta problemática al ofrecer un asiento cómodo, seguro e innovador, con la posibilidad de desmontar la tapa para acceder a un cubo interactivo que promueve el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en los niños con TEA.



Primer boceto del Banco Matrioska



Segundo boceto



Tercer boceto

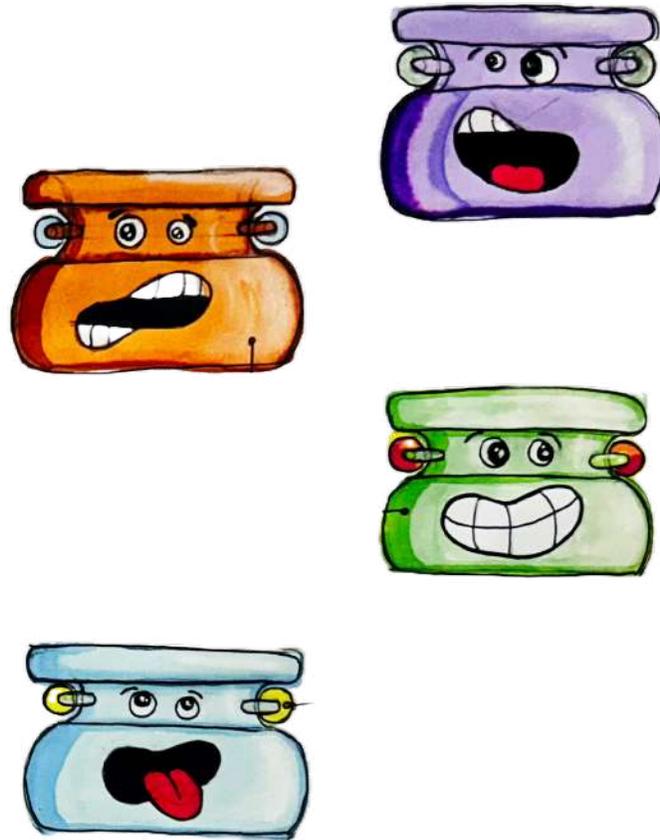
En la cuarta etapa, "Resuelve", se integran todas las ideas recopiladas para elaborar los últimos bocetos y trabajar en el modelo tridimensional definitivo. Se establecen las dimensiones finales del asiento y se exploran variantes de colores, texturas y funciones. Se incorporan aros alrededor del asiento para estimular o calmar la ansiedad de los usuarios. Se definen actividades y funciones para el juguete interactivo dentro del asiento, que se enfocan en estimular el aprendizaje y la diversión de los niños. Finalmente, se seleccionan los materiales y colores más apropiados para el asiento y el cubo interactivo, buscando crear un ambiente acogedor y estimulante para los usuarios.



Boceto a escala de grises

Propuesta de valor:

- Lúdica
- Funcional
- Cómoda
- Expresiva
- Interesante
- Interactiva



Vista frontal de las propuestas de diseño

Gracias a estas etapas, se logra diseñar un producto final que resuelve la necesidad de falta de mobiliario y ofrece una experiencia interactiva y educativa para los niños con TEA en la guardería “Mi Pequeño Especial”.

Aporte social

El proyecto aborda la falta de mobiliario y material didáctico en entornos educativos para niños con trastorno del espectro autista (TEA), como la guardería “Mi Pequeño Especial”. A través del diseño del banco matrioska interactivo, se optimiza el espacio dentro del área de aprendizaje, ofreciendo un mobiliario versátil y funcional que cumple con las necesidades específicas de los niños con TEA. Además de abordar la falta de mobiliario, el banco promueve el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas al incluir un cubo interactivo bajo la tapa del banco, proporcionando un espacio para actividades educativas y lúdicas que estimulan el aprendizaje y la diversión. Este enfoque integral contribuye a mejorar la calidad de vida de los niños con TEA al proporcionarles herramientas para su desarrollo integral. Además, el proyecto considera aspectos importantes como la seguridad, la comodidad y la experiencia del usuario, garantizando que el diseño del banco sea accesible y atractivo para todos los niños, independientemente de sus necesidades específicas, lo que refleja un compromiso con la inclusión y el bienestar de los niños con TEA en entornos educativos.

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Sensory Station

Introducción

Después de una lluvia de ideas con diferentes propuestas, llegamos al concepto de organización Lúdica. Con este concepto se creó el producto "Sensory Station".

Sensory Station es un mueble organizador con varias estaciones sensoriales para el uso de dos a tres niños con un mínimo de edad de 4 años y un máximo de 12 años.

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

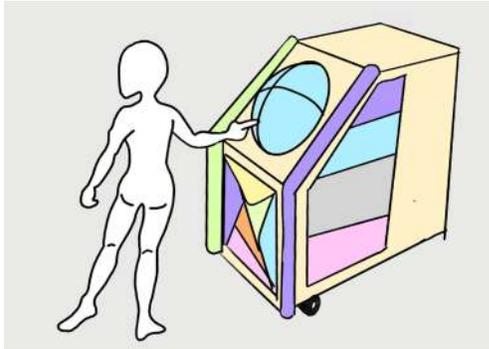
Regina Jiménez Huerta
Isis Odette Cruz Chavarin
Joshua Valdivia Zamora
Arleth Martínez Arévalo

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Logo de Sensory Station



Interacción del producto y figura humana

Concepto

Sensory Station es un organizador cuyo objetivo principal es que los niños con T.E.A. tengan un aprendizaje por medio de 3 sentidos (tacto, vista y oído), así como colores, sonidos y figuras, esto con la finalidad de tener mejor comodidad y mantener el orden en su área de juegos.

Desarrollo del proyecto

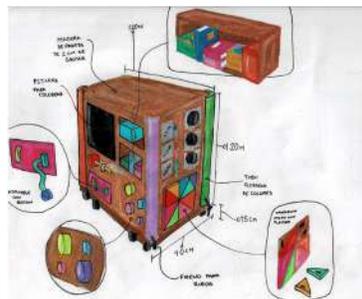
Para la realización de la propuesta se llevó a cabo una metodología principal de diseño la cual fue creada por Raúl Flores Castro, esta consiste en 5 etapas para la creación de un producto, estas etapas son Investiga, Imagina, Experimenta, Resuelve y Hazlo.

La etapa de investigación consiste en recopilar información, realizar análisis, definir datos relevantes y redactar informes. En esta etapa se realizaron investigaciones en libros y en páginas web que abordan el Trastorno del Espectro Autista y temas relacionados. También se llevaron a cabo entrevistas y visitas a las docentes encargadas de los niños en la guardería Mi pequeño especial.



Espacio de la guardería "Mi pequeño Especial"

La etapa Imagina tiene como objetivo conceptualizar, visualizar, analizar y presentar ideas del proyecto. En esta etapa se realizó una lluvia de ideas con ayuda de las investigaciones anteriormente hechas. Se tomaron en cuenta la lista de conceptos para resolver las problemáticas visualizadas y poder realizar las primeras tres propuestas por cada integrante. Para Validar las propuestas expuestas se usaron dos metodologías, una de ellas fueron los 6 sombreros para pensar hecha por Eduard de Bono, la cual consiste en que hay 6 sombreros (verde, rojo, amarillo, azul, negro y blanco) cada uno con una función en específico, y la otra metodología el PNI igual hecho por Eduard de Bono, este consiste en ver el lado positivo, negativo y lo interesante de cada propuesta. Se usaron estas dos metodologías con la finalidad de mejorar y visualizar distintos los posibles cambios que se le pueden realizar a la propuesta expuesta.



Conceptos del proyecto

Características y funcionamiento

La etapa experimental consiste en generar e iterar mediante diferentes medios y materiales visualizando tridimensional y bidimensionalmente, los aspectos formales, técnicos, funcionales de las propuestas generadas en la etapa de imaginar. En esta etapa se comenzó a experimentar de manera bidimensional realizando los primeros bocetos de las primeras 3 propuestas de cada uno de los integrantes de la célula, después de validarlos con las metodologías anteriormente mencionadas, se llevaron a cabo de manera tridimensional los modelos de una de las propuestas escogida por cada integrante de la célula, con la ayuda de los bocetos y los cambios hechos por medio del PNI y los 6 sombreros para pensar.

La etapa resuelve se debe tener seleccionada la idea y atender las necesidades particulares de la propuesta, para poder evaluar y generar soluciones de manera pertinente al tipo de proyecto a desarrollar. En esta etapa se usaron dos metodologías para mejorar la propuesta expuesta, se hicieron uso de los ámbitos estéticos que consisten en visualizar más que nada los aportes estéticos que tu propuesta da al usuario y a la sociedad. L otra metodología que se implementó en esta etapa fue el SCAMPER de Bob Eberle, donde se hacen distintas sustituciones, combinaciones, adaptaciones, modificaciones, la realización de pruebas, eliminar y rediseñar, esto con el fin de proporcionar cambios para mejorar el producto tomando en cuenta medidas de seguridad para el usuario, el costo del material, y adaptaciones exclusivas para el usuario.



Modelos escala de posibles propuestas

La etapa resuelve se debe tener seleccionada la idea y atender las necesidades particulares de la propuesta, para poder evaluar y generar soluciones de manera pertinente al tipo de proyecto a desarrollar. En esta etapa se usaron dos metodologías para mejorar la propuesta expuesta, se hicieron uso de los ámbitos estéticos que consisten en visualizar más que nada los aportes estéticos que tu propuesta da al usuario y a la sociedad. La otra metodología que se implementó en esta etapa fue el SCAMPER de Bob Eberle, donde se hacen distintas sustituciones, combinaciones, adaptaciones, modificaciones, la realización de pruebas, eliminar y rediseñar, esto con el fin de proporcionar cambios para mejorar el producto tomando en cuenta medidas de seguridad para el usuario, el costo del material, y adaptaciones exclusivas para el usuario.



Sesión en aulas ampliadas talleres CUAAD

La etapa Hazlo se refiere a efectuar la materialización del proyecto propuesto, permitiendo mostrar y presentar el producto para apreciar y percibir sus detalles y atributos. Esto se lleva a cabo mediante diversos recursos materiales y tecnológicos. En esta etapa, se realizó el producto a una escala adecuada, donde se pueden visualizar los detalles y el uso del mismo, tomando en cuenta el material, las especificaciones de seguridad, la paleta de colores, entre otros aspectos.



Vistas del modelo a escala 1:4

Aporte social

Propuesta de valor:	Sensory Station tiene como objetivo brindar un aprendizaje por medio de juegos, donde los niños pueden interactuar con la visualización de distintos colores mediante el tacto, experimentar diversas texturas, aumentar su psicomotricidad utilizando cuerdas y organizando figuras, aprender sonidos de animales y diferenciarlos entre sí.
Estimulación sensorial	
Diseño lúdico y atractivo	
Funcionalidad	
Propuesta Lúdica	
Psicológica	
Agradable	

Referencias bibliográficas

Barbara. (2020, January 7). Recopilación de Materiales para Estimulación Sensorial en el TEA - Fundación Pictoaplicaciones. Fundación Pictoaplicaciones. <https://www.pictoaplicaciones.com/2019/11/08/recopilacion-de-materiales-para-estimulacion-sensorial-en-el-tea/>

Feliciano, J. (2022, June 21). Blog. Autismo Ciudad De México. <https://autismocdmexico.org/ar/autismo-y-emociones/>

Licenciatura en Diseño Industrial

Segundo Semestre

VIVO

Introducción

VIVO es un emocionante proyecto que fusiona la naturaleza con la inclusión. Concebido como un huerto colaborativo, VIVO se erige como un espacio seguro y estimulante para niños dentro del espectro autista y con diversas discapacidades. Este no solo ofrece la oportunidad de aprender sobre el ciclo de vida de las plantas, sino que también fomenta la interacción social, el desarrollo sensorial y la autonomía. Con un enfoque en la participación activa, cada niño es invitado a explorar, plantar, regar y cosechar, promoviendo así habilidades motoras finas y la conexión con la naturaleza. Guiados por el espíritu de la colaboración, tanto niños como cuidadores encuentran en VIVO un lugar de encuentro, donde la diversidad es celebrada y cada brote es un testimonio del poder transformador de la inclusión.

VIVO

**Sistema de cultivo
colaborativo
universal.**



Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Axel Jorge Álvarez
Atziry Lizbeth Flores Reyes
Kenia Sofía Peña Nápoles
Karla Carranza Benitez
Wanda Imsant
Paloma Lara Baeza

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Interacción de VIVO

Concepto

Huerto Colaborativo

Desarrollo del proyecto

VIVO nace a través de la necesidad de diseñar un sistema colaborativo que una a las personas pertenecientes a la institución “Mi Pequeño Especial”, a través de actividades universales y pedagógicas, que fomenten el crecimiento educativo de cada una de ellas.

Se inició con una contextualización de problemática a resolver la cual era crear algo para la institución “Mi Pequeño Especial” ubicada en la ciudad de Guadalajara, espacio en el cual concurren personas con diferentes capacidades como el autismo, la neurodivergencia, la parálisis cerebral, entre otras, que varían en edades desde los 3 años hasta los 59 años, aproximadamente. Esta institución ofrece programas educativos y de capacitación, terapias especializadas, apoyo emocional y actividades recreativas.

Después de un análisis exhaustivo, se encontró una oportunidad de diseño ligada al trabajo colaborativo.

Las personas de la institución compartían un mismo salón de clases, pero no las mismas actividades, de ahí surge la idea de diseñar un sistema de uso colaborativo y universal, que no solo conecte a estas personas, sino que también sea un método de enseñanza sobre el ciclo de vida.

En el proceso de diseño se implementaron diferentes metodologías, comenzando con la técnica “PNI” de Edward De Bono, en la cual se evalúan los aspec-

tos positivos, negativos e interesantes del proyecto o concepto. Se detectó que lo positivo fue el trabajo colaborativo, que fomenta responsabilidad y conexión con la naturaleza. Lo negativo fue que necesita mucho espacio y puede generar suciedad. Lo interesante fue que es fácil de producir, accesible para personas en silla de ruedas, tiene una figura orgánica, altura ajustable y colores sobrios.

Aspecto	Positivo	Negativo	Interesante
Impacto	- Innovador	- Costoso	- Riesgoso
Viabilidad	- Factible	- Complejo	- Potencial
Sostenible	- Ecológico	- Recursos	- A largo plazo

Técnica PNI (positivo, negativo e interesante) aplicada a VIVO

Enseguida y valorando lo analizado anteriormente se mejoró la propuesta y a continuación se aplicaron “Los seis sombreros para pensar” de Edward De Bono, viendo desde distintas vistas el proyecto y analizando conceptos que se pueden cambiar y otros que se podrían mejorar.

sombrero blanco	sombrero rojo	sombrero verde	sombrero amarillo	sombrero azul	sombrero negro
<ul style="list-style-type: none"> • Formas adaptables • altura creciente • plastico rotomoldeado • modulos fijos pero intercambiables • sin limite de edad • modulos con diversa funcionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad por ver el ciclo de la vida de las plantas • transmite paz y tranquilidad • genera una conexión con la naturaleza • Genera solidaridad entre sus usuarios • Transmite alegría y entusiasmo 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas ergonómicas • Espacios de almacenaje • Incluir un recubrimiento para el piso que facilite la limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptable • Accesible • Fácil de comprender • Fomenta la responsabilidad • Tamaño adecuado • Es apto para todas las edades 	<ul style="list-style-type: none"> • Fabricación del producto en una sola pieza • Bajos costos de moldes y materiales • Escala de producción media o alta • Tiempo de realización aprox. 6 Horas • Tiempo de realización de plano: 30 minutos 	<ul style="list-style-type: none"> • Ocupa mucho espacio • Genera suciedad • No se puede mover

Propuesta de valor:
Trabajo Colaborativo
Interacción
Estimulación
Experiencia Sensorial
Valoración de la vida
Sustentabilidad

Al hacer todo este proceso de diseño y elaboración siempre se tuvo en mente la deseabilidad y su adaptabilidad al público al que está dedicado que se refleja mayormente en la forma y la elección de color la cual se debe a que los niños con espectro autista suelen alterarse de una manera más sencilla frente a los estímulos ya que no pueden discernir entre que estímulos desean priorizar y cuales no. Por esta razón se escogió el color #C3B110 ya que el color amarillo es un color sobrio que no solo proporciona calma sino también se mimetiza con el ambiente.

El proyecto también fue analizado bajo una matriz de validación de diseño para detectar sus puntos fuertes y débiles. Con todo esto se logró llegar a lo que hoy es VIVO, un proyecto que logra unir la convivencia con la naturaleza en espacios reducidos, integra el ciclo de la vida de las plantas y la responsabilidad de sus cuidados. Manteniendo nuestro principal propósito del proyecto el cual es brindar una conexión entre el usuario y la naturaleza, cuidando de las plantas para darles un uso ya que estén listas para cosechar, dando inicio a otro ciclo.

Aporte social

El proyecto VIVO ofrece varios aportes sociales significativos. En primer lugar, proporciona un espacio inclusivo y seguro para niños dentro del espectro autista y con diversas discapacidades, promoviendo así la igualdad de oportunidades y el respeto por la diversidad. Este ambiente estimulante no solo ayuda en el desarrollo individual de los niños, sino que también fomenta la comprensión y la aceptación por parte de la comunidad.

Además, VIVO crea una red de apoyo comunitario al involucrar a cuidadores, voluntarios y miembros de la comunidad en general. Esta colaboración fortalece los lazos sociales y promueve un sentido de pertenencia y solidaridad.

Otro aporte social clave es su capacidad para educar a la sociedad sobre la importancia de la inclusión y la conexión con la naturaleza. Al desafiar estereotipos y promover valores de respeto y empatía, el proyecto contribuye a la construcción de una sociedad más justa y compasiva.

En resumen, VIVO no solo cultiva plantas, sino que también cultiva valores de inclusión, comunidad y respeto, creando un impacto social positivo en todas las personas involucradas.



Momentos lúdicos, recibimiento esperado hacia el público

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Asiento Universal de Acceso (AUA)

Introducción

En la búsqueda de entornos inclusivos y accesibles, el diseño de productos adaptados para niños con autismo desempeña un papel crucial en la promoción de la independencia y la comodidad en actividades cotidianas. Uno de estos productos es el adaptador de retrete diseñado específicamente para satisfacer las necesidades de niños con autismo y sus cuidadores.

El autismo es un trastorno del neurodesarrollo que puede afectar la relación de un niño con actividades de la vida diaria, como el uso del baño. Los desafíos sensoriales, las dificultades de comunicación y las rutinas particulares pueden hacer que la transición al uso del retrete sea un proceso complejo y estresante tanto para el niño como para sus cuidadores.



Vista frontal del Asiento Universal de Acceso

Profesores:

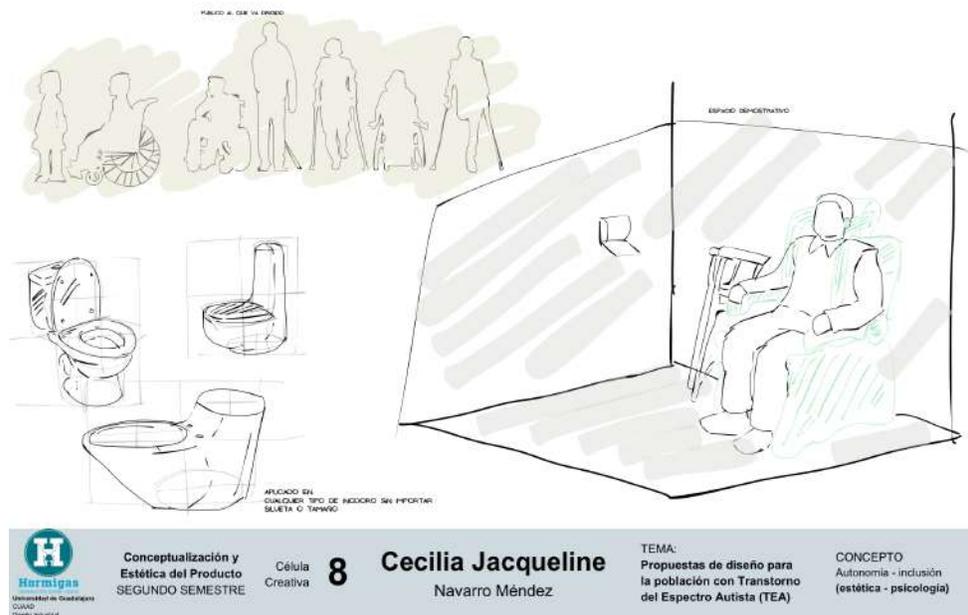
Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Cecilia Navarro Mendez
Fabian Ramos
Mate Carranza Guzman
Danna Paola Anguiano
Cihara Anguiano Jauregui

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Características y funcionamiento del Asiento Universal de Acceso

Concepto

Espacio que optimiza la realización de funciones corporales de forma digna y autónoma del usuario llena de confort e inclusión; de igual manera es un espacio que ayuda a la realización de actividades fisiológicas o cotidianas de una forma inclusiva mediante el uso de un asiento ergonómico y atractivo.

Desarrollo del proyecto.

En un mundo donde la inclusión y la igualdad son valores fundamentales, el "Asiento Universal de Acceso" se alza como un faro de esperanza. Este asiento no es simplemente un mueble; es una declaración audaz que prioriza la individualidad, la dignidad y la autonomía de todos los usuarios.

El diseño de mobiliario adaptado para personas con autismo es un campo de creciente importancia en la búsqueda de entornos inclusivos y accesibles; además tiene como objetivo crear espacios que promuevan la comodidad, la seguridad y la estimulación sensorial adecuada. Este tipo de diseño considera factores como la sensibilidad sensorial, la necesidad de estructura y rutina, así como la seguridad física y emocional de los usuarios. Es por eso que para lograr desarrollar este proyecto tomamos en cuenta varios factores tanto de forma, como con los colores que se tomaron en cuenta para la realización de este mismo.



Lugar de uso

El diseño del Asiento Universal de Acceso está meticulosamente pensado para ser inspirador. Su forma ergonómica, con curvas suaves que abrazan el cuerpo en una postura cómoda, no solo promete comodidad, sino que también se adapta a la anatomía de cada persona, sin importar sus necesidades físicas. La ergonomía no es solo una característica, sino una promesa de bienestar.

Los colores desempeñan un papel crucial en la experiencia del usuario. Los tonos cálidos, como el melocotón, el ámbar y el verde suave, invitan a sentarse y explorar. Más allá de su estética agradable, estos colores transmiten calidez y hospitalidad, creando un ambiente acogedor donde todos se sienten bienvenidos.

La creación del "Asiento Universal de Acceso" se fundamenta en la realización de tablas PNI y en el desarrollo de "Los 6 Sombreros para Pensar" de Edward de Bono, además de la mano de los profesores, que mediante asesorías y evaluaciones, logramos concretar tanto el concepto de el producto. Este asiento surge como respuesta a esta problemática, con el objetivo de eliminar obstáculos y facilitar la participación plena de todos los individuos en la sociedad.

El diseño ergonómico y estético del "Asiento Universal de Acceso" se justifica en la importancia de garantizar la comodidad y el bienestar de todos los usuarios, independientemente de sus capacidades físicas. La forma cuidadosamente diseñada y los colores cálidos no solo proporcionan una experiencia agradable, sino que también transmiten un mensaje de inclusión y hospitalidad.

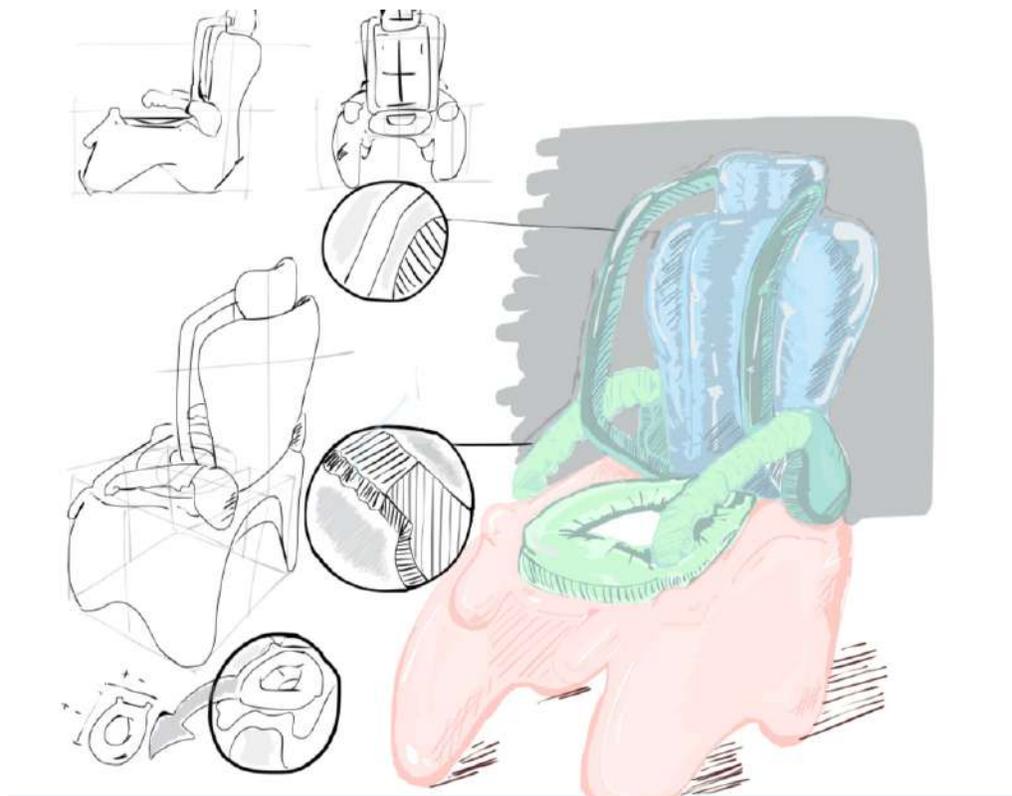
Los reposabrazos son intuitivos y se adaptan a diferentes alturas y ángulos, facilitando la accesibilidad y promoviendo la independencia de los usuarios.

Este asiento trasciende los límites del entorno escolar o del hogar. Imaginemos espacios públicos, parques, museos y cafeterías; ¿por qué no deberían ser igualmente inclusivos?



Exterior del lugar de uso

Además, la funcionalidad inclusiva del asiento se basa en la idea de que cada persona tiene derecho a la independencia y la autonomía en sus actividades diarias. Los reposabrazos ajustables y la adaptabilidad del diseño garantizan que el asiento sea accesible para todos, sin importar sus necesidades específicas. En resumen, la justificación detrás del "Asiento Universal de Acceso" radica en su capacidad para promover la igualdad de oportunidades y el respeto a la diversidad funcional. Este proyecto busca crear un entorno más inclusivo y equitativo, donde todas las personas puedan participar plenamente y ser valoradas por lo que son.



Detalles del Asiento Universal de Acceso

Aporte social

El Asiento Universal de Acceso va más allá de lo evidente al contemplar actividades que a menudo pasan desapercibidas, siendo la intimidad un ejemplo destacado. El Asiento Universal de Acceso desafía las normas y crea un mundo donde todos se sientan bienvenidos y considerados. Es una llamada a la acción para repensar el diseño de nuestros espacios y hacerlos accesibles para todos.

Al proporcionar un espacio adaptado para las personas con este síndrome, se fomenta la interacción social entre personas con y sin autismo en entornos compartidos. Esto puede contribuir a la creación de comunidades más inclusivas y empáticas, donde todas las personas son valoradas y respetadas por igual.

Un asiento diseñado para personas con autismo puede tener un impacto social positivo al promover la inclusión, el bienestar, la autonomía y la sensibilización sobre el autismo en la sociedad. Ayuda a crear entornos más accesibles y acogedores para todas las personas, independientemente de sus necesidades específicas.

Propuesta de valor:

Cómodo

Seguro

Inclusivo

Funcional

Empático

Adaptable



Vista lateral

Referencias bibliográficas

¿Qué es un PNI? (2024). Crehana. Recuperado 9 de mayo de 2024, de <https://www.crehana.com/blog/negocios/que-es-un-pni/>

Los 6 sombreros de pensar de Edward Bono. (2019, 30 diciembre). PsicoActiva. Recuperado 9 de mayo de 2024, de <https://www.psicoactiva.com/blog/los-6-sombreros-de-pensar-de-edward-bono/>

Independencia y autonomía en el autismo. (2020, 17 febrero). RecursosTEA. Recuperado 9 de mayo de 2024, de <https://recursos-tea.com/autismo-autonomia/#:~:text=Este%20deseo%20por%20la%20independencia%20est%C3%A1%20presente%20tambi%C3%A9n%2C,integraci%C3%B3n%20en%20la%20sociedad%20y%20en%20el%20empleo.>

La participación social de personas con autismo. (2021, 7 julio). ConectaTEA. Recuperado 9 de mayo de 2024, de <https://www.fundacionconectea.org/2021/07/07/la-participacion-social-de-las-personas-con-autismo/>

La inserción social de personas con autismo: un desafío colectivo. (2024, 2 abril). UNAM Global. Recuperado 9 de mayo de 2024, de https://unamglobal.unam.mx/global_revista/la-insercion-social-de-personas-con-autismo-un-desafio-colectivo/

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Aventuras Sensoriales

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Fernanda Cisneros Flores
Daniela Hernández Castro
Diego Velasco Carrillo

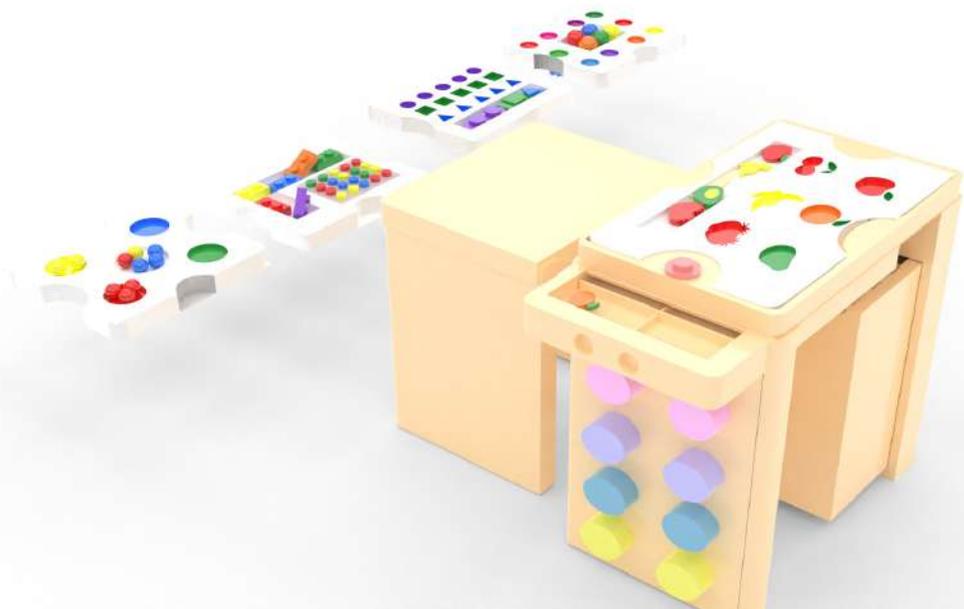
Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto

Introducción

En el proyecto que decidimos abordar “Aventuras Sensoriales”, tenemos como objetivo mejorar su comunicación y al mismo tiempo que aprendan a regular mejor las percepciones sensoriales, conductuales y emocionales que puedan sentir con actividades y juegos.

Desarrollando el diseño de un mobiliario modular, lúdico y funcional, otorgándole al producto la cualidad de ser un apoyo para ellos, al tiempo que facilitamos su comunicación con actividades y/o juegos que no solo son recreativos, sino que les permiten adquirir un conocimiento continuo e incremental.



Mobiliario completo



Niños en interacción con material didáctico no adecuado

Concepto

Aventuras Sensoriales: "Mesa de descubrimiento para niños con TEA"

Desarrollo del proyecto

Aventuras Sensoriales surge de la necesidad de otorgarles a los niños con TEA de "Mi pequeño especial" un producto lúdico, práctico y funcional que les permita desenvolverse de una manera sana y segura, pero también divertida. En este entorno, adquirir conocimiento es parte de la diversión, y el aprendizaje obtenido les ayuda a desenvolverse en su día a día.

Una vez definida la problemática a abordar dentro del diseño y realizada la parte investigativa del método imagina, el momento de tomar decisiones y tener ideas a base de los datos obtenidos comenzó, donde comenzamos a bocetar, cambiar formas, colores, actividades, texturas, buscando que el producto llegara no solo a ser lo más deseable posible visualmente, sino también el más completo y apto para la problemática abordada, después de analizar todas las propuestas, y del mismo modo resaltar lo positivo, negativo e interesantes de todas, logramos seleccionar la propuesta más enriquecedora en ambos ámbitos, dirigida para niños con autismo, y esa es la siguiente.

El concepto desarrollado a lo largo del proyecto fue: Aventuras sensoriales mesa de descubrimiento para niños con TEA, bien para entender la intencionalidad detrás de este diseño es necesario entrar dentro del contexto de lo que vive día a día un niño con autismo, recordemos que los niños con autismo tienen una forma diferente de percibir y procesar la información, lo que les afecta en su comunicación, su interacción y comportamiento hacia los demás. Donde nosotros buscamos mejorar su comunicación y regular mejor las percepciones sensoriales, conductuales y emocionales que puedan sentir.

Ahora bien, el proyecto desarrollado consiste en un mobiliario modular, lúdico y

funcional, que busca entender la forma en cómo procesa el mundo, las sensaciones y las cosas en general, donde esto nos permitirá acercarnos, conectarnos, jugar con él y mejorar la comunicación con actividades y/o juegos que no solo son recreativos, sino que le permiten adquirir un conocimiento continuo e incremental.

Ahora bien, el proyecto desarrollado consiste en un mobiliario modular, lúdico y funcional que busca entender la forma en que los niños procesan el mundo, las sensaciones y las cosas en general. Esto nos permitirá acercarnos, conectarnos, jugar con ellos y mejorar la comunicación a través de actividades y juegos que no solo son recreativos, sino que también les permiten adquirir un conocimiento continuo e incremental.

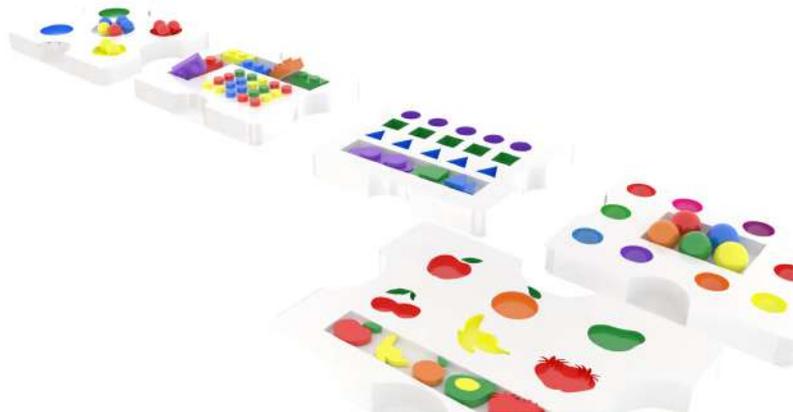
Es decir, buscamos explotar sus habilidades en áreas específicas, también conocidas como habilidades espléndidas o islas de inteligencia donde estimulamos su desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, a la vez que se divierte y se relaciona con otras personas.

El diseño consiste en una mesa de trabajo modular, la cual cuenta con diez estaciones diferentes de trabajo, en las cuales podemos observar una gran variedad de actividades a realizar con un objetivo específico, ubicadas en los cinco tableros con las que cuenta esta misma, donde cada uno cuenta con una estación tanto en su cara superior como en su cara inferior. Cada actividad busca trabajar, ya sea la psicomotricidad fina, familiarización, reconocimiento visual y/o coordinación, habilidades que les ayudarán en su día a día.

El material correspondiente a cada actividad lo podemos ubicar en un cajón en la parte lateral derecha superior, del mismo modo podemos encontrar un imán que respeta los volúmenes circulares que conforman al diseño, el cual sirve como recolector y permite recoger el material de una manera más segura, divertida y rápida.

El diseño de cada tablero respeta la forma de una pieza de rompecabezas, ya que buscamos maximizar y respetar la esencia de este concepto. Es decir, representa la importancia de cada pieza individualmente (cada estación) pero también la armonía y el sentido de pertenencia al estar juntas. Queremos que este sentimiento se perciba tanto en las piezas como un todo, así como en cada uno de los niños.





Estaciones

Antes de tomar decisiones finales, realizamos nuevamente las validaciones correspondientes al diseño (pues este sufrió muchísimos cambios), tales como el método de los seis sombreros de Edward de Bono, el PNI y el método SCAMPER. Todos estos métodos nos permitieron rediseñar el proyecto y mejorar la propuesta inicial, culminando en la propuesta final ya mencionada.

Finalmente se realizó un análisis mediante una matriz de validación, que nos permitió destacar los puntos fuertes y característicos del diseño como los débiles de este.



Estructuración del mobiliario completo cerrado y abierto

Aporte social

El Proyecto Aventuras Sensoriales ha logrado abordar la conciencia dentro del material adecuado para los niños con autismo, donde no solo buscamos que se entretenga, sino que buscamos que adquiera y cree un conocimiento continuo e incremental con el apoyo del producto y al mismo tiempo lograr relacionarse con otros de manera asertiva, proponiendo una solución lúdica y envolvente.

Además de ser un mobiliario modular, práctico y funcional, le da la oportunidad al niño de desenvolverse de una manera segura, plena y sana, con el apoyo de un adulto siempre.

Propuesta de valor:

Lúdico

Funcional

Desarrollo cognitivo

Interactivo

Mobiliario

Modular



Interacción del producto y figura humana

Referencias bibliográficas

Confederación Autismo España. (2024, 9 febrero). ¿Qué es el autismo? Características y diagnóstico. Autismo España. <https://autismo.org/es/el-autismo/que-es-el-autismo/>

Fuentes, A. S. (2023, 25 mayo). Juegos para niños autistas: cómo estimularlos y divertirlos con actividades adaptadas. Portal Educativo: Educa y Aprende. <https://educayaprende.com/juegos-para-ninos-autistas/#:~:text=Los%20juegos%20para%20ni%C3%B1os%20autistas%20se%20pueden%20clasificar,la%20l%C3%B3gica%20o%20la%20creatividad.%20.%20M%C3%AIs%20elementos>

Salabert, E. (2024, 1 abril). Autismo en niños: características e indicadores. WebConsultas. <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/psicologia-infantil/autismo-en-ninos-889>

Trastorno del espectro autista - Síntomas y causas - Mayo Clinic. (2021, 29 julio). <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/autism-spectrum-disorder/symptoms-causes/syc-20352928#:~:text=El%20trastorno%20del%20espectro%20autista%20es%20una%20afecci%C3%B3n,tambi%C3%A9n%20comprende%20patrones%20de%20conducta%20restringidos%20y%20repetitivos.>

EdM, J. W. (s. f.). 12 juegos populares adaptados para niños con autismo. <https://blog.stageslearning.com/es/blog/12-juegos-populares-adaptados-para-ni%C3%B1os-con-autismo>

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Eskantería

Introducción

Este proyecto busca solucionar el problema que sufren los docentes y personal de la guardería "Mi pequeño especial" sobre el almacenamiento y organización usando los altos techos de las habitaciones del lugar y que, al mismo tiempo se aproveche lo más posible el espacio de la habitación.

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Leticia García Yamamoto
Héctor Rivera Torres
Gustavo García Preciado
Dulce María Nuño Pulido
Sergio Rasiel Dimas Mariche

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



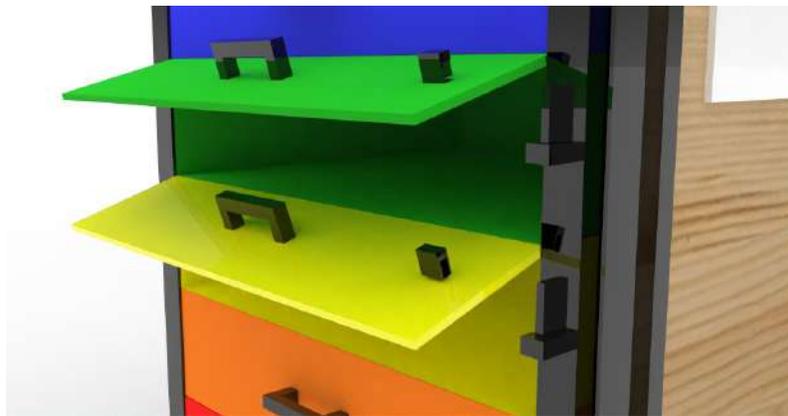
Después de muchas charlas y lluvias de ideas, de opiniones divididas y, sobre todo, de la propuesta de distintas soluciones para obtener el producto más óptimo y rentable para la escuela, llegamos a lo que sería el producto final. Desde el boceto inicial hasta el render final, hubo muchos cambios y, sobre todo, soluciones en el producto. Mejoramos su uso, su forma, su aprovechamiento del espacio y, lo más importante (algo de lo que más carecía), mejoramos la seguridad de la estantería tanto en su uso como en desuso.



Versión final de la Eskantería

Aporte social

Propuesta de valor:	El proyecto abarca principalmente dos problemáticas que se presentan en la guardería "Mi pequeño especial":
Almacenamiento	
Altura	
Organización	Almacenamiento: Los cajones y estantes de Eskanteria tienen como función ayudar a los docentes a guardar el material didáctico que se utilice en el salón, así como todo lo necesario para atender las necesidades de los niños del lugar.
Aprovechamiento de espacio	Organización: Sus varios compartimentos mejoran la organización del material que se maneja en el lugar. Aprovechamiento del espacio: El sitio en donde se ubica la guardería cuenta con techos considerablemente altos y habitaciones de espacio reducido. Por ello, con las dimensiones de Eskantería, se aprovecha el espacio vertical disponible para reducir su tamaño en el plano horizontal, optimizando así el uso del espacio y mejorando la movilidad en el sitio.



Uso y función de los compartimentos

Licenciatura en Diseño Industrial

Segundo Semestre

APIS

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Abril Naomi Álvarez García
Aaron Aburto Medel
Edgar Saul Arenas Ramos
Ian Noel Gómez Villafan
María Ramos Rosales

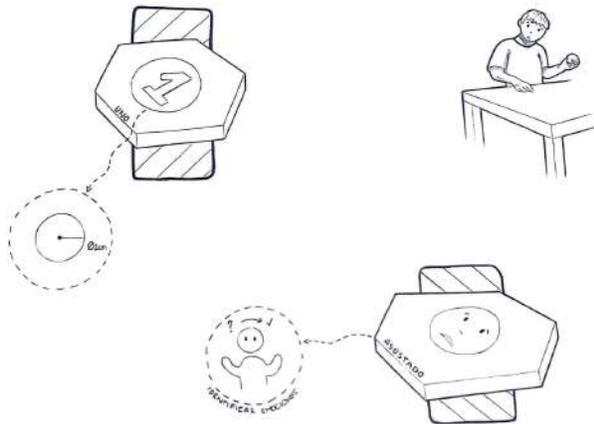
Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto

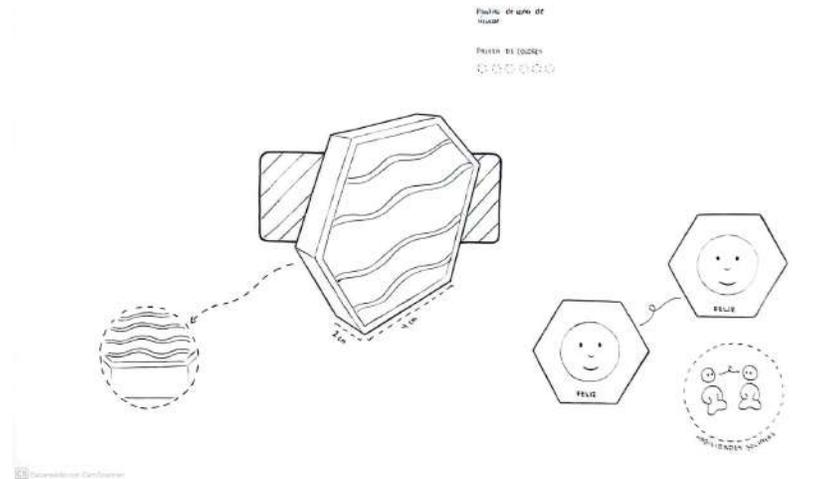
Introducción

APIS son piezas hexagonales que se pueden unir gracias a los imanes que tienen en su interior, permitiendo así el desarrollo de la habilidad de relacionar conceptos, además de ser adheribles a superficies metálicas. Estas piezas permiten la exploración y desarrollo de distintos elementos. Por un lado, tenemos las texturas, que permiten la exploración sensorial de los niños y el desarrollo de su psicomotricidad. Además, hay piezas con números, que ayudan a trabajar el aprendizaje de estos mediante su repetición y apoyo visual. Por último, tenemos las piezas con emociones, que permiten trabajar en la identificación de emociones propias y de otros en el entorno. Además, al ser una gran variedad de piezas, se puede fomentar las relaciones sociales del usuario si así se desea, o, por otro lado, trabajar individualmente.





Detalles y uso I



Detalles de uso II

Concepto

Piezas hexagonales para el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Desarrollo del proyecto

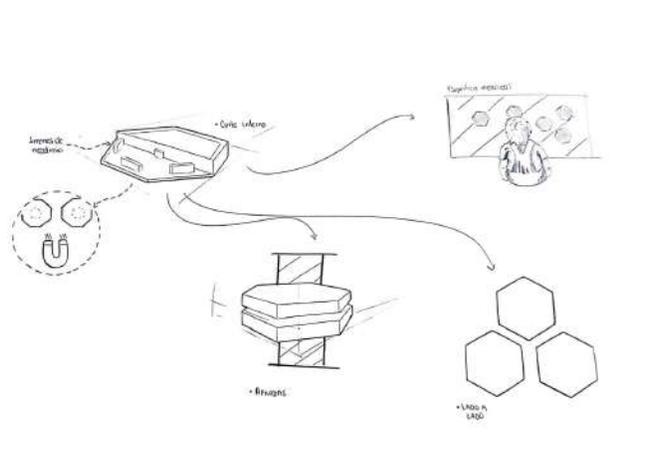
Nuestro principal objetivo era crear una propuesta de diseño para la población con Trastorno del Espectro Autista, específicamente para las personas de la guardería "Mi pequeño Especial". El proceso de ideación y diseño de este producto fue guiado por el método Imagina de Raúl Flores Castro. Como primer paso, nos dimos a la tarea de investigar acerca de las necesidades de la guardería, así como las características y necesidades de personas con TEA. Posteriormente estuvimos en un bucle en donde la imaginación y creación de ideas era el primer paso, para después validar la propuesta con técnicas como el PNI y los 6 sombreros.



Problemáticas de la guardería “Mi pequeño especial”

En cuanto a las características específicas de este producto, se trata de piezas hexagonales de 4 cm por lado y 2 cm de grosor, asegurando que estas piezas fueran imposibles de introducir en la boca y evitar accidentes. El material estimado para este producto es plástico de caña de azúcar, pues este ofrece calidad, durabilidad, y un proceso más sostenible.

El producto cuenta con 3 tipos de piezas:



Detalles y uso III

Texturizadas: estas nos permiten desarrollar habilidades sensoriales para mejorar su convivencia e independencia en el entorno diario, además ayudan a mejorar la respuesta a los estímulos sensoriales que puedan resultar restrictivos o abrumadores.

Numéricas: Las personas con autismo pueden llegar a presentar dificultades en las destrezas cognitivas de aprendizaje, por lo que estas piezas resultan muy útiles para el aprendizaje de estos elementos. Además, contiene tanto el elemento gráfico, como el nombre del número pues según el enfoque TEACCH, las personas de este espectro llegan a su máximo potencial con el aprendizaje visual, además de que suelen repetir palabras (ecolalia), lo que les funciona para su memorización.

Emocionales: Tienen como propósito trabajar el reconocimiento y asimilación de las emociones propias y de otros, mejorando así su convivencia consigo mismos y su entorno.

En cuanto a resultados, este producto, gracias a sus elementos gráficos, textuales, visuales y sensoriales, así como su paleta de colores, ha probado ser un elemento útil en el juego como medio para el aprendizaje, apoyando al aprendizaje y mejora del entorno de las personas con TEA.



Pieza texturizada



Pieza numérica



Pieza de emoción

Aporte social

Estas piezas, al igual que otras en el mercado, permiten la exploración a través del juego, con la diferencia de que no solo podrían ser vistas como un juego de unión, sino también como una oportunidad para aprender, desarrollar habilidades y compartir con otros, lo cual genera que no solo sean un producto para el entretenimiento, sino también para lo educativo. Son muy sencillas de usar, intuitivas y versátiles, por lo que, aunque su función no sea extravagante, proporcionan grandes momentos al usuario. Este producto fusiona estética, juego, aprendizaje y funcionalidad en uno solo. Las piezas Apis contribuyen al aprendizaje y desarrollo cognitivo, social y sensorial de las personas con Trastorno del Espectro Autista.

Propuesta de valor:

Lúdico
Sensorial
Dinámico
Seguro
Práctico
Llamativo



Piezas de APIS

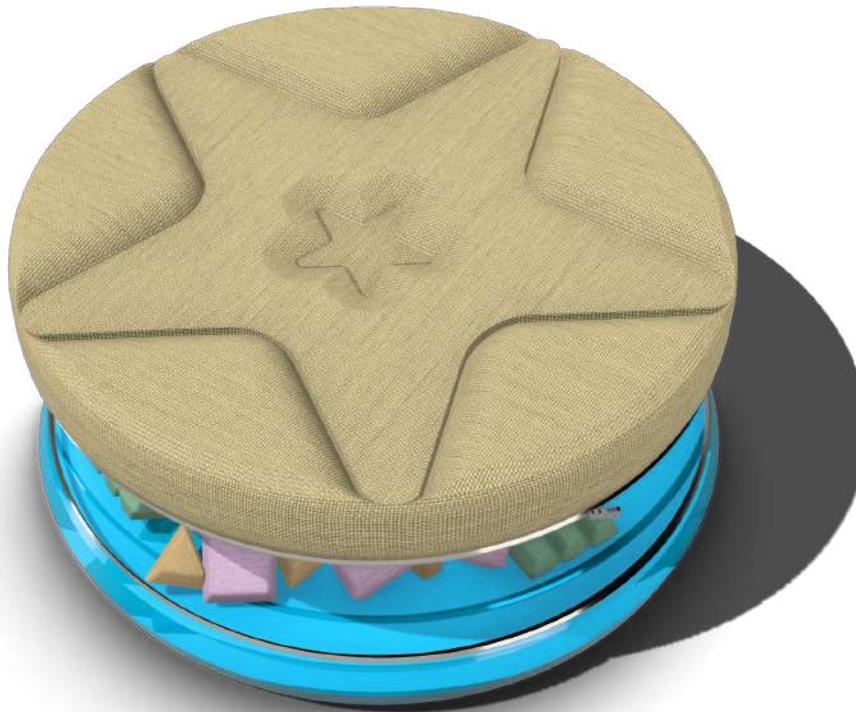
Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

Pasitheia

Introducción

El presente proyecto se enfoca en el diseño y desarrollo de un cojín multiusos sensorial, diseñado especialmente para la autorregulación emocional. Este cojín no solo proporciona comodidad física, sino que también integra elementos sensoriales y sacos de peso, que han demostrado ser efectivos para ayudar a las personas a gestionar sus emociones de manera más saludable.

La combinación de texturas, materiales y peso en este cojín busca crear una experiencia sensorial única que promueva la relajación, la calma y el bienestar emocional. Además, su diseño versátil permite su uso en una variedad de situaciones y entornos.



Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

María José Aguilar Vázquez
Liseth Casillas González
Adrian Tapia Ramirez
Laura Chavez Magaña
Jimena Apodaca Padilla

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Logo de Pasitheia

Concepto

Estímulos sensoriales para la autorregulación emocional. Cojín sensorial multiusos. Por dentro contiene varios sacos pequeños con peso que sirven para la terapia de presión táctil y, a su vez, se convierte en un tapete de gel.

Desarrollo del proyecto

Partiendo del análisis del usuario, que en este caso nos enfocamos en la población con trastorno del espectro autista (TEA), investigando información sobre este, preguntando a personas que forman parte del espectro y a las personas encargadas de la guardería, así como haciendo un recorrido para estar conscientes de los espacios, el ambiente y que tanto tenemos a nuestra disposición para trabajar en las propuestas.

Después de esto, se realiza el proceso creativo y se comienzan a ver diferentes propuestas con varios enfoques pero todas dirigidas al mismo grupo de usuarios e identificando la problemática a resolver. Se ofrecieron diferentes iniciativas, predominando el ámbito de valor lúdico, funcional, psicológico, expresivo y antropológico.

La primera etapa consistió en la investigación del lugar, recopilando información útil para el desarrollo de los conceptos.

Después se aplicó el método imagina de Raul Flores Castro, en donde:

Imagina: La detección de necesidades y problemas mediante un listado simple, a la vez de el bocetaje de productos para la solución de las mismas problemáticas.

Investiga: Conocer nuestros límites como el tamaño del producto, qué colores debemos evitar, qué formas favorecen al propósito del concepto y el tipo de materiales.

Experimenta: Comenzamos con el bocetaje, experimentación de forma y selección de materiales. Se hicieron renders y planos que nos servirían de guía y visualización.

Resuelve: Elección de concepto, el nuestro siendo “una alternativa para la autorregulación emocional”.

Hazlo: Cojín sensorial multiusos. “Pasitheia” ofrece varios estímulos sensoriales en

uno. Para validar las distintas propuestas expuestas se utilizaron dos metodologías: Los 6 sombreros para pensar hecha por Eduard de Bono, la cual consiste en que existen 6 sombreros (verde, rojo, amarillo, azul, negro y blanco), cada uno con una función específica, y la otra metodología el PNI igualmente por Eduard de Bono, que consiste en ver el lado positivo, negativo e interesante de cada propuesta. Siendo éstas utilizadas con la finalidad de mejorar y visualizar distintos cambios en la medida de lo posible, que se le pueden realizar a la propuesta expuesta.



Uso de Pasitheca



Vista superior

Aporte social

Propuesta de valor:	Pasitheo ofrece varios estímulos táctiles y visuales con el objetivo de ayudar a reducir el nivel de estrés o ansiedad que esté experimentando el niño en el momento. También puede usarse fuera de su función principal para pasar el rato, o jugar en el tapete de gel dibujando en él. Este producto no sólo ayuda al niño, si no también a la persona encargada a buscar una alternativa o solución rápida a la autorregulación de sus emociones.
Lúdico	
Estético	
Psicológico	
Agradable	
Sensorial	
Funcional	

Referencias bibliográficas

Beneficios de la terapia de presión profunda para niños con autismo. (2021, marzo 12). Misitio. <https://www.autismovivo.org/post/beneficios-de-la-terapia-de-presi%C3%B3n-profunda-para-ni%C3%B1os-con-autismo>

Loftus, Y. (2021, febrero 2). Benefits of deep pressure therapy for children with autism. Autism Parenting Magazine. <https://www.autismparentingmagazine.com/autism-deep-pressure-therapy/>

Pierce, K., Conant, D., Hazin, R., Stoner, R., & Desmond, J. (2011). Preference for geometric patterns early in life as a risk factor for autism. Archives of General Psychiatry, 68(1), 101. <https://doi.org/10.1001/archgenpsychiatry.2010.113>

Gareth Jones. (2021) The Ultimate Guide to Autism Friendly Colours. Experia.co.uk. Recuperado el 13 de mayo de 2024, de <https://www.experia.co.uk/blog/ultimate-guide-to-autism-friendly-colours/>

Liquid floor tile. (s/f). The Autism Community Store. Recuperado el 13 de mayo de 2024, de <https://autismcommunitystore.com/products/liquid-floor-tile>

Blanket, L. (2022, diciembre 12). Ultimate guide to buying a weighted blanket: FAQs. Luna. <https://www.lunablanket.com/blogs/news/first-time-weighted-blanket-guide-everything-you-need-to-know>

Hoodless, D. (2021, junio 14). The truth about weighted blankets for autism. Karmara. <https://karmara.co.uk/blogs/learn/weighted-blankets-for-autism>

Belin, L., Henry, L., Destays, M., Hausberger, M., & Grandgeorge, M. (2017). Simple shapes elicit different emotional responses in children with autism spectrum disorder and neurotypical children and adults. Frontiers in Psychology, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00091>

Matt, W. M., Andrew, P., & Sarah, A. (2010). Sensación, significado y aplicación del color. Chile: LFNT

Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

SWAPS

Introducción

Presentamos una propuesta innovadora: material interactivo para el desarrollo integral de niños, inspirado en el reino animal. Estimula motricidad fina, creatividad y pensamiento crítico. Permite infinitas combinaciones para explorar y experimentar libremente. No solo es un juego, es una herramienta educativa cuidadosamente diseñada. Mejora el aprendizaje a través de actividades que fomentan habilidades clave.

Comprometidos en ofrecer experiencia enriquecedora que estimule curiosidad, creatividad y desarrollo integral. Cada momento es una oportunidad para aprender y crecer.

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Andrea Ortega Nacif
Jorge Omar Cortes Morales
Karla Gallegos Moya
Liz Humaran González
Sofía Isabeles Guzmán

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



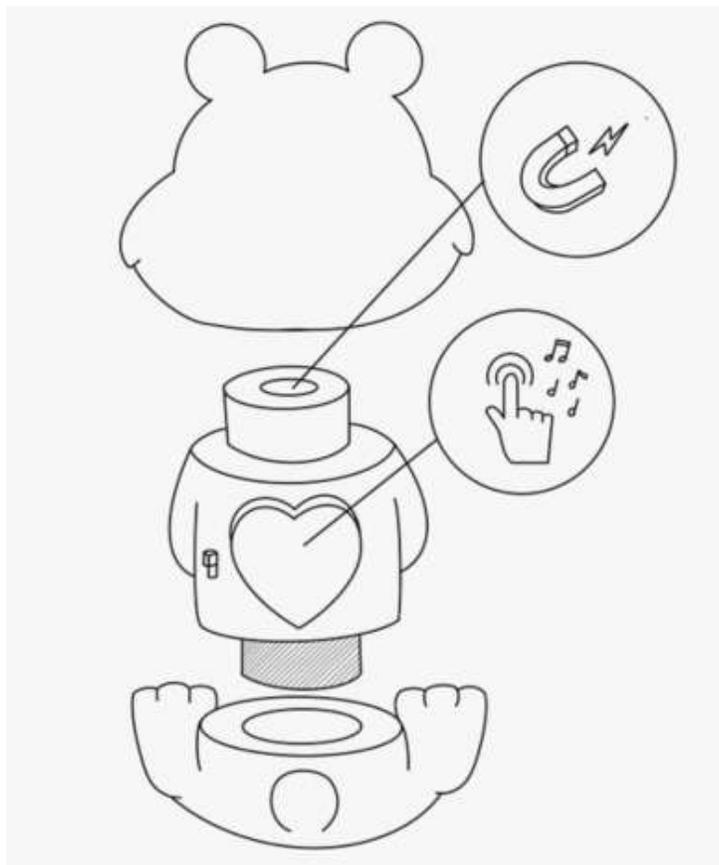
Vista frontal de los figuras interactivas

Concepto

Conjunto de figuras lúdicas e interactivas diseñadas para estimular la motricidad fina, la creatividad y el pensamiento crítico en los niños. Inspiradas en animales adorables, estas figuras están diseñadas para que los niños puedan intercambiar sus piezas y crear infinitas combinaciones, lo que fomenta la exploración y la imaginación.

Desarrollo del proyecto

Se ilustra de manera parcial la función inherente de nuestra propuesta innovadora, la cual se centra en la posibilidad de ensamblar piezas mediante el uso de imanes, concebidas a semejanza de bloques. Este enfoque se ve enriquecido por la incorporación de diversas texturas y la inclusión de elementos sonoros, otorgando así una experiencia multisensorial única.



Vista trasera y despiece

Ejemplificando con la siguiente imagen, la materialización de esta idea en forma de diseños encantadores, inspirados en la estética de animales de aspecto afable y entrañable. Estos diseños, además de su innegable atractivo visual, presentan componentes interactivos que permiten simular sonidos, enriqueciendo aún más la experiencia del usuario.



Vista frontal (a color)

Al fusionar el diseño con la funcionalidad, nuestro objetivo es crear un producto que no solo sea estéticamente atractivo, sino que también promueva el desarrollo integral de los niños que frecuentan la guardería "Mi Pequeño Especial". Se busca estimular habilidades cognitivas y motoras, como la coordinación y la motricidad, de manera creativa y lúdica. Esta combinación de elementos ofrece un modelo deseable que no solo cumple con los estándares de calidad, sino que también se erige como una herramienta efectiva para el crecimiento y el aprendizaje temprano de los niños en su entorno educativo.



Vista frontal

Aporte social

Propuesta de valor:
Lúdico
Desarrollo de Motricidad
Fina
Creatividad
Estimulación Sensorial

El aporte social de un material lúdico e interactivo como este es significativo, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños. Al ofrecer actividades que mejoran la motricidad fina, la creatividad y el pensamiento crítico, se favorece no solo el desarrollo cognitivo y físico, sino también la capacidad de los niños para resolver problemas y pensar de manera innovadora. Estos materiales promueven el aprendizaje activo y la exploración, lo que puede llevar a un mayor compromiso y motivación en el proceso educativo. Además, al estimular la imaginación y las destrezas, se prepara a los niños para enfrentar diversos retos en su vida cotidiana y futura, fomentando habilidades esenciales para su participación efectiva y constructiva en la sociedad.



Vista frontal (despiece)

Licenciatura en Diseño Industrial

Segundo Semestre

CUBIZ

Introducción

El proyecto consiste en el diseño de productos enfocados a los usuarios de la fundación "Mi pequeño especial", una estancia infantil que brinda apoyo a menores de edad con diversas discapacidades, incluido el TEA (Trastorno del Espectro Autista). El enfoque de este proyecto es generar algún aporte a la asociación, ya sea resolviendo problemáticas frecuentes o facilitando actividades, con un enfoque en el enriquecimiento sensorial para el desarrollo de capacidades motoras, intelectuales o en el manejo de la estancia para las maestras.

Es un proyecto que explora la creación de ideas con un impacto social, buscando mejorar la calidad de vida en la estancia mediante el diseño de mobiliario. Las características fundamentales incluyen ser atractivo visualmente, deseable, funcional, fácil de usar y seguro.



Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Josue Gael Vázquez Pérez
Teresa de Jesús Ruiz Huerta
Marian Ramírez Rodríguez
Astrid Magallón Velazquez
Donovan Ali Cuevas Villa

Asignatura:

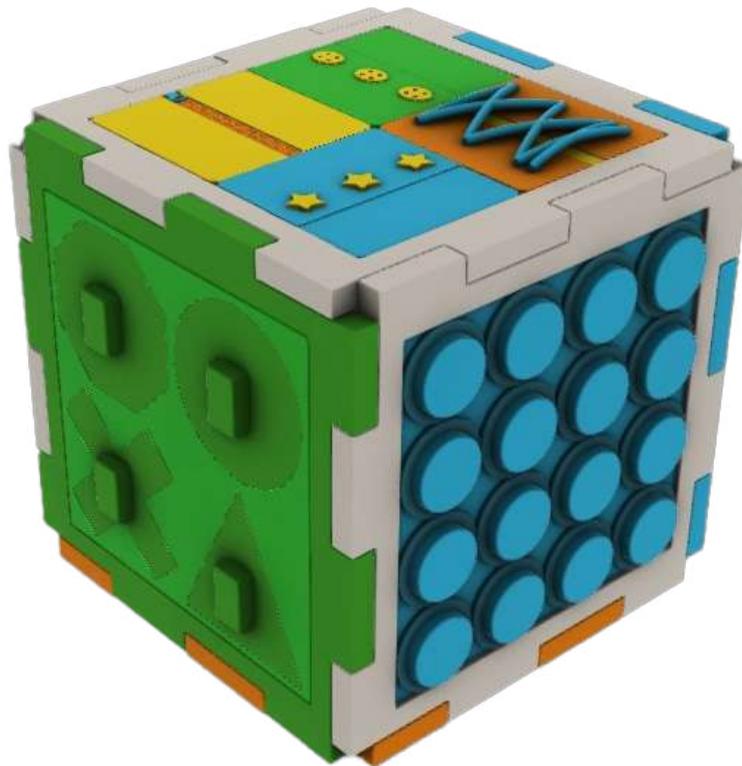
Conceptualización del
Producto
Estética del Producto

Concepto

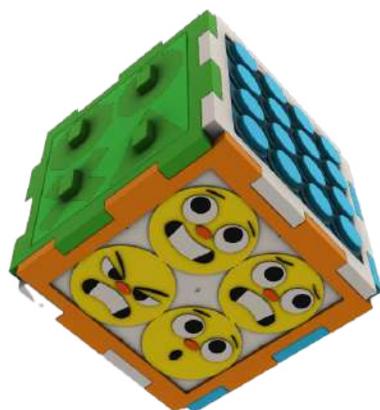
Cubo armable y transformable en módulo interactivo que favorece el aprendizaje lúdico, la experiencia sensorial, las interacciones socio-relacionales y la expresión no verbal.

Desarrollo del proyecto

El proyecto comienza a través del desarrollo de las ideas, o según el método de Raúl Flores Castro, desde la etapa Imagina. Se elaboró una lluvia de ideas teniendo en cuenta las necesidades y problemáticas presentes en la guardería, con puntos tales como las instalaciones en deterioro o la carencia del material de trabajo. Elaboramos alrededor de 15 bocetos por persona para dar seguimiento y tener registro de todo aquello que llegamos a pensar como solución. Las ideas fueron variadas ya que nuestro enfoque principal en el proyecto y con la primera vista fue el de elaborar mobiliario u objetos que ayudan al funcionamiento interno de las instalaciones de "Mi pequeño especial".



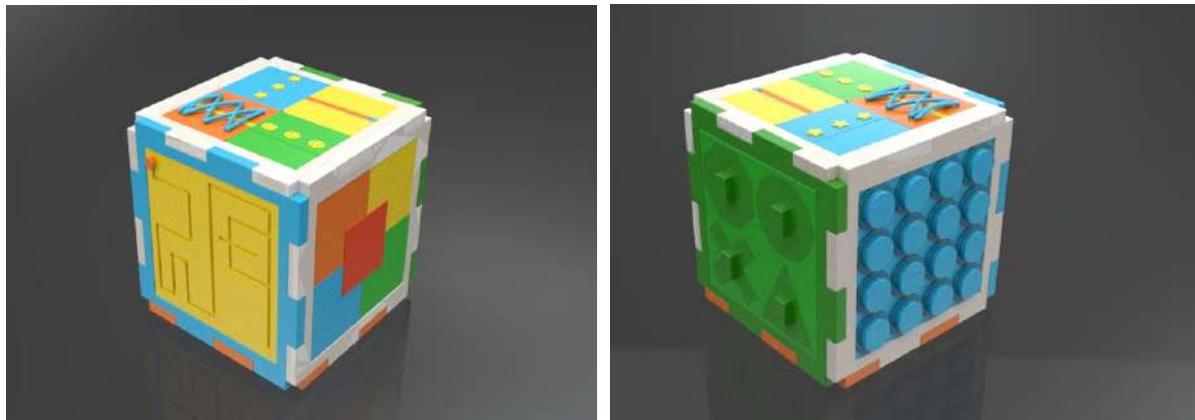
Posteriormente seleccionamos una idea de las quince elaboradas, mediante múltiples métodos, tales como el PNI (una metodología que hace establecer lo Positivo, Negativo e Interesante del producto), la metodología de los Seis sombreros (donde se presentan 6 sombreros de distintos colores [rojo, blanco, azul, amarillo, negro y verde] cada uno siendo un punto a evaluar para la mejora del producto), la metodología del Scamper (que sugiera la forma en que podemos modificar un proyecto partir de su acrónimo que significa Sustituir, Cambiar, Adaptar, Modificar, Proponer, Eliminar y Reordenar), etc. Para así comenzar a elaborar nuestros proyectos de forma individual y permitirnos conocer la forma en que cada quien buscaba resolver problemáticas a través del diseño, ya sea con elementos como bocetos y modelos tridimensionales.



Posteriormente, realizamos actividades relacionadas para mejorar nuestras ideas individuales, con el objetivo de exponerlas como parte de una preentrega. En un tiempo limitado, se llevó a cabo la exposición de los trabajos y se recibió la opinión de los profesores, acompañada de sugerencias. Continuando con nuestro camino, realizamos múltiples validaciones en el proceso de trabajo individual para seleccionar aquel con un enfoque más proactivo en el proyecto, dando así paso a la etapa de elaboración de nuestro producto final.



Así comenzaríamos nuevamente la etapa de elaboración y validación de nuestro proyecto en conjunto, donde aplicaríamos los métodos y técnicas aprendidas para mejorar nuestro trabajo, realizando modificaciones como si este fuese el modelo final. Posteriormente, los profesores nos dieron un plazo de aproximadamente 5 semanas para realizar los entregables de nuestro proyecto final. Dentro de este tiempo, teníamos que generar lo siguiente: Un documento extenso de alrededor de 50 páginas o más, detallando a fondo nuestras inspiraciones y bases para crear nuestro producto, con fuentes bibliográficas, junto con el proceso previamente mencionado; Una infografía, con información general sobre el producto, junto con las validaciones de 6 sombreros, SCAMPER y PNI. Añadiéndoles a esta misma un Billboard y bocetos referentes al proyecto, como también el render del mismo; Un render con especificaciones técnicas reales; Un modelo realista parcialmente funcional el cual, tenía como finalidad principal el brindar la apariencia final del producto, con acabados; Un video emocional donde plasmamos los sentimientos, sensaciones e impresiones que queremos brindar con nuestro producto; Y finalmente el video descriptivo, el cual cuenta con una descripción sobre las características físicas generales y especificaciones técnicas.



El desarrollo de este proyecto comienza con el diseño de nuestro producto (juguete en este caso, este proceso de diseño comienza con la división del grupo en células de trabajo, las cuales individualmente generaron múltiples ideas, tomando en cuenta las necesidades y problemáticas de la fundación "Mi pequeño especial", posteriormente habiendo tomado eso en cuenta, creamos quince propuestas, de las cuales seleccionamos una mediante el método de PNI. Habiendo pasado este proceso de selección, posteriormente nos decidimos a profundizar en nuestra propuesta, generando múltiples bocetos y modelos. Habiendo hecho y pasado el día de la pre entrega, hicimos otra validación de 6 sombreros, SCAMPER y PNI nos decidimos por una sola idea, en la cual profundizamos aún más, generando nuevos conceptos que ayudaron a fortalecer la propuesta, con apoyo de una validación estética y asesorías proporcionadas por los maestros se logró materializar una propuesta deseable, creativa y con fundamentación en sus todos los puntos los cuales eran la creación de renders, planos, modelo, presentación, documento extenso del proyecto con todos los puntos comentados, todo con miras a la entrega final del proyecto en la cual se le dará conclusión a todo este trabajo de meses.

Aporte social

El aporte del producto es de forma incremental, ya que en el mercado hay productos semejantes, pero que no llegan a suplir las necesidades de forma completa o tiene un aspecto muy brusco y poco atractivo que puede imposibilitar la interacción con ellos. Fuera del aspecto su aporte es por la parte cognitiva y de expresión, ya que se enfoca en dos aspectos: Que los niños puedan desarrollar sus habilidades cotidianas que necesitan de una asimilación más compleja, ya que ayuda a desarrollar la motricidad fina, la asimilación de colores y la asimilación de figuras; aparte de que sea un apoyo para todos aquellos niños con problemas para la expresión verbal, ya que cuenta con el apoyo de pictogramas y actividades interactivas que facilitan esta acción. Por último, es un gran apoyo para la interacción socio-relacional gracias a su diseño en forma de piezas de rompecabezas que permite la creación de figuras y módulos donde uno o más niños pueden interactuar.

Propuesta de valor:

Dinámico

Lúdico

Armable

Ligero

Sensorial

Combinable



Referencias bibliográficas

Research, I. (2021, 27 enero). Diseño Industrial ¿En qué consiste y cuál es su función? INFINITIA Industrial Consulting. Recuperado 28 de abril de 2024, de <https://www.infinitiaresearch.com/noticias/disenio-industrial-definicion-funcion/>

Abacadabra. (2020, 11 octubre). Los mejores juguetes para niños con autismo - Blog de juguetes Abacadabra. Recuperado 30 de abril de 2024, de <https://www.juguetesabacadabra.es/blog/juguetes-para-ninos-con-autismo.html>

Ponchner, D. (2006, 8 septiembre). Joseph Novak, el creador de los mapas conceptuales. La Nación. Recuperado 4 de mayo de 2024, de <https://www.nacion.com/ciencia/joseph-novak-el-creador-de-los-mapas-conceptuales/IGXU66PBSNBN5A4SK3NT3JVUKI/story/>

Santos, D. (2021, 11 agosto). Qué es la técnica de los seis sombreros para pensar y cómo aplicarla. Recuperado 4 de mayo de 2024, de <https://blog.hubspot.es/marketing/seis-sombreros-para-pensar>

Alonso. (2023, 12 junio). Scamper: cómo resolver problemas de forma innovadora [2023] • Asana. Asana. Recuperado 4 de mayo de 2024, de <https://asana.com/es/resources/scamper>

Mendoza, M. (2022, 22 septiembre). 2 herramientas para fomentar el proceso creativo en los estudiantes. Innovación Pedagógica. Recuperado 4 de mayo de 2024, de <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/2-herramientas-para-fomentar-el-proceso-creativo-en-los-estudiantes/estrategias-didacticas-activas/#:~:text=M%C3%A9todo%20PNI,la%20fluidez%20del%20pensamiento%20lateral.>

Rodríguez, C. (2012, 8 marzo). Innovación Incremental e Innovación Radical o Disruptiva y Sus Ejemplos. <https://www.eoi.es/blogs/carollirenerodriguez/2012/03/08/innovacion-incremental-e-innovacion-radical-o-disruptiva-y-sus-ejemplos/>

Meardon, D. E. (2019, 20 agosto). Diagramas de Gantt | Atlassian. Atlassian. Recuperado 5 de mayo de 2024, de <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/gantt-chart>

Calm Kids

Introducción

En respuesta a las necesidades de espacio, seguridad y mobiliario apto en la guardería "Mi Pequeño Especial", surge Calm Kids, un asiento organizador diseñado para niños con Trastorno Espectro Autista. Este innovador producto ofrece comodidad, almacenamiento y seguridad, con un diseño amigable, ligero para una fácil movilidad, resistente y apilable para facilitar su almacenamiento. Además, su aspecto lúdico y elementos táctiles permiten la interacción y el juego, enriqueciendo la experiencia sensorial de los niños. Calm Kids no solo cumple con los requisitos funcionales de la guardería, sino que también crea un entorno seguro y estimulante para el desarrollo infantil, mejorando así la calidad de vida de los niños en "Mi Pequeño Especial".



Calm Kids

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Juan Hernández Romo
Paulina Gutiérrez González
Valentina Vargas Padilla
Gilberto Hernández Ochoa
José Alán Encinas Corella

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto

Concepto

Calm kids es un asiento organizador para niños con TEA, está enfocado en la comodidad, y en el almacenamiento de material. Cuenta con un cajón de almacenamiento, es apilable, ligero, seguro y resistente.

Tres diseños de personajes con pelotas antiestrés simulando ojos y paneles de textura a los costados.

Desarrollo del proyecto

Plática en el auditorio y visita a las instalaciones:

En la plática llevada a cabo en el auditorio Ignacio Díaz Morales el día 22 de enero de 2024 conocimos a algunas de las personas que están involucradas en la organización de la guardería "Mi Pequeño Especial". En esta plática se habló acerca de las actividades que se realizan en la guardería y nos proporcionaron información sobre las discapacidades de los muchachos con los que trabajan, entre otra información para diseñar productos que sean útiles para los fines de la guardería.

Se realizó también una visita a las instalaciones para tomar fotografías y recopilar información del sitio sobre el que vamos a trabajar. Hacer un mapeo de cómo se administran los espacios, cómo es el material didáctico que ya tienen, identificar deficiencias en la seguridad y en la organización, etc.

Análisis de problemáticas y lluvia de ideas:

Cada miembro del equipo conceptualizó 15 ideas para solucionar problemáticas identificadas, cada uno desarrolló brevemente 3 de las cuales profundizó en una. Las ideas seleccionadas fueron: Casilleros modulares montables tipo Lego, tableros sensoriales con elementos lúdicos y didácticos, una rockola con pantalla animada con juegos musicales y un asiento con diseño amigable y cajón para almacenamiento de material de la guardería.



Lluvia de Ideas

Uso de metodologías para desarrollar y mejorar ideas: PNI, 6 sombreros para pensar y Scamper:

Durante varias sesiones implementamos técnicas para ser autocríticos con nuestro diseño, identificamos los puntos negativos, positivos e interesantes, nos pusimos los 6 sombreros para pensar analizando el producto desde distintas perspectivas: la emocional; la pesimista; la optimista; la creativa; la de la organización; y la de la información. Utilizamos el método scamper (ver imagen 3) para encontrar posibles mejoras en el producto: cambiando, añadiendo, restando, adaptando, combinando, etc.

Se investigó sobre la forma y función, aplicando conocimientos como la teoría del color, el uso de formas de la naturaleza, y la proporción áurea, obteniendo así un resultado estético adecuado para el propósito del producto.



Presentación método scamper

Modelos y láminas para comunicar el proyecto

Las propiedades, características y funciones debían comunicarse de forma asertiva con apoyo de bocetos, esquemas, y modelos que proporcionan información sobre dimensiones y materiales, cómo el usuario primario y secundario interactúa con el producto, forma y color y aportes de valor. El modelo a escala sirvió como representación tridimensional, dando una mayor aproximación a la visión del producto final.

Este proceso nos sirvió como retroalimentación. Con ayuda de los maestros, se evaluaron los proyectos de cada integrante y finalmente, en el equipo, se eligió uno como proyecto final, basándonos en cuál era el más óptimo.

Proyecto de diseño: Documento extenso, Infografía impresa lineal, video emocional y descriptivo, Planos, modelos a escala y renders, presentación digital.



Modelos y presentación de láminas

Se inició planeando con la tabla de Gantt organizando los procesos de cada entregable, los tiempos y las prioridades (Algunos requerían que se completara uno para poder realizarse). Se inició el documento diseñando el índice, los temas y subtemas. Se recopiló la información obtenida durante el semestre y se pasó al documento; conforme avanzábamos en otras actividades se iba añadiendo.

Para construir el modelo, antes se debió realizar un plano con todas las dimensiones y detalles técnicos. Planeamos la construcción del modelo para hacerlo a escala real con madera y otros materiales. Se hicieron las plantillas para corte CNC. se montó en taller. Al mismo tiempo que se construía el modelo se hacían los renders en Autodesk Fusion

Para los videos se escribió un guión y se grabó en las instalaciones de CUAAD Huentitán. Una vez terminado todo lo necesario, se pudo realizar la presentación y la infografía.

Aporte social

El esfuerzo de alumnos de diseño industrial para diseñar mobiliario para una guardería de niños con TEA tiene un impacto positivo en los siguientes puntos:

Inclusión y accesibilidad: Proporciona un entorno inclusivo donde todos los niños, incluidos aquellos con TEA, pueden participar plenamente en las actividades de la guardería sin sentirse excluidos o marginados debido a sus necesidades especiales.

Bienestar infantil: Mejora el bienestar y la calidad de vida de los niños con TEA al proporcionar un espacio seguro y cómodo que atiende específicamente sus necesidades, lo que contribuye a su desarrollo físico, emocional y social.

Apoyo a los cuidadores: Facilita el trabajo de los cuidadores al proporcionarles herramientas y recursos diseñados para satisfacer las necesidades únicas de los niños con TEA, lo que puede reducir el estrés y mejorar la calidad de la atención que brindan.

Sensibilización y educación: Fomenta la sensibilización sobre las necesidades de las personas con TEA y promueve una comprensión más profunda de cómo el diseño puede influir en su bienestar y participación en la sociedad.

Propuesta de valor:

- Estimulación sensorial
- Diseño lúdico y atractivo
- Comodidad
- Funcionalidad
- Inclusión y adaptabilidad



Licenciatura en Diseño Industrial
Segundo Semestre

AmiSens “Mi mejor amigo Raniel”

Introducción

AmiSens revela a Raniel, un amigo interactivo que ofrece estimulación sensorial en cuatro sentidos clave para niños con TEA. Raniel combina texturas táctiles, una caja musical y sonidos envolventes, una paleta de colores vibrantes y aromas reconfortantes. Este enfoque multisensorial promueve el desarrollo cognitivo y emocional, así como la interacción social. Con Raniel, los niños con TEA pueden explorar el mundo de manera segura y estimulante, fomentando el crecimiento y la independencia. Este proyecto representa un paso significativo hacia la inclusión y el apoyo integral de las personas con necesidades especiales, brindando una herramienta innovadora que mejora la calidad de vida de los niños con TEA y sus familias.



Raniel en su caja

Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Mónica López Alvarado
Diana Corona Gómez
Sonia Cervantes Dueñas
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

Maximiliano Hernández Tapia
Zuleika Rubi Laríos Hernández
Daniela Hernández Navarro
Kena García Camarena
Hannya Salazar Sahagún

Asignatura:

Conceptualización del
Producto
Estética del Producto



Modelo junto a las láminas que explican el proyecto

Concepto

AmiSens “Mi Mejor Amigo Raniel”, un peluche interactivo para niños con TEA. Raniel fomenta el desarrollo cognitivo, emocional y social a través de actividades y estímulos sensoriales, brindando compañía y apoyo mientras los niños exploran y aprenden de manera segura y estimulante.

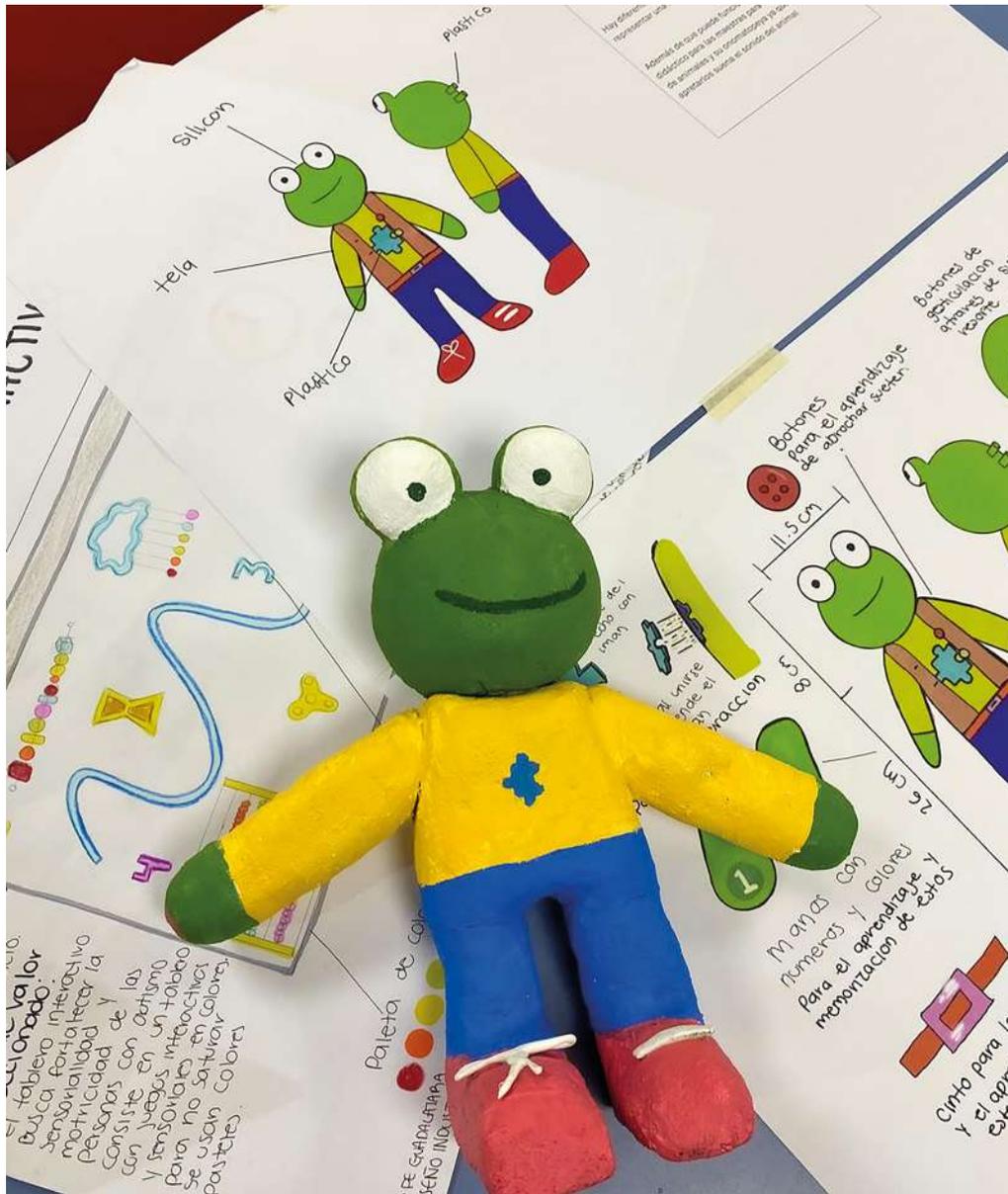
Desarrollo del proyecto

El proceso de diseño de AmiSens se basa en una metodología centrada en el usuario y en las necesidades específicas de los niños con autismo.

Investigación y comprensión del usuario: Se realizó una investigación sobre las necesidades, preferencias y desafíos de los niños con autismo, así como de sus cuidadores y educadores.

Definición de objetivos y requisitos: Con base en la investigación, se establecen los objetivos del diseño y los requisitos que el muñeco interactivo debe cumplir. Esto incluye consideraciones sobre la funcionalidad, la seguridad, la durabilidad y la accesibilidad.

Diseño conceptual: Se generaron ideas y conceptos de diseño que aborden los objetivos y requisitos establecidos. Se exploran diferentes formas de integrar actividades que promuevan el desarrollo integral de los niños con autismo, como la motricidad fina, la cognición, la integración emocional y la inclusión.



Características de Raniel

Características clave de AmiSens:

Actividades que promueven el desarrollo integral de los niños con autismo, como la motricidad fina, la cognición y la integración emocional.

Inclusión de diferentes animales y funciones interactivas para enriquecer el aprendizaje y la experiencia del usuario.

Diseño adaptado a las necesidades y habilidades de los niños con autismo, con características como cambios de gestos y uso de onomatopeyas para facilitar la comunicación y el reconocimiento emocional.

Resultado:

AmiSens es un muñeco interactivo diseñado específicamente para niños con autismo, que ofrece una experiencia educativa completa y apoyo emocional a través de actividades lúdicas y estimulantes. Su diseño innovador y centrado en el usuario lo convierte en una herramienta valiosa para el desarrollo y la inclusión de niños con autismo en diversos entornos.



Vista frontal

Aporte social

Inclusión y accesibilidad: AmiSens proporciona un medio para que los niños con autismo participen en actividades interactivas y educativas de una manera adaptada a sus necesidades y habilidades. Esto promueve la inclusión social al ofrecerles oportunidades para aprender y jugar junto con sus pares sin discapacidad.

Apoyo emocional: El muñeco interactivo ofrece compañía reconfortante y apoyo emocional a los niños con autismo, ayudándolos a desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como a gestionar el estrés y la ansiedad.

Conciencia y aceptación: Al incluir características específicas para niños con autismo, como cambios de gestos y actividades sensoriales, AmiSens ayuda a aumentar la conciencia y la aceptación de la diversidad neurodiversa en la sociedad.

Facilitador del aprendizaje: AmiSens ofrece una herramienta educativa versátil que puede utilizarse tanto en el hogar como en entornos educativos para fomentar el desarrollo cognitivo, el aprendizaje de habilidades prácticas y la comprensión emocional.

AmiSens contribuye positivamente a la inclusión, el bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños con autismo, así como a la sensibilización y aceptación de la diversidad en la sociedad en general.

Propuesta de valor:

Llamativo.

Agradable.

Especial.

Interesante.

Liviano.

Suave.

Referencias bibliográficas

Técnica de los 6 sombreros para pensar: ejemplos aplicables. (2024, 14 marzo). Santander Open Academy. <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/6-sombreros-para-pensar-ejemplos.html>

Euroinnova Business School. (2022, 1 enero). LAS EMPRESAS CADA VEZ DEMANDAN MÁS LOS SERVICIOS DE ASESORES LABORALES. <https://www.euroinnova.mx/blog/que-es-pni-positivo-negativo-interesante>

Eipymes. (2021, 14 julio). Cómo diseñar una propuesta de valor. Ejemplos y Claves principales. EIPYMES. <https://eipymes.com/como-hacer-una-propuesta-de-valor>

Equipo editorial, Etecé. (2024, 10 enero). Impacto social - Qué es, concepto, tipos y ejemplos. Concepto. <https://concepto.de/impacto-social/>

Trastorno del espectro autista: MedlinePlus enciclopedia médica. (s. f.). <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001526.htm>

World Health Organization: WHO. (2023, 15 noviembre). Autismo. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>

Blanco, I. (2023, 23 noviembre). El peluche: ¿Cuál es su importancia en la vida de los niños? - Pichintun. Pichintun. <https://www.pichintun.com/blogs/news/la-importancia-del-peluche-para-ninos#>:

Apapacho

Profesores:
Sandra Zúñiga Pineda

Integrantes:
Alexia Gutiérrez González
Miriam Lozano Bobadilla
Karen Pérez Hernández
Abraham Moreno García

Asignatura:
Diseño Centrado en el
Usuario

Introducción

En respuesta a las necesidades identificadas de las personas con autismo, así como a los desafíos y dolores experimentados por sus familiares y la abundante desinformación existente, Apapacho presenta una nueva línea de productos especializados. Esta iniciativa busca ofrecer soluciones que abarquen diversas necesidades dentro del espectro del autismo.



Concepto

Apapacho de protección emocional.

Desarrollo del proyecto

A partir del análisis de la institución “Mi Pequeño Especial” y de los dolores de familias y cuidadores, se inició una etapa creativa basada en las necesidades identificadas. Luego, se realizó una investigación exhaustiva sobre el Trastorno del Espectro Autista, utilizando fuentes institucionales y testimonios de padres. También se entrevistó a dos profesionales en educación y salud, quienes destacaron la amplitud del espectro y la desinformación como grandes obstáculos, señalando que las crisis disruptivas (Meltdown) son especialmente desgastantes para los cuidadores. Con esta información se crearon mapas conceptuales y surgió Apapacho.

El objetivo de Apapacho es reemplazar la contención con información, prevención y entendimiento. Apapacho desarrolla productos según las necesidades de las personas con TEA durante un Meltdown, y busca apoyar a las familias e instituciones en estas situaciones.

CUENTOS: Se desarrollan tres cuentos cortos que ilustran situaciones comunes experimentadas por personas con TEA, representadas por el personaje de Bago. Estos cuentos están escritos con un lenguaje simple y están acompañados de ilustraciones para mantener la atención del lector con TEA. Los cuentos permiten que la persona se identifique con los personajes y comprenda mejor sus crisis disruptivas, al mismo tiempo que ofrecen información útil para los padres. Además, se integran los productos de Apapacho para fomentar el aprendizaje y la gestión emocional autónoma.



PACHO: Pacho es un chaleco diseñado con compresión y peso, dirigido a abordar la propia percepción, la cual puede estar limitada en personas con TEA. Este chaleco mejora el equilibrio, la concentración y contribuye a reducir el estrés y la ansiedad. Basado en la Terapia de Presión Táctil, que busca inducir la calma a través de la presión sobre el cuerpo, Pacho ofrece una sensación reconfortante similar a un abrazo, estimulando la liberación de serotonina en el cerebro (Oliva, 2023). Disponible en diversas tallas y ajustable, Pacho se adapta a las necesidades individuales de cada usuario.



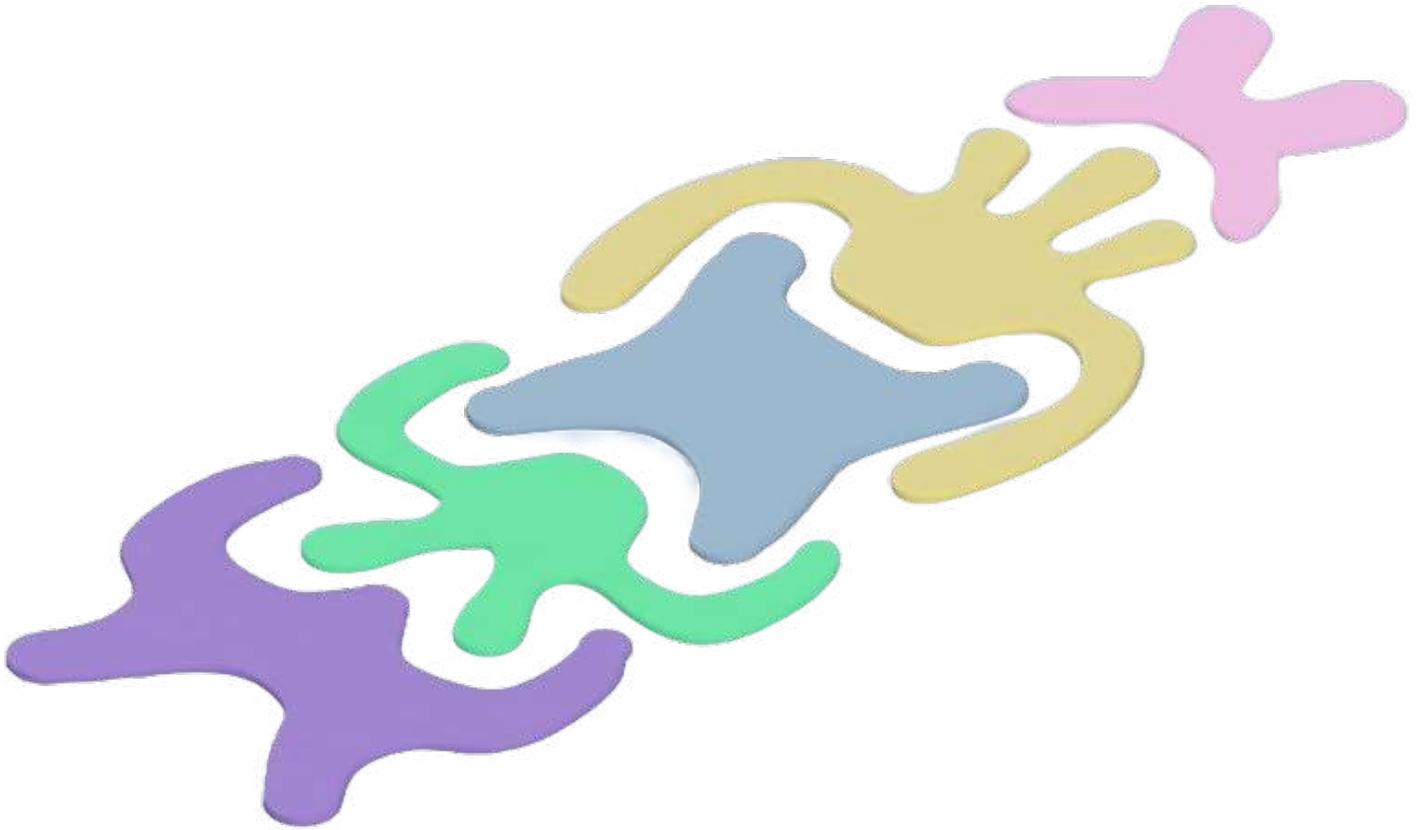
Pacho

TOTS: Tots es un dispositivo diseñado como un aislante de estímulos, especialmente pensado para proporcionar alivio durante momentos abrumadores para personas con TEA. Este dispositivo utiliza espuma aislante acústica para reducir significativamente el ruido ambiente, mientras que su cúpula retráctil disminuye la cantidad de luz, creando una experiencia similar a esconderse. Tots permite que la persona se calme y se aleje de los factores que pueden empeorar una crisis, proporcionando un entorno más disfrutable y tranquilo.



TOTS

FLUPS: Los Flups son dispositivos diseñados para redirigir el enfoque antes de una crisis, gracias a su textura de silicona y su capacidad para interactuar entre sí. Pensados para su uso tanto en casa como para llevar consigo, estos elementos ofrecen una experiencia táctil interesante que ayuda a disminuir la ansiedad y favorece la concentración. Los productos fueron validados con el método POEMS para su posterior elaboración.



FLUPS

Aporte social

Nuestro enfoque se centra en el desarrollo de un vínculo sólido y seguro que promueva una identidad positiva, permitiendo la contención y la reducción de crisis para aquellos que viven con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Nos comprometemos a ofrecer acompañamiento a través de recursos especializados diseñados específicamente para abordar las necesidades individuales de cada persona con TEA, mientras proporcionamos herramientas de apoyo vital para sus cuidadores y familiares.

Reconocemos que el problema es urgente y persistente, con muchas personas afectadas que carecen de acceso adecuado a apoyo e información. Nuestra misión es llenar este vacío en el mercado al ofrecer una gama de productos diseñados para mejorar la calidad de vida de las personas con TEA, superando las limitaciones de las soluciones clínicas convencionales.

Aunque nuestro proyecto se origina en la colaboración con 'Mi Pequeño Especial', estamos comprometidos a expandir nuestro alcance para servir tanto a instituciones como a familias. Creemos que hay una oportunidad significativa para impactar de manera positiva en una escala mucho mayor, mejorando las vidas de aquellos que enfrentan desafíos únicos asociados con el TEA.

Propuesta de valor:

Informativo

Interactivo

Insonorizado

Lúdico

Especializado

Referencias bibliográficas

Oliva, C. (2023, 15 junio). ¿Qué son los chalecos sensoriales y para qué se utilizan? Blog de Ortopedia Mimas. <https://www.ortopediamimas.com/blog-de-ortopedia/que-son-los-chalecos-sensoriales/#:~:text=Ayuda%20a%20liberar%20el%20estr%C3%A9s,la%20hormona%20de%20la%20felicidad%E2%80%9D>

Licenciatura en Diseño Industrial
Cuarto Semestre

Exploración de alimentos dinámica en el autismo

Profesores:

Sandra Zuñiga Pineda

Integrantes:

Luis Fernando Alvizo García

Martha Maldonado Mariscal

Pablo González Partida

Asignatura:

Diseño Centrado en el

Usuario

Introducción

En el autismo el 72.7% de los niños tienen problemas alimentarios, este es un problema latente ya que los estímulos generados en la alimentación son excesivos, la combinación de textura, olor, sabor y color, son estímulos que generan crisis disruptivas y rechazo a los alimentos.

La inclusión en el diseño es crucial, debemos de estar más abiertos a los sectores vulnerables que son los que más nos necesitan.





Perfil de usuario

Concepto

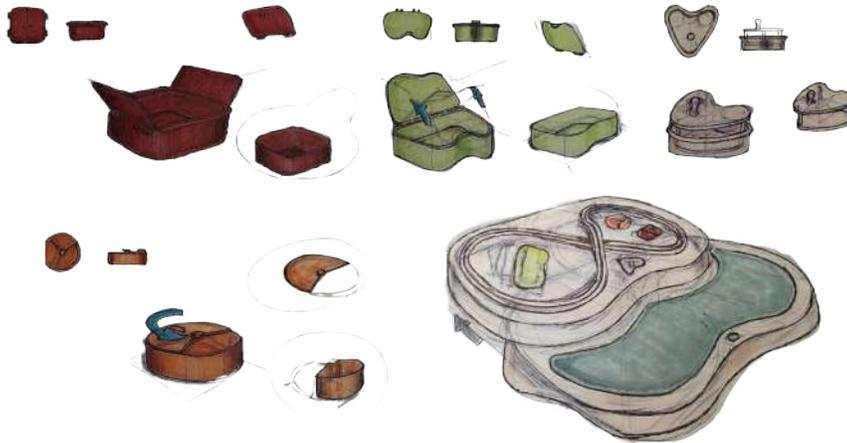
Excursión de texturas y sabores.

Desarrollo del proyecto

Nuestro método comenzó en la etapa de empatía, donde realizamos un estudio de campo y anotamos las necesidades detectadas en ese lugar. Posteriormente, realizamos una investigación más exhaustiva de cada una de las discapacidades presentes en esta institución, con el fin de recopilar toda esta información y concluir nuestra decisión enfocándonos en el autismo y la alimentación.

Para concluir la etapa de empatía, utilizamos técnicas extraídas de Design Thinking, tales como el Mapa de Empatía, el Perfil de Usuario y P.O.E.M.S. Además, empleamos el método de las 5W y 2H para obtener una descripción concreta de nuestra problemática. También utilizamos el método de los 5 ¿Por qué?, extraído de una de las técnicas de "poka-yoke", para encontrar las causas raíz, en donde analizamos la necesidad de la exploración de alimentos en el autismo.

Con esto empezó la lluvia de ideas para la conceptualización y el bocetaje para la determinación de nuestro proyecto.



Proceso de bocetaje

Posterior a los bocetos y la etapa creativa, determinamos que nuestro producto será sustentado por Donald Norman y su famoso libro "Diseño emocional", centrándonos en la parte visceral y en la deseabilidad del producto mediante la implementación de un cuento sobre un gatito llamado Matías, el cual un día pierde los sabores y se da a la tarea de buscarlos en cuatro islas de texturas, donde en cada una de esas texturas encontrará un sabor nuevo para completar su búsqueda de texturas y sabores.

Con la idea definida, comenzamos con la implementación de la teoría del color de los alimentos, utilizando en este caso los colores del hambre de Malika Favre, con una paleta de colores neutra para evitar crisis disruptivas en el usuario.



Matías en búsqueda de los sabores perdidos

Aporte social

Propuesta de valor:

Innovación disruptiva.
Exploración de alimentos.
Integrar.
Reconocimiento y familiarización.
Dinámico.
Lúdico

Este producto está diseñado para despertar la inquietud y desarrollar la habilidad para atreverse a conocer nuevas texturas, sabores y olores en su alimentación actual de los niños de 3 a 6 años con autismo con el objetivo de mejorar su nutrición.



MATI en su entorno

Referencias bibliográficas

Garey, J. (2024, 10 abril). Autismo y niños quisquillosos para comer. Child Mind Institute. <https://childmind.org/es/articulo/el-autismo-y-los-ninos-quisquillosos-para-comer/#:~:text=Cuando%20un%20ni%C3%B1o%20en%20el,otros%20ni%C3%B1os%2C%20se%C3%Blala%20el%20Dr.>

Autismoenvivo. (2021, 5 septiembre). Cómo obtener ayuda cuando tu niño con autismo no come. Misitio. <https://www.autismovivo.org/post/c%C3%B3mo-obtener-ayuda-cuando-tu-ni%C3%B1o-con-autismo-no-come>

Zimmer, M. H., Hart, L. C., Manning-Courtney, P., Murray, D. S., Bing, N. M., & Summer, S. (2012). Food variety as a predictor of nutritional status among children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 42(4), 549–556.

El trastorno del espectro autista y los síntomas digestivos. (2019, 14 septiembre). Mayo Clinic. <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/autism-spectrum-disorder/expert-answers/autism-and-digestive-symptoms/faq-20322778>

Licenciatura en Diseño Industrial

Cuarto Semestre

TEA

Introducción

La experiencia de ponerse en los zapatos de otro es crucial para generar empatía, especialmente al diseñar productos para niños con capacidades diferentes. En México, donde uno de cada 115 niños tiene trastorno del espectro autista, esta cuestión cobra urgencia. La inclusión de este grupo en políticas y el diseño de productos es esencial para una sociedad más justa. Comprender sus necesidades implica una inmersión profunda en sus realidades y exige acciones proactivas en todos los aspectos de la vida. Desde la educación hasta la salud y el empleo, debemos ser inclusivos. Con empatía, construyamos puentes hacia una vida más igualitaria, desarrollando productos y entornos que fomenten su participación. Así, avanzaremos hacia una sociedad donde la diversidad sea celebrada y todos alcancen su potencial.



TEA

Profesores:

Ixchel Lomelí Pérez

Integrantes:

Bruno Ayala Bizarro
Rosa Martínez Valadez
Alexa Montes Corona
Carlos Padilla Nuñez
Alondra Vega Villalpando

Asignatura:

Diseño Centrado en el
Usuario



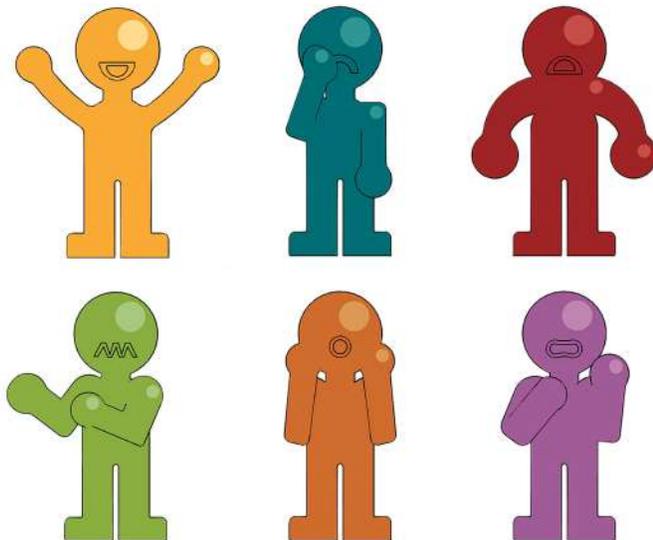
Carreras de psicólogos

Concepto

Asociación emocional.

Desarrollo del proyecto

El proyecto se desarrolló centrándose en los alumnos de la guardería “Mi pequeño especial”. Para obtener un mejor contexto y perspectiva, realizamos diversas visitas con nuestros compañeros, además de entrevistar a la directora de la escuela y algunos familiares de la institución. Estas actividades nos proporcionaron una base sólida para comprender las necesidades de los alumnos y considerar cómo podríamos contribuir.



Emociones

Se generaron varias ideas por parte de cada miembro del equipo, y mediante un proceso de votación, seleccionamos la que consideramos que tendría el mayor impacto. Elegimos un juego que representaba las emociones básicas: felicidad, tristeza, ira, miedo, desagrado y sorpresa. Este juego, concebido como una forma divertida de terapia, tenía como objetivo ayudar a los niños a comprender sus emociones y también sus relaciones familiares, proporcionando así un recurso útil para los terapeutas.

Para garantizar que el juego fuera atractivo y entretenido para los usuarios, se exploraron diversas variaciones en términos de forma y color. Se evaluaron diferentes materiales y usos hasta que se llegó a una versión final. Este tablero se diseñó redondeado, con cuatro capas y hendiduras que permitían ensamblar un personaje móvil neutral y seis representaciones físicas de las emociones mencionadas anteriormente.

Las hendiduras en el tablero se convirtieron en caminos con cambios de dirección, que proporcionaban puntos de encuentro con preguntas divididas en tres secciones claras: "¿Qué es?", que informa sobre la naturaleza de la emoción experimentada; "¿Cómo se manifiesta?", que describe las formas en que esa emoción puede manifestarse en el individuo; y "¿Para qué es?", que explora el propósito o función de la emoción en un contexto dado.



Una vez que los usuarios comprendieran estas emociones básicas, podrían avanzar al nivel 2 del juego, donde se les pediría que reflexionaran sobre sus relaciones familiares. Este nivel permitiría al terapeuta comprender mejor cómo se siente el niño en su entorno familiar y cómo estas emociones afectan su vida diaria.



A lo largo del proceso de desarrollo del proyecto, se llevaron a cabo análisis de usabilidad con diversas personas para identificar áreas de mejora. Esto condujo a la conclusión de que el diseño del tablero redondeado con las representaciones emocionales y las preguntas estructuradas en las hendiduras proporcionaba una experiencia efectiva y atractiva para los usuarios.

Aporte social

Apoyo a niños con necesidades especiales: Al diseñar un juego terapéutico que ayuda a los niños a comprender y gestionar sus emociones, así como a mejorar su comprensión de las relaciones familiares, el proyecto ofrece un recurso valioso para el desarrollo emocional y social de estos niños.

Inclusión y equidad: Al centrarse en los niños de la guardería “Mi pequeño especial”, el proyecto promueve la inclusión y la equidad al proporcionar herramientas específicas para atender las necesidades de un grupo específico de la población infantil que a menudo puede ser pasado por alto.

Sensibilización y comprensión: Al involucrar a compañeros, directores de escuelas y familiares en el proceso de desarrollo del proyecto, se promueve la sensibilización y la comprensión de las necesidades de los niños con capacidades diferentes. Esto puede ayudar a reducir estigmas y fomentar una mayor empatía en la comunidad.

Apoyo a terapeutas: Al proporcionar un recurso estructurado y lúdico para ayudar a los terapeutas a trabajar con los niños en el desarrollo emocional y las relaciones familiares, el proyecto contribuye al fortalecimiento de la capacidad de atención y apoyo terapéutico en la comunidad.

Propuesta de valor:

Aprendizaje

Sensorial

Experimental

Terapéutico

Educativo

Reconocimiento



Base de TEA

Referencias bibliográficas

De Estadística y Geografía, I. N. (s. f.). Tabulados Interactivos-Genéricos. https://www.inegi.org.mx/app/tabulados/interactivos/?pxq=Discapacidad_Discapacidad_01_

Products for people with special needs | Enabling devices. (2024, 1 mayo). Enabling Devices. <https://enablingdevices.com/>

Juegos educativos sensoriales (2) - HOPTOYS. (s. f.). HOPTOYS. <https://www.hoptoys.es/juegos-educativos-sensoriales-c-828.html?p=2>

Mi comercio electrónico. (s. f.). Juegos y juguetes para niños con discapacidad. Mi Comercio Electrónico. <https://plazatoy.com/>

Eneso Tecnología de Adaptación. (2018, 7 mayo). Inicio - Eneso. Eneso. <https://www.eneso.es/29827fe7-b1cd-4bd2-81d6-9d08b-da47df8> HYPERLINK

Creando un Espacio para Todos

Profesores:

Omar Ruiz Gutiérrez

Integrantes:

Paola Aide Nuño Félix

Rodrigo Páez Sánchez

Nayeli Sarahi Rubio González

Isaac Alejandro Pérez Reyes

Asignatura:

Diseño Social C

Introducción

La célula de trabajo se encarga de dos objetivos clave: integrar un aula multisensorial y organizar espacios adicionales para actividades y descanso en la guardería "Mi Pequeño Especial" A.C. El primero implica la implementación de un entorno estimulante para el desarrollo de los niños con discapacidad, mientras que el segundo busca mejorar la organización y la comodidad en las áreas de actividades y descanso. Ambas acciones tienen como objetivo principal elevar la calidad de los servicios ofrecidos, proporcionando un ambiente inclusivo y enriquecedor para cada niño atendido. Con estas medidas, se espera potenciar el crecimiento integral de los pequeños y promover su bienestar emocional y cognitivo en un entorno seguro y adaptado a sus necesidades individuales.



Zona de aprendizaje de la guardería "Mi Pequeño Especial"

Concepto

Rediseñando espacios en un ambiente organizado y atractivo.

Desarrollo del proyecto

El proyecto de mejora de las instalaciones se ha centrado en proporcionar un servicio más completo y enriquecedor para todos los que visitan el lugar. Utilizando el enfoque del Design Thinking, hemos desarrollado un plan que se basa en tres áreas principales.

Se está llevando a cabo el desarrollo de un aula multisensorial y la organización de tres espacios para promover un aprendizaje y desarrollo óptimos en los niños. En primer lugar, se han designado los espacios destinados a cada actividad, como el Cuarto de Sueños, el Espacio Sensorial y la Zona de Aprendizaje. Luego de analizar el recorrido entre estos espacios, se ha iniciado la búsqueda de mobiliario adecuado para cada uno, teniendo en cuenta las capacidades individuales de los niños y asegurando que se cumplan los objetivos establecidos.



Plano de la guardería "Mi Pequeño Espacial"

La primera área es un espacio dedicado a actividades y juegos para los niños. Aquí, buscamos crear un ambiente estimulante y divertido donde los pequeños puedan aprender y jugar de manera segura y creativa. Nos hemos esforzado por diseñar este espacio de manera que sea accesible y atractivo para todos los niños, independientemente de sus habilidades o necesidades específicas. Además, hemos trabajado en estrecha colaboración con proveedores de equipamiento y materiales educa-

tivos para asegurarnos de que podamos ofrecer una amplia variedad de opciones para promover el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

En la habitación de actividades, nos esforzamos por encontrar el mejor diseño de disposición de mesas para garantizar un flujo óptimo entre las diferentes áreas. Se instaló un estante tipo Montessori para que los niños tengan fácil acceso al material educativo y también puedan aprender a organizarlo después de usarlo. Además, contamos con un panel sensorial desarrollado por una célula de estudiantes de segundo semestre para estimular los sentidos de los niños de manera creativa. Para mejorar la orientación de los niños en el espacio, implementamos una señalización en el suelo que relaciona cada color con una actividad o área específica, facilitando así su comprensión y navegación dentro del ambiente de aprendizaje.



Zona de aprendizaje

La segunda área es un aula multisensorial, diseñada para ofrecer experiencias sensoriales inmersivas que promuevan el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Hemos investigado y cotizado diferentes proveedores para garantizar que podamos proporcionar la mejor opción posible para este espacio único. Desde luces y sonidos hasta texturas y aromas, esta aula está diseñada para estimular los sentidos y fomentar la curiosidad y la exploración. Además, nos hemos asegurado de que este espacio sea lo más inclusivo posible, teniendo en cuenta las necesidades específicas de cada niño y adaptándolo en consecuencia.



Espacio sensorial

Por último, hemos creado una habitación de siesta, destinada a proporcionar un lugar tranquilo y cómodo para que los niños descansen o sean cambiados según sea necesario. Esta área incluye un estante para almacenar artículos de limpieza y otros elementos necesarios para garantizar la comodidad y la seguridad de los niños. También hemos trabajado en la creación de un ambiente relajante y acogedor, utilizando colores suaves y materiales naturales para promover la tranquilidad y el bienestar de los niños mientras descansan.



Cuarto de sueños

Aporte social

El proyecto representa una contribución significativa al bienestar comunitario al mejorar las instalaciones de la guardería "Mi Pequeño Especial". Al implementar un aula multisensorial y organizar espacios dedicados a diversas actividades, se busca enriquecer la calidad de vida de los niños con discapacidad y sus familias. Esta iniciativa promueve la inclusión y el desarrollo integral de los niños, generando un impacto positivo en la comunidad al ofrecer un servicio más completo y especializado.

Además, la colaboración interdisciplinaria entre estudiantes de diferentes áreas fortalece los lazos comunitarios y enriquece la experiencia educativa de los participantes. Esta sinergia entre la universidad y la sociedad refleja un compromiso compartido con el progreso y el bienestar de la comunidad, demostrando el potencial transformador de la educación y la acción colectiva.

El proyecto tiene un aporte al desarrollo social al crear un entorno seguro, inclusivo y enriquecedor para los niños con discapacidad y sus familias, al tiempo que fomenta la colaboración y el compromiso cívico entre los estudiantes y la comunidad en general.

Propuesta de valor:

Funcional
Organizado
Motivador
Seguro
Inclusivo
Confortable

Referencias bibliográficas

Comunicacion. (2023, July 24). Cómo crear un aula multisensorial y cuáles son sus beneficios. Formainfancia. <https://formainfancia.com/aula-multisensorial-beneficios-caracteristicas/>

Chen, C. (2019, October 24). Classroom makeover for the blind / creative crews. ArchDaily. https://www.archdaily.com/918942/classroom-makeover-for-the-blind-creative-crews?ad_source=search&ad_medium=projects_tab?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open

Tapia, D. (2024, April 30). Municipal Toy Library of Dólar / Carquero Arquitectura. ArchDaily. https://www.archdaily.com/901085/municipal-toy-library-of-dolar-carquero-arquitectura?ad_source=search&ad_medium=projects_tab?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open

Sánchez, D. (2022, May 18). nonverbal Kinder Monte Siná / LBR&A. ArchDaily. https://www.archdaily.com/540893/kinder-monte-sinai-lbr-a?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Kelly, K. (2024, April 8). Adaptaciones en el aula para las discapacidades del aprendizaje no verbal. Understood. <https://www.understood.org/es-mx/articles/at-a-glance-classroom-accommodations-for-learning-disabilities>

Adamlegis. (2021, May 28). La señalización y su importancia. . . Plásticos Algarín. <https://www.plasticosalgarin.com/post/la-se%C3%B1alizaci%C3%B3n-y-su-importancia>

Mobiliario para aulas

Introducción

Actualmente, la necesidad de contar con espacios que permitan un correcto desarrollo para las personas con discapacidad ha ganado mayor relevancia. Que estos espacios dispongan de una correcta organización del equipo y del mobiliario se convierte en un reto por superar.

Es necesario adaptar el espacio y el mobiliario a las capacidades de los individuos para su óptimo desarrollo psicomotriz, brindándoles el impulso necesario para que puedan desarrollarse plenamente en la sociedad.

El siguiente documento tiene como objetivo investigar el diseño, recorrido y adecuación del espacio donde se trabaja con personas con discapacidad, facilitando el trabajo de los encargados de brindar la atención y salvaguardando la integridad física y psicológica de las personas que reciben dicha atención y cuidado.

Profesores:

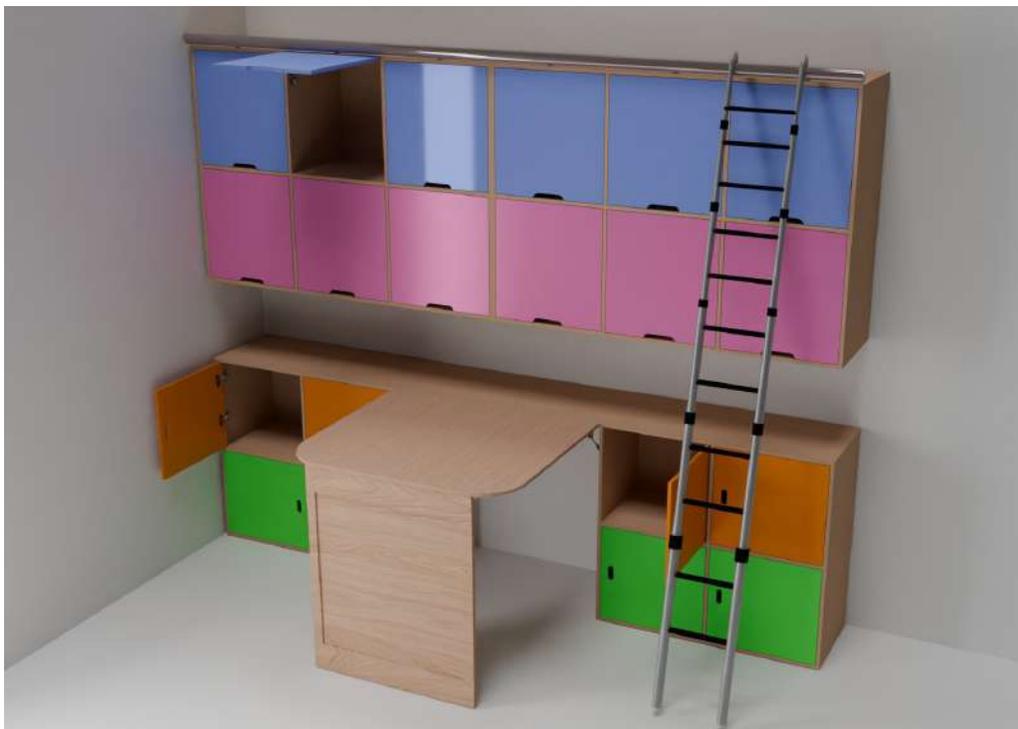
Omar Ruíz Gutiérrez

Integrantes:

Giselle Núñez Delgado
Citlali Maribel Robles Torres
Jesús Omar Ariza Vázquez
Gisela Méndez Pérez
Roberto Rodríguez Gutiérrez

Asignatura:

Diseño Social C



Mobiliario de almacenamiento



Compartimientos del mueble de almacenamiento

Concepto

Mobiliario para el aprovechamiento y optimización del espacio.

Desarrollo del proyecto

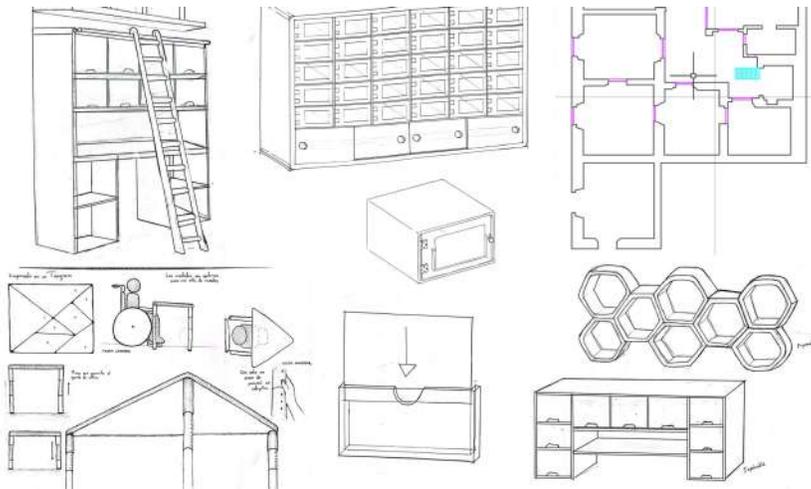
Se trabajó con un método de innovación a través del Design Thinking, el cual propone la generación de ideas innovadoras centradas en entender y dar solución a las necesidades de los usuarios. El Design Thinking se compone de cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. A continuación, se explica qué se hizo en cada una de ellas.

Para la primera etapa del proyecto, fue imprescindible realizar una investigación y formación exhaustiva sobre lo que realmente es la discapacidad, para conocer la realidad y empatizar con los usuarios desde un lugar de entendimiento.

Previo a la visita de campo a la guardería, se realizaron investigaciones sobre proyectos de innovación para personas y niños con discapacidad, que resultaron en la definición del proyecto mediante la realización de "scand cards".

Para complementar y tener una visión del lugar y tiempo, se generó una matriz de pasado, presente y futuro, detectando el paso del tiempo en el usuario, los servicios, el mercado, la cultura y la tecnología. Esto permitió evaluar cómo el mobiliario especializado y la organización del espacio han evolucionado, y de esta manera determinar si se debe rediseñar o utilizar un diseño existente para implementarlo dentro de la guardería "Mi Pequeño Especial", particularmente enfocándose en las áreas de oportunidad identificadas.

Mediante una pregunta se redactó el principal reto a afrontar en la guardería "Mi pequeño especial": ¿Qué podemos hacer para optimizar los espacios interiores de la guardería "Mi Pequeño Especial" para que contribuyan al cuidado y la seguridad de las personas con discapacidad que asisten a ella?



Bosquejos del mobiliario

Fue la pieza clave para comenzar a idear.

Nuestras propuestas se dividieron acorde a las problemáticas detectadas:

Repisas para la organización del material

Aprovechamiento de la altura de las paredes

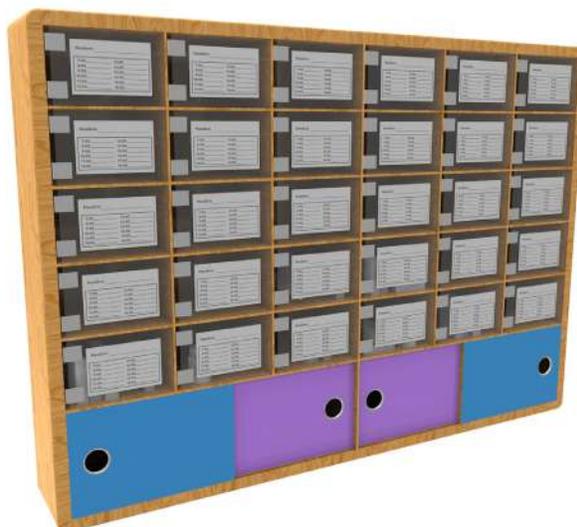
Volver eficiente el almacenamiento y orden de material

Eliminar ruido visual

Al final se crearon cuatro propuestas de valor después del análisis de las necesidades inmediatas de la Guardería Mi Pequeño Especial.

Módulo médico

Mueble para la organización de medicamentos con 30 espacios de almacenamiento, cada uno con una puerta de acrílico y un espacio para colocar un cronograma para administración de medicamentos.



Módulo médico

Cuenta además con un espacio amplio en la parte inferior para almacenar suministros generales.

Mesa de altura de altura ajustable

Tiene un diseño único que permite el trabajo individual o si se une a otras mesas iguales, en equipo; cuenta con patas que se ajustan a la altura que desees y regatones tipo glide que se apoyan firmemente en el piso a pesar de sus irregularidades.



Mesa ajustable

Repisa para la colocación de mochilas

Una repisa para facilitar el orden y la optimización del espacio.

En la parte superior el espacio para la colocación de mochilas, asimismo debajo se encuentran una serie de ganchos, para colgar objetos varios dentro de la necesidad de los alumnos.

Mobiliario de almacenamiento multipropósito

Mueble de pared completo ideal para el almacenamiento y aprovechamiento de todo el espacio tanto a lo largo como a lo alto. Cuenta con 12 cajones superiores, un espacio central de acceso libre, 4 puertas inferiores en el lateral izquierdo y 4 en el lateral derecho, con un espacio central inferior para el almacenamiento de colchonetas u otro material difícil de cargar que necesariamente deba ir a ras de piso.



Vista lateral derecha

Repisa para mochilas



Aporte social

El desarrollo de las propuestas de este equipo está pensado especialmente para la guardería "Mi Pequeño Especial", tomando en consideración las diferentes discapacidades existentes en este espacio. Sin embargo, los productos diseñados no son exclusivos para este lugar, sino que pueden ser utilizados en ambientes donde interactúen personas con o sin discapacidad, como escuelas, guarderías, asilos e incluso el hogar.

Se diseñó el mobiliario desde cero, dado que este tipo de elementos específicamente pensados para personas con discapacidad no existen en el mercado. Además, se planteó el uso de materia prima nacional, promoviendo así el diseño y la manufactura nacional.

Propuesta de valor:
Módulo médico
Mobiliario de almacenamiento multipropósito
Repisa para colocación de mochilas y loncheras
Mesa de altura ajustable



Licenciatura en Diseño Industrial
Séptimo Semestre

Estrategia de financiamiento y gestión de recursos

Introducción

La célula de trabajo responsable de esta estrategia asume la responsabilidad del cumplimiento de dos objetivos estratégicos: El primero de ellos consiste en diseñar una agenda anual (2024-2025) de actividades y activaciones que posibiliten la obtención de ingresos económicos para materializar el proyecto integral desarrollado con estudiantes del CUAAD. El segundo objetivo busca consolidar una serie de acciones que junto con la agenda previa, generen las condiciones de financiamiento mediante el apoyo de terceros (empresas, gobierno, sociedad) para asegurar la operatividad y prestación de servicios de la guardería Mi Pequeño Especial A.C.

Profesores:

Omar Ruíz Gutiérrez

Integrantes:

Fabio López Olmedo

Evelyn Itzel Ovalle García

Josue Pérez Hurtado

Samuel Quintana Chacón

Asignatura:

Diseño Social C



Alumnas de la maestría de diseño e innovación encargadas de la taquilla



Actividades lúdicas realizadas en la kermes

Concepto

El plan de financiamiento para la asociación civil “Mi Pequeño Especial” se centra en la creación de un manual operativo para futuros equipos, la integración de servicio social para reducir costos y la replicación de eventos para obtener ingresos destinados a la remodelación del espacio.

Desarrollo del proyecto

Este proyecto se enfoca en la elaboración de una agenda anual en la cual se muestran las pautas para desarrollar las actividades y eventos con el fin de adquirir bienes económicos para el sustento de su operación más allá del semestre en el que se está desarrollando el proyecto.

El Festival de “Pequeñas Sonrisas” es una iniciativa para recaudar fondos destinados a proyectos de remodelación y operación de A.C. En éste evento se le invita a la comunidad de alumnos de la Universidad de Guadalajara a participar en una kermés de caridad en beneficio de la guardería y concientizar a los participantes sobre la situación de la A. C y sus integrantes.

La integración del servicio social representa el ahorro de capital que representa el contrato de personal especializado, además de representar experiencia válida para los alumnos de cualquiera de éstas tareas.

Equipos y proyectos asociados:

La propuesta del evento es una parte del trabajo colaborativo del grupo de Diseño Social C de séptimo semestre de Diseño Industrial.

Estrategia y financiamiento:

Encargados del desarrollo y la planeación de los eventos de recaudación y la integración de otros equipos de trabajo de distintos semestres y carreras. El evento no solo será la base para la adquisición de capital y el desarrollo de otros proyectos, sino también un piloto para integrar el trabajo de otras células, como Diseño Gráfico

y Artes Interactivas, junto con alumnos de maestría en Diseño Industrial. Este esfuerzo conjunto culminará en un evento piloto exitoso, demostrando la viabilidad y el potencial de integración de diferentes disciplinas de diseño.

Maestranteros:

Presentes como apoyo en logística y planeación general del evento, consultados para la elaboración de cartas de compromiso y la administración del capital recaudado en el evento benéfico.

Aula multisensorial:

Equipo enfocado en el acondicionamiento de las aulas y espacios de la guardería así como la cotización y adecuación de elementos especializados para la rehabilitación y desarrollo sensorial y motriz de los niños.

Mobiliario:

Equipo designado para el diseño, elaboración y cotización de mobiliario adecuado para el espacio y centrado en las capacidades de los usuarios con discapacidades para brindarles una mayor seguridad en su estadía en la guardería.



Alumnos del CUAAD participando de la kermes

DATI:

Equipo de gestión web y marketing digital para el evento, encargados de la creación de identidad de marca y la línea gráfica que conlleva así como la aplicación y planeación para futuros eventos.

2° y 4° semestre:

Colaboradores en la elaboración de propuestas para mobiliario interno de la guardería y actividades recreativas para el evento de recaudación.

Aporte social

Propuesta de valor:

Replicable

Factible

Autogestivo

Interdisciplinario

Colaborativo

Inclusivo

La realización de la kermés “Pequeñas Sonrisas” en el entorno universitario añade una capa adicional de impacto social y educativo. Al celebrarse en la universidad, la kermés no solo recauda fondos para causas benéficas, sino que también involucra a la comunidad estudiantil en actividades de responsabilidad social. Los estudiantes participantes no solo contribuyen al éxito del evento, sino que también tienen la oportunidad de aprender sobre la importancia del voluntariado, la organización de eventos y el trabajo en equipo. Además, la presencia de la kermés en el campus universitario amplifica su alcance, permitiendo que estudiantes, profesores, personal y miembros externos de la comunidad se unan en un esfuerzo conjunto para hacer una diferencia significativa en la sociedad. Este tipo de iniciativas también fomenta la conciencia social entre los estudiantes, inspirándose a ser agentes de cambio en sus comunidades locales y más allá. En resumen, la realización de la kermés “Pequeñas Sonrisas” en la universidad no solo beneficia a las causas benéficas, sino que también enriquece la experiencia educativa y promueve el compromiso cívico entre los miembros de la comunidad universitaria.



Alumnos del CUAAD participando en la kermés

Licenciatura en Diseño de Modas
Sexto Semestre

Peluches Interactivos

Profesores:

Gabriel Orozco Grover

Integrantes:

Alan David Alcaraz Díaz

Paola Cárdenas Gutiérrez

Vanesa Martín del Campo V.

Ana Sofía Sierra García

Asignatura:

Diseño Experimental

Introducción

Generar una propuesta de textiles y avíos enfocados a los futuros usuarios, así como un muestrario con proveedores y precios de estos. Desarrollando productos y entornos que fomenten su participación, avanzaremos hacia una sociedad donde la diversidad sea celebrada y todos alcancen su potencial.



Alexander, M. (2024, February 9). Kids Fashion. Pinterest. https://www.pinterest.com.mx/pin/50243352085312886/feedback/?invite_code=2b-12772340d54af29514f44b8a2105d0&sender_id=863495065962798423



Pushkarna, J. (2024, March 13). Safari. Pinterest. https://www.pinterest.com.mx/pin/9640586696392241/feedback/?invite_code=afc5e84157e54d888819fe02de6b729f&sender_id=863495065962798423

Concepto

Conocer los textiles y avíos adecuados a los niños que harán uso de estos peluches interactivos.

Desarrollo del proyecto

Se llevó a cabo una investigación del usuario enfocada a textiles y avíos, una vez analizados los datos, se definieron los principios básicos y elementos en la indumentaria infantil, para después poder llevar esto a una vestimenta de los personajes interactivos, aptos para que los usuarios puedan hacer uso de éstos sin correr algún riesgo.

Para plasmar los resultados finales, creamos unos muestrarios en formato de tablas, con la información necesaria para facilitar la búsqueda de estos textiles, estas tablas incluyen: el nombre del textil, la muestra en fotografía, la descripción, el proveedor y su respectivo precio.

Tela reversible lantejuelas		Tejido que ampla innumerables piezas de lentejuela que se fijan cosidas de manera regular a regular a una tela base. El tejido base puede ser lã, gasa, seda, tafetã, raso, etc.	Iway Textil	\$157
Terciopelo		El terciopelo es un tipo de tela velluda en la cual las hilas se distribuyen muy uniformemente, con un pelo corto y denso, dãndole una suave sensaci3n muy distintiva. El terciopelo se puede hacer de cualquier fibra. Se teje en un telar especial que hila dos pedazos de terciopelo al mismo tiempo.	Parisina	\$50,99
Pana		Tejido grueso, de tacto suave, semejante al terciopelo, lão o compuesto por fibras entrecruzadas que cuando estãn en paralelo forman el distintivo motivo con acentuaciones (barras) verticales de peque1o tama1o, pero tambi3n pueden ser un poco mãs gruesas.	Acr3polis Textil	\$90

Vanesa. M. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales.

French terry		French terry tiene la peculiaridad de tener los tejidos un poco mãs anchos brindando mãs comodidad y cobertura por ser una tela mãs gruesa pero tambi3n por ser una tela mãs herm3tica.	Deportextil	\$168
Felpa		La felpa es una tela, generalmente de algod3n, de textura absorbente y tacto suave, que forma peque1os anillos de hilo torcido que sobresalen por una o ambas caras.	Deportextil	\$555
Pelaje sint3tico		El pelaje sint3tico es un tejido con dos caras, su cara visible es de una especie de vello sedoso y brillante de hilos cortados que a diferencia del terciopelo sus hilos son mãs largos y menos compactos.	Telas santa tere	\$65

Alan. A. (2024, Marzo 15). Muestrario textil.

Cierre separable		Cierres separables de nylon de m3ltiples aplicaciones como en chamarras, chaquetas, sudaderas, su3teras, chalecos, ropa deportiva, vestidos y accesorios.	Parisina	\$7
Botones		Botones en colores llamativos de distintos tama1os para aplicar y practicar en las prendas.	Parisina	\$4.50
Velcro		Sistema de cierre o sujeci3n formado por dos tiras de tejidos diferentes que se enganchan al entrar en contacto, se aplica principalmente en bolsillos.	Parisina	\$65

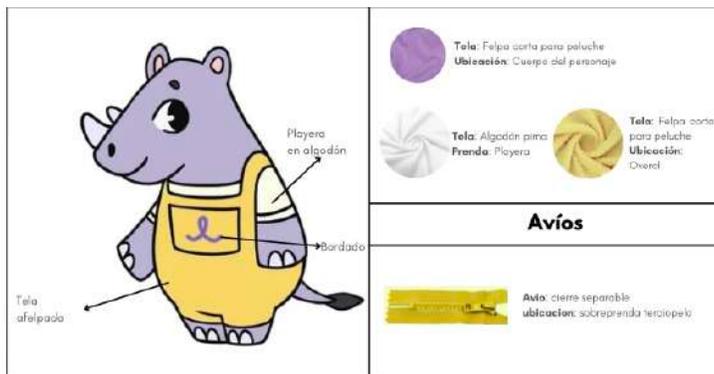
Sofia. S. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales.

Broches de plãstico para cord3n		Los broches separan, ajustan, sostienen, cierran y moldean prendas y accesorios tales como son: Ropa de beb3, ropa infantil, blusas, camisas, chaquetas, gorras y empaques.	Fantasis miguel	\$59
Elastico tejido		Se pueda coseer un elãstico blando en la cintura de unos leggings o dejarlo visto en la cintura de una falda. Un elãstico tejido fuerte puede ir dentro de un dobladillo en la cintura de un pijama o cualquier pantal3n.	Mercerãa santa tere	\$3
Cierre nylon		Estos cremalleros no se separan en la parte interior, existen en varios de colores, tienen un control deslizante, son livianas e ideales para vestimenta y accesorios.	Parisina	\$13

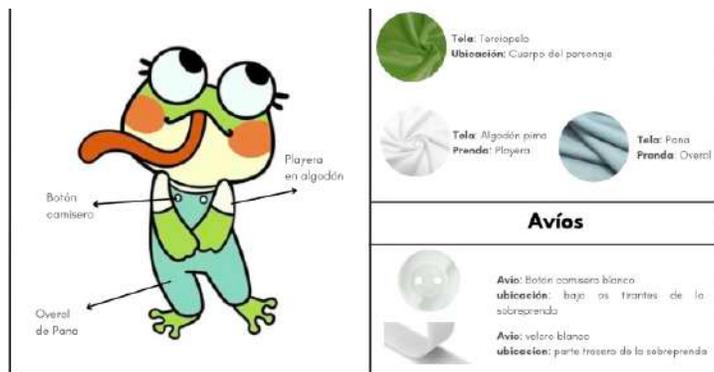
Paola. C. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales.



Vanesa. M. (2024, Abril 9). Ficha técnica Autismo (TEA). Aulas multisensoriales.



Vanesa. M. (2024, Abril 9). Ficha técnica Síndrome de Down. Aulas multisensoriales.



Alan. A. (2024, Abril 9). Ficha técnica Tourette. Aulas multisensoriales.



Alan. A. (2024, Abril 9). Ficha técnica Parálisis cerebral. Aulas multisensoriales.

Aporte social

Este proyecto tiene múltiples aportes y beneficios no solo para los niños, si no para sus familias y la sociedad en general.

Es importante para comprender el proyecto, saber que los peluches interactivos no son solo para entretener, forjan el carácter de los niños, les brinda la posibilidad de desarrollar habilidades sociales y motoras, reducen la ansiedad, fomenta la exploración, incrementa su capacidad de autonomía, aprenden mientras juegan y se sienten iguales a otros pequeños.

A través de los peluches interactivos concientizamos también a la sociedad acerca de la importancia del juego, el aprendizaje en niños con discapacidad y la inclusión, es importante no subestimarlos pero tampoco exigirles demasiado. Si los niños con discapacidad insisten en emprender un juego que no les beneficie, con mucha sutileza se les debe ofrecer otras alternativas. Pero jamás se les debe negar la posibilidad de sentirse integrados y parte de un grupo, lo que por naturaleza necesitamos como seres humanos.

Referencias bibliográficas

Admin. (n.d.). La importancia del juego en niños con discapacidad – ISES · Instituto Superior de Estudios Sociales y Sociosanitarios. <https://www.isesinstituto.com/la-importancia-del-juego-en-ninos-con-discapacidad/>

La neurodiversidad es una forma esencial de diversidad humana, esto es lo que significa. (2022, October 14). Foro Económico Mundial. <https://es.weforum.org/agenda/2022/10/que-es-la-neurodivergencia-esto-es-lo-que-necesitas-saber/#:~:text=Neurodivergencia%20es%20un%20t%C3%A9rmino%20atribuido,y%20el%20TDAH%2C%20entre%20otras.>

Discapacidad. (n.d.). OPS/OMS | Organización Panamericana De La Salud. <https://www.paho.org/es/temas/discapacidad>

Infantil, L. C. I. (2023, March 6). La ropa infantil y sus características. LB Chile. <https://lbchile.com/la-ropa-infantil-y-sus-caracteristicas/>

Marcos, P. (2023, January 12). Ropa y calzado para facilitar a niños con discapacidad vestirse solos: 'Es importante ajustarnos a su nivel de desarrollo' www.20minutos.es - Últimas Noticias. <https://www.20minutos.es/noticia/5091069/0/ropa-y-calzado-para-facilitar-a-ninos-con-discapacidad-vestirse-solos-es-importante-ajustarnos-a-su-nivel-de-desarrollo/>

Alexander, M. (2024, February 9). Kids Fashion. Pinterest. https://www.pinterest.com.mx/pin/50243352085312886/feedback/?-invite_code=2b12772340d54af29514f44b8a2105d0&sender_id=863495065962798423

Propuesta de valor:

Infantil

Creativo

Divertido

Útil

Agradable

Colorido

Pushkarna, J. (2024, March 13). Safari. Pinterest. https://www.pinterest.com.mx/pin/9640586696392241/feedback/?invite_code=afc5e84157e54d888819fe02de6b729f&sender_id=863495065962798423

Delamoncircus, T. (2021, December 20). ¿Cuándo debe aprender el niño a vestirse solo? Logos Nursery School: Escuela Infantil En Las Rozas. <https://logosnurseryschool.es/nursery/cuando-debe-aprender-el-nino-a-vestirse-solo/>

Vanesa. M. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Alan. A. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales. Canva.

https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Sofia. S. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Paola. C. (2024, Marzo 15). Muestrario textil. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eci

Vanesa. M. (2024, Abril 9). Ficha técnica Autismo (TEA). Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edi

Vanesa. M. (2024, Abril 9). Ficha técnica Síndrome de Down. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Alan. A. (2024, Abril 9). Ficha técnica Tourette. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Alan. A. (2024, Abril 9). Ficha técnica Parálisis cerebral. Aulas multisensoriales. Canva. https://www.canva.com/design/DAF-C9qRY2U/S_b7q6448G5s94Eciw3k0g/edit

Artículos de Venta

Profesores:

Gabriel Orozco Grover

Integrantes:

Brisa Brambila Preciado

Abril Gutiérrez Chávez

Fabiana Velázquez Zúñiga

Valeria Rojas Hernández

Asignatura:

Diseño Experimental

Introducción

En un mundo donde la diversidad es celebrada y donde cada niño merece la oportunidad de crecer y desarrollarse plenamente, surge la necesidad de crear espacios inclusivos que atiendan las necesidades específicas de aquellos que diariamente enfrentan desafíos particulares.

Sin embargo, para que este oasis de inclusión continúe prosperando y brindando sus invaluables servicios, es imperativo contar con recursos económicos que respalden sus operaciones y programas.

En este contexto surge nuestra iniciativa: un proyecto de recaudación de fondos que busca asegurar la sostenibilidad financiera de la guardería y que también tiene como objetivo promover la creatividad y el talento innato de los niños que allí son atendidos. ¿Cómo? A través de la venta de artículos con estampados diseñados por los pequeños artistas de la guardería, quienes plasman en sus dibujos su visión única del mundo que los rodea.



Dibujo campo de flores realizado por Xochitl

Concepto

"Inclusión Creativa".

Crear un espacio donde los niños con autismo sean aceptados y celebrados por sus habilidades y talentos únicos a través del arte. Al permitir que diseñen los estampados de los artículos vendidos para recaudar fondos, se les brinda una plataforma para expresarse y ser reconocidos por su creatividad.

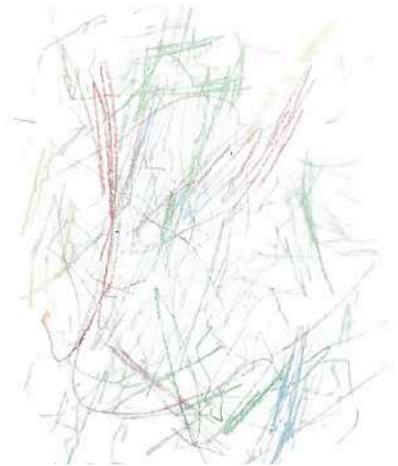
Desarrollo del proyecto

Colaboración con Mi pequeño especial A.C. donde los niños puedan expresar su creatividad a través del arte.

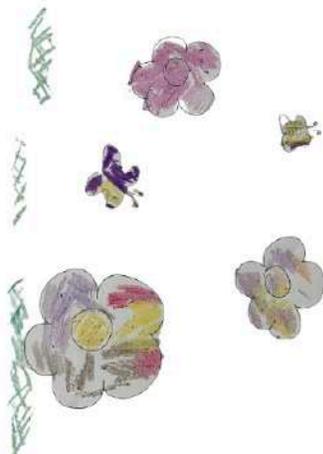
Dibujo 1



Dibujo 2



Dibujo 3



Dibujo 4



Dibujo 5



Personajes de la guardería

A partir de la creación de los personajes de la guardería, además de la imagen de esta se toman en cuenta para la elaboración de las propuestas.

Selección de Diseños

Una vez recibidos los dibujos, seleccionamos los más representativos, coloridos y alegres para ser parte de la colección.

Bocetos

Se empieza una conceptualización con los dibujos de los niños y personajes de la guardería sobre los productos a realizar, gorras, playeras, sudaderas y tote bags.

Digitalización y Estampado

Los dibujos son digitalizados con cuidado para mantener la esencia del trazo original. Luego, son estampados con técnicas de alta calidad para garantizar un acabado excepcional. Dirigido a cualquier persona que quiera llevar un pedacito de arte infantil consigo.



Playeras con gráfico de los dibujos seleccionados

Playeras con gráficos de los personajes de la guardería



Gorras con gráficos de los dibujos seleccionados

Tote bags con gráficos de los dibujos seleccionados

Aporte social

Propuesta de valor:

Creatividad
Solidaridad
Respeto
Empatía
Equidad
Compromiso

El proyecto de la guardería Mi Pequeño Especial brinda a la sociedad tapatía un espacio inclusivo y seguro para niños con autismo y otras discapacidades, único en su tipo hasta el momento, que atiende las necesidades de un sector de la población cuyas voces no han sido escuchadas. Nuestro proyecto de elaboración de merchandising ayuda a financiar la guardería y conciencia a la población para solidarizarse con la causa. Los diseños de la mercancía buscan acercar al público general a la realidad que viven los niños que acuden a Mi Pequeño Especial. Asimismo, mediante diseños coloridos y divertidos, buscamos resaltar la necesidad de apoyar la imaginación de estos pequeños.



Playera con dibujos (vista frontal y trasera)

Uniformes para Personal

Introducción

Crear una indumentaria adecuada y amigable tanto para los usuarios que la utilizarán, proporcionándoles utilidad para protegerse, llevar consigo cosas personales, sentirse cómodos y seguros. Además, diseñada de manera que los niños y personas dentro del TEA se sientan cómodos con el contacto hacia estas personas y su indumentaria, sin experimentar sobrecarga sensorial ni malestar visual, físico o sensorial.



Concepto

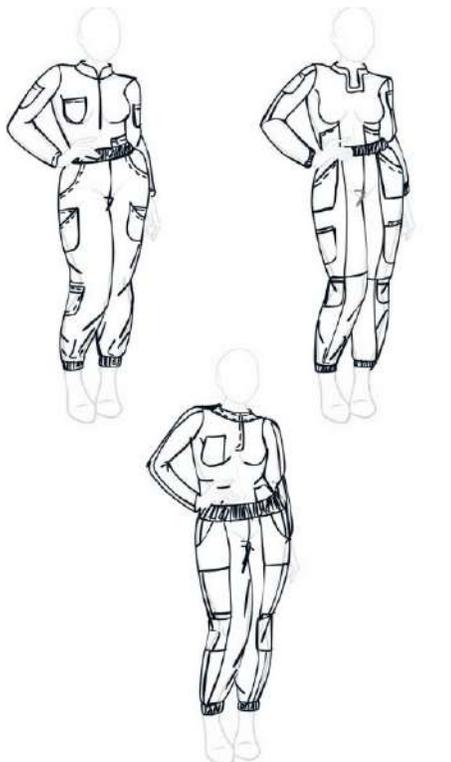
Creación de indumentaria amigable, inclusiva y ergonómica para el uso correcto del uniforme del personal que está en contacto directo con personas neurodivergentes y sus necesidades.

Desarrollo del proyecto

Al estar en constante movimiento y en contacto con los niños, el personal debe estar preparado para las actividades que les correspondan, así como tener cercanía con los niños de manera que ellos no se sientan incómodos al estar en contacto con los textiles que usen los docentes al estar con ellos.

Parte de las mejoras en los diseños es que los scrubs sean de textiles suaves y naturales, ya que brindan una mejor sensación a los niños y son bastante cómodos y frescos para el personal que haga uso de esta indumentaria.

Otra mejora importante es la cantidad de bolsillos, ya que estos son útiles para que el personal pueda guardar los materiales que estén usando, sus pertenencias o lo que necesiten, teniéndolos consigo mismos. También se detectó que, para prevenir daños físicos en el personal, los scrubs deben ser de manga larga y los pantalones tipo jogger/cargo, lo que les permitirá tener mejor movilidad para sus actividades. Además, se recomienda el uso de elásticos no visibles para evitar cualquier tipo de inconveniente, y los cortes deben ser sin aberturas, solo con las puntadas estéticas y necesarias para su debida función. Parte del diseño también implica implementar los logos de la guardería y los colores representativos.



3 Versiones del uniforme para el personal

Aporte social

Se plantea beneficiar el entorno de quienes usen dicha indumentaria, asegurando que sea ergonómica y de gran ayuda para ellos. Esto incluye garantizar que los niños de Guadalajara se sientan cómodos y tengan la confianza de acercarse para realizar actividades con el personal a cargo, sin sentirse incómodos o abrumados sensorialmente al interactuar con sus cuidadores, lo que les permitirá satisfacer sus necesidades y promover su desarrollo.

Propuesta de valor:

Calmante

Funcional

Tranquilo

Protector

Cómodo

Empatía

Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica

Tercero, Séptimo y Octavo Semestre

Rebranding “Mi Pequeño Especial” y Diseño Identidad Kermes

Introducción

El diseño gráfico posee cualidades que le permiten adaptarse a casi cualquier proyecto por ello nos decidimos a contribuir de manera más cercana a la comunidad y a los problemas que hay en este, como para generar apoyo visual a las necesidades, en este caso el desarrollo de una nueva identidad gráfica más acorde e inclusiva al proyecto representando a la institución y una submarca para el evento de recaudación. Esta iniciativa busca acercarse y sensibilizar a la comunidad.

Profesores:

Yolanda García Juárez
Alejandro Briseño Vilches

Integrantes:

Sara María Díaz Villegas
Yitzhak Velarde Benavides
Angela Jiménez Martínez
Gloria Mejía Sánchez
Gabriel Colmenares García
Alondra Vega Hernández
Bryan Aron Hernández López
Lydia Ramírez Escalante
Diana Paola López Gutiérrez
Jazmin Juárez Tovar
Ana Hernández Hernández

Prácticas Profesionales y
Servicio Social



Diseño de marca y productos

Concepto

Amanecer, ofrece una nueva oportunidad, es un espacio seguro para aprender a través de experiencias apropiadas para cada discapacidad, que nos permitan SER mejores, SER empáticos, SER incluyentes.

“Pequeñas Sonrisas” surge con la intención de rescatar el poder de una sonrisa, una fusión de “Mi pequeño especial” y “Sonrisa inocente”.

Desarrollo del proyecto

Durante este proyecto se utilizó la metodología del Design Thinking, donde primero nos centramos en empatizar con la causa específica de este proyecto, comprendiendo de manera más cercana las necesidades de la institución. Con ello, comenzamos por definir cada una de estas necesidades que podríamos abordar, para luego iniciar el trabajo de diseño. De esta forma, nos aseguramos de entender con mayor precisión y pudimos realizar ajustes después de hacer pruebas. Se generaron diversas propuestas que fueron delimitadas y pulidas para su posterior presentación y revisión por parte de la directora encargada. Sin embargo, durante todo este proceso, el proyecto se llevó a cabo utilizando la imagen anterior con el objetivo de aprobar y mantener un proceso lineal para generar un cambio más moderado, dando la oportunidad de que el público acepte esta transición.

De esto surge el evento de la kermés “Pequeñas Sonrisas”, la cual cumple dos funciones importantes: es un evento de recaudación y sirve como el primer contacto para Mi Pequeño Especial. Durante este tiempo, podemos corregir y pulir detalles según la percepción de los individuos y el acercamiento que mantenemos. Para esto, se originó el evento “El Kilómetro del Mazapán”, el cual se expandió para convertirse en una kermés que atraiga a un público más amplio y sea del agrado de diversas edades. Esto permite iniciar el contacto y la sensibilización de manera efectiva.



Logo del evento "Pequeñas Sonrisas"

Aporte social

Nuestro aporte a este proyecto se centra en el área gráfica y de presentación hacia los demás. Una de las dificultades encontradas fue precisamente la escasez de gráficos atractivos que pudieran captar la atención tanto del público objetivo como de las principales fuentes de ingreso, que son los donativos y los apoyos gubernamentales. Por ello, nos enfocamos en producir y ampliar la imagen principal de la institución.

Propuesta de valor:

Aprendizaje

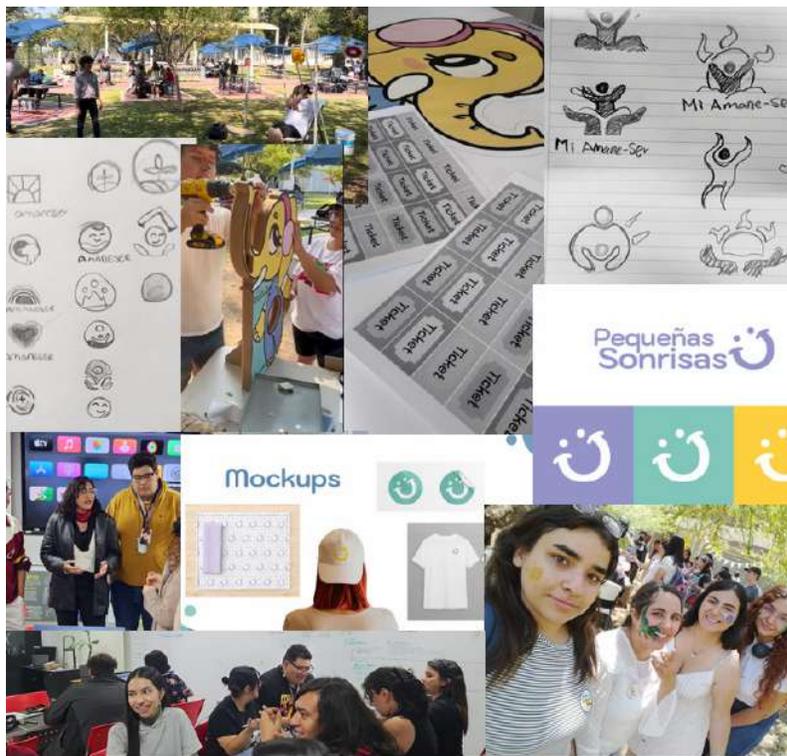
Sensorial

Experimental

Terapéutico

Educativo

Reconocimiento



Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica

Octavo Semestre

Cuaderno Pasaporte

Introducción

En el proyecto “Cuaderno Pasaporte” de la célula creativa número 27, identificamos la necesidad de crear un cuaderno que registre de forma ordenada y organizada la información de cada niño y niña de la guardería “Mi Pequeño Especial”. Nos enfocamos en mejorar la comunicación entre las personas encargadas del registro y los familiares. Nuestro objetivo es proporcionar herramientas útiles para que tanto los cuidadores como los familiares mantengan un registro organizado, evitando que alguien arranque hojas sin ser detectado. Creemos en el derecho de cada individuo a una vida segura y respetuosa, y nuestro trabajo busca fortalecer la comunicación y la confianza entre todas las partes involucradas.c

Profesores:

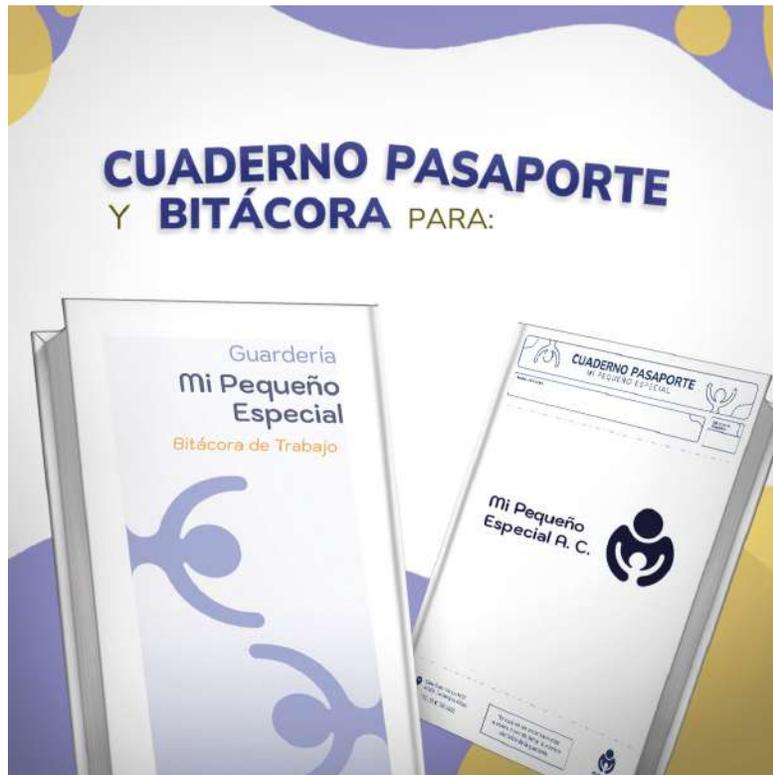
Leonardo Mora Lomeli

Integrantes:

Cristhofer Flores Rodriguez
Daniela González Monjaraz
Josue Salvador Garcia Avila
Francisco Guerrero Beltran
Sara Díaz Gutiérrez
Luz Cristina Vega Vega

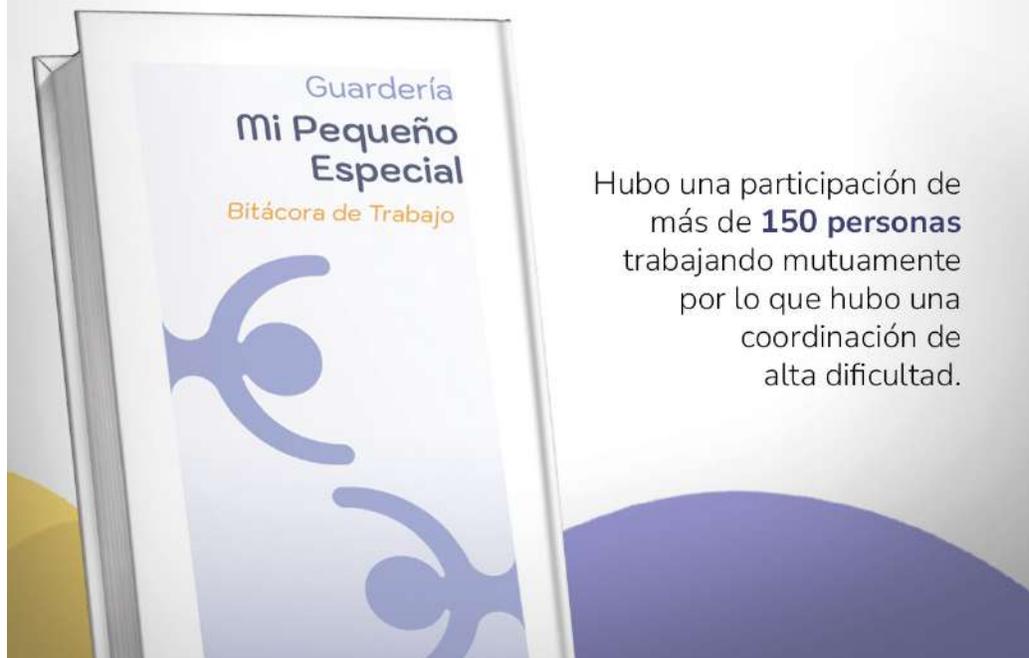
Asignatura:

Diseño Estratégico II



Cuaderno Pasaporte y Bitácora para “Mi Pequeño Especial”

Fuimos participe de realizar la rebación de todo el proceso de un proyecto interdisciplinar sobre el sitio **Guardería Mi Pequeño Especial**.



Hubo una participación de más de **150 personas** trabajando mutuamente por lo que hubo una coordinación de alta dificultad.

Concepto

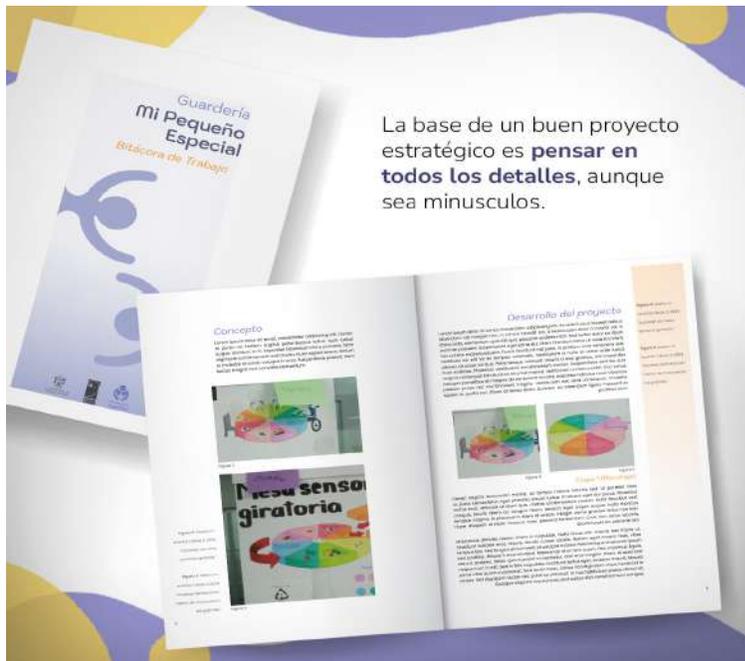
Desarrollar una herramienta de registro detallada y segura para la guardería "Mi Pequeño Especial".

Desarrollo del proyecto

El proyecto "Cuaderno Pasaporte" surge de la necesidad identificada en la guardería Mi Pequeño Especial de mantener un registro ordenado y seguro de cada niño y niña. La iniciativa busca fomentar una mayor transparencia y confianza, asegurando que todos los involucrados estén informados y conectados, respetando el derecho de cada niño a una vida segura y respetuosa. Nuestra propuesta consiste en una versión mejorada del cuaderno pasaporte, diseñada para llevar una organización más eficiente y segura. Este cuaderno permite a los cuidadores y familiares mantener un registro detallado y coherente de la información relevante de cada niño. Además, incorpora medidas para prevenir la manipulación no autorizada, como páginas numeradas y sistemas de alerta en caso de intentos de arrancar hojas. El fin principal

es facilitar una comunicación fluida y transparente, fortaleciendo la confianza entre todas las partes involucradas.

Para validar y aprobar este cuaderno pasaporte, se llevaron a cabo diversas pruebas y revisiones en colaboración con la maestra de la guardería Mi "Pequeño Especial" y la célula de diseño. Estas validaciones incluyeron la evaluación de la funcionalidad y seguridad del cuaderno, así como la adecuación de su diseño a las necesidades específicas de la guardería. Las pruebas confirmaron que el cuaderno cumple con los requisitos de organización, comunicación y seguridad, lo que llevó a su aceptación e implementación como una herramienta esencial en el cuidado de los niños.

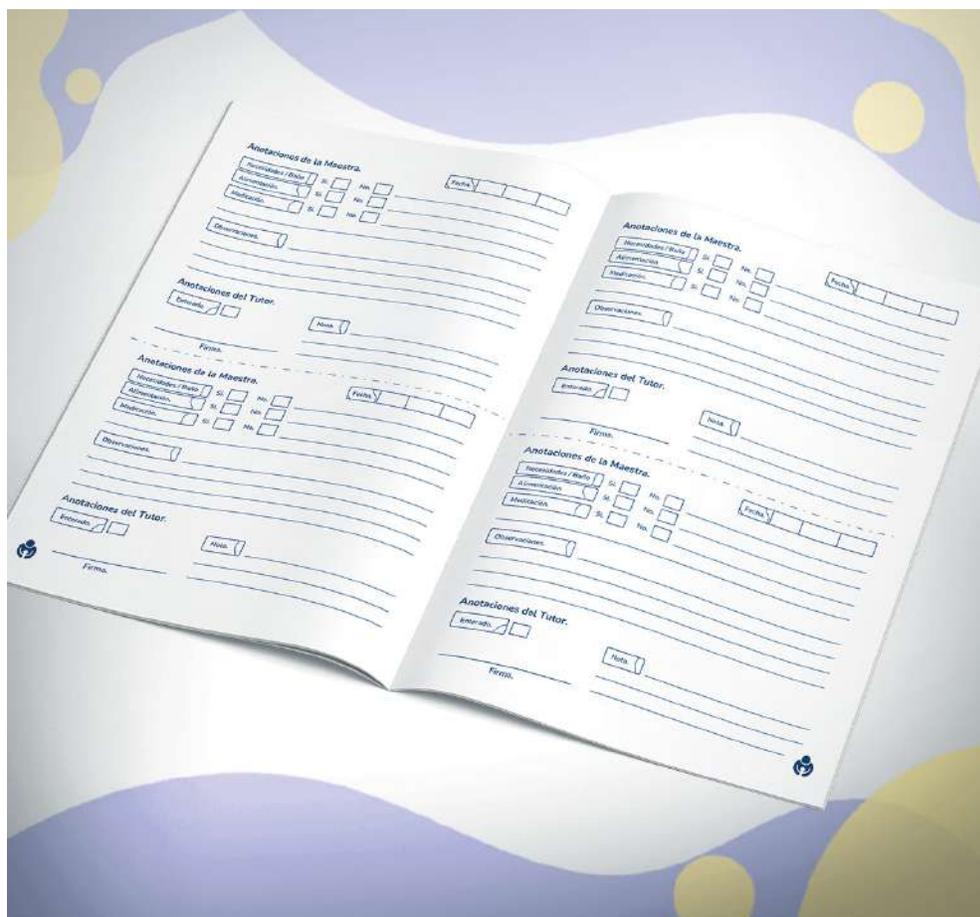


Aporte social

Propuesta de valor:
Organización
Seguridad de la información
Comunicación
Confianza
Transparencia
Adaptabilidad
Personalización
Bienestar infantil

El proyecto "Cuaderno Pasaporte" busca mejorar significativamente la calidad del cuidado y la comunicación en entornos educativos y de cuidado infantil. Al proporcionar una herramienta que permite un registro detallado y organizado de la información de cada niño, se fomenta una mayor transparencia y confianza entre cuidadores y familiares. Este cuaderno ayuda a asegurar que todos los adultos responsables estén bien informados sobre el desarrollo, las necesidades y el bienestar de los niños, lo que contribuye a una atención más personalizada y efectiva.

Además, el cuaderno pasaporte promueve la seguridad al incluir mecanismos que previenen la manipulación no autorizada de los registros. Esto protege la integridad de la información y garantiza que cualquier intento de alterar los datos sea detectado, salvaguardando así los derechos y la seguridad de los menores. En un sentido más amplio, el proyecto refuerza el compromiso de la comunidad con la protección y el respeto hacia los niños, estableciendo un estándar de responsabilidad y cuidado que puede ser replicado en otras instituciones similares.



Interior de la Bitácora

Licenciatura en Diseño, Arte y
Tecnologías Interactivas

Cuarto Semestre

Planeación de contenido audiovisual

Introducción

El desarrollo de contenido audiovisual destinado a las aulas de una guardería especializada en la atención de niños con capacidades diferentes tiene como objetivo principal fomentar la interactividad y el aprendizaje significativo a través de tres cortometrajes animados. Estos abordarán temas esenciales como la higiene personal y el manejo de emociones. Al integrar estas herramientas visuales en el entorno educativo, aspiramos a crear una experiencia enriquecedora y accesible para todos los niños.

Profesores:

Gabriel Orozco Grover

Integrantes:

Diego Aguilar Vazquez
Juan Manuel Ávalos Perea
Cameron Díaz Reyes
Pedro Fausto Lizaola
Alejandra Gabor Sánchez
Chiara Guzmán Ramos
Francisco Guzmán Salazar
Karla Martínez Rojo
Haxán Montes Medina
Luis Emilio Velázquez Torres
Emiliano Ventura Fierros

Asignatura:

Principios del Diseño
Interactivo



Frame de color script el cual sirve como base para la producción



Trabajo de prototipado de animación digital para una futura producción

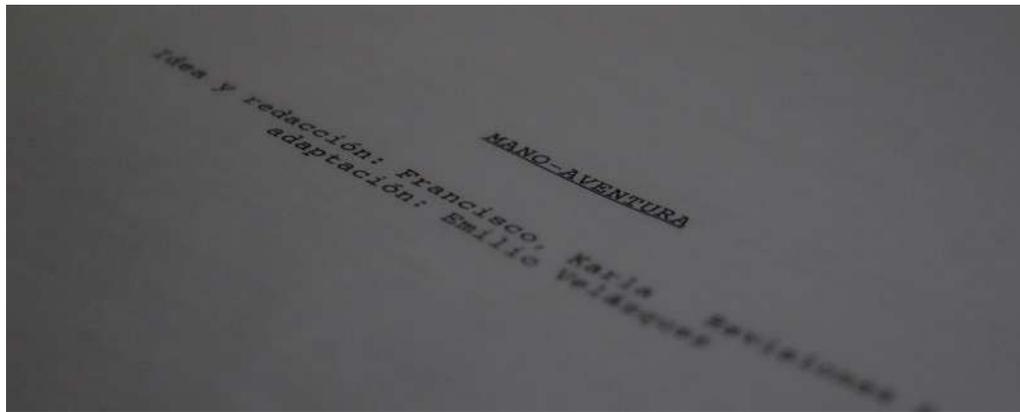
Concepto

Planeación de contenido audiovisual y educativo variado como un contenido auxiliar para el personal de la guardería.

Desarrollo del proyecto

Etapas 1. -Conceptualización y diseños

El desarrollo de contenido audiovisual como herramienta auxiliar en la educación de los niños comenzó con la propuesta de tres conceptos a desarrollar: el aseo de manos, aprender a amarrarse los cordones de los zapatos e identificar principios sobre abuso sexual. Una vez definidos los conceptos, se inició el proceso de escritura de guiones en formato cinematográfico. Posteriormente, tras la autorización de la directora del A.C., se comenzó la conceptualización y diseño de los personajes necesarios para estos contenidos. Con los primeros bocetos y diseños finales de los personajes en mano, se buscó que fueran atractivos, tomando como base referencias de otros contenidos infantiles. Sin embargo, se tuvo en cuenta el tipo de contenido a referenciar, buscando e identificando elementos clave, ya que este tipo de contenido a menudo se dirige a un público con poca o ninguna exigencia. No obstante, los niños han demostrado ser capaces de razonar, interpretar y comprender lo que observan en su entorno.



Temprana etapa de creación del proyecto de segmentos aún como concepto

Nombre personajes:	Artista:	Contenido:	Notas:
CROWDS	EMILIO VELÁZQUEZ	1 / 2 / 3	

Este contenido es para uso interno del proyecto y de la A.C. Sin fines de lucro.

Diseño de personajes en etapa de concepción plasmado en formato de referencia técnica audiovisual en base al guión (diseño de personajes tipo crowds)

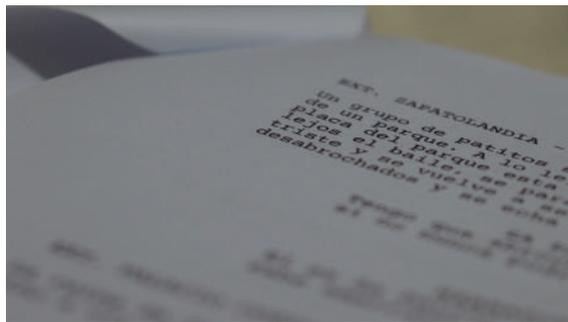


Este contenido es para uso interno del proyecto y de la A.C. Sin fines de lucro.

Fragmento de guión bajo el que se elaboró un storyboard (Diseño de personaje reina patita)

Etapas 2.- Del guion al Storyboard

Se inició con la conceptualización del storyboard (guion gráfico), el cual serviría como guía para la etapa de animatic, donde se da movimiento y guías al storyboard, planificando encuadres y el timing estimado. Este storyboard permite visualizar el proyecto, convirtiéndose en la columna vertebral de un proyecto animado, donde se detectan errores, se aplican técnicas de lenguaje cinematográfico y se plasman las visiones deseadas del producto antes de iniciar la producción.



Fragmento de guión bajo el que se elaboró un storyboard



Viñeta ejemplar de un storyboard del proyecto

Etapa 3.- Maquetación y prototipado (Animatic)

El animatic es la etapa donde se le da movimiento y timing al storyboard. En esta fase es posible agregar sonido, lo que permite identificar problemas de estructura narrativa que no se perciben en el storyboard estático. También se analiza el tiempo de cada escena, donde cada segundo cuenta y comunica algo. Para su realización se utilizaron software como Adobe After Effects y Toon Boom Storyboard Pro. Se dedicó esfuerzo al desarrollo del primer animatic, que sirve de guía y demostración de todo el proceso de preproducción a lo largo del semestre. Este proyecto evidencia una mezcla de talentos e ideas en un mismo lugar. Además, se contempla la adaptación del proyecto a formatos como audiolibros, donde las escenas pueden convertirse en ilustraciones acompañadas de narraciones adaptadas. Es un proyecto con grandes capacidades de adaptación y proyección futura.



Fotografía del proceso de construcción del Storyboard, en este caso tratándose de una escena posterior



Fotografía del proceso de creación del animatic, una fase de preproducción necesaria para la posterior animación del proyectoposterior

El equipo se divide en departamentos (áreas) encargadas de cada etapa del proyecto, siendo una mezcla de talentos y habilidades individuales en un proyecto unificado. Además, se trabajó en conjunto con otras células, como la encargada de las redes sociales y el diseño de personajes de la marca, para mantener cohesión y reconocimiento de estos personajes entre los diversos públicos objetivos.

Aporte social

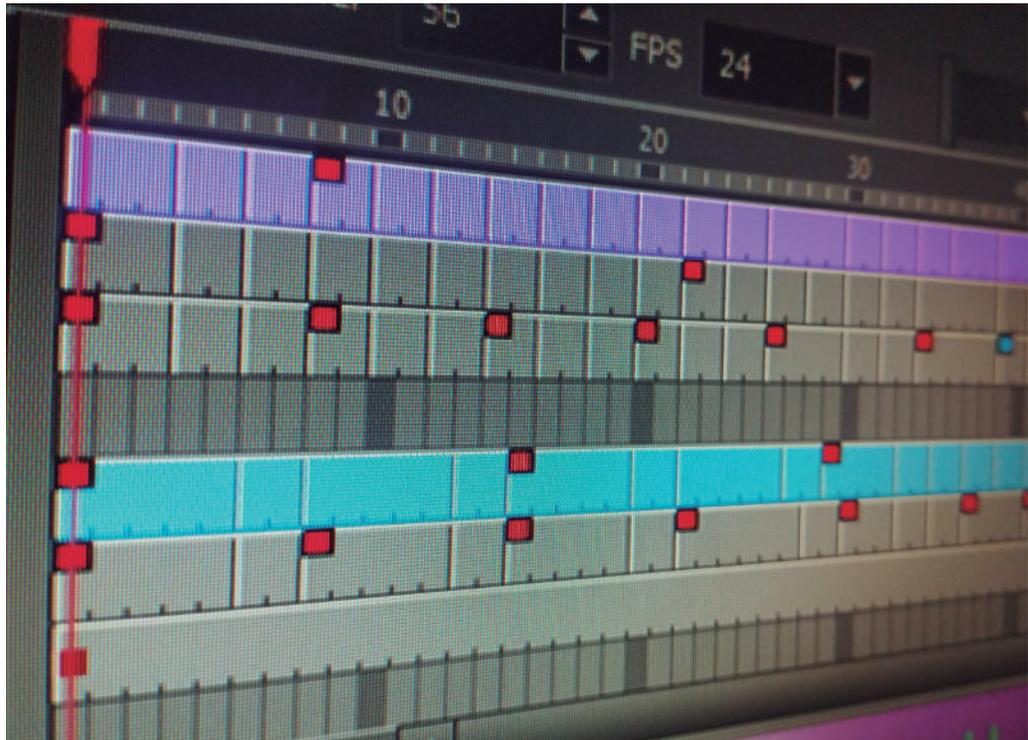
Propuesta de valor:

Informativo
Lúdico
Educativo
Comunicativo
Creativo

En la era actual, donde la tecnología digital se ha convertido en una extensión de nuestras capacidades, es fundamental aprovechar su potencial para mejorar la educación. Este proyecto tiene como objetivo incentivar el aprendizaje interactivo y dinámico en los niños de la guardería, especialmente aquellos con capacidades diferentes, utilizando tecnologías digitales avanzadas. Mediante historias de narrativa simple, pero profundamente efectivas, buscamos comunicar enseñanzas valiosas que abarquen desde conceptos básicos de higiene hasta la identificación de situaciones de abuso.

El contenido diseñado será una herramienta auxiliar para los encargados de la guardería, facilitando la transmisión de conocimientos generales de manera lúdica y accesible. Estas historias animadas no solo captarán la atención de los niños, sino que también les permitirán internalizar lecciones importantes para su desarrollo integral. Al integrar este contenido en el currículo diario, reforzaremos la importancia de aprender de forma segura y divertida, asegurando que cada niño tenga la oportunidad de crecer en un ambiente enriquecedor y protector.

Con este enfoque, nuestro equipo se compromete a crear un recurso educativo que sea tanto un apoyo para el personal docente como un medio para empoderar a los niños en su proceso de aprendizaje y desarrollo personal.



Visualización de pre-producción de contenido audiovisual para como apoyo de aprendizaje

Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas

Cuarto Semestre

Redes sociales MPE

Introducción

El proyecto RSMPE ofrece una solución al problema de visibilización y apoyo que enfrenta la Guardería "Mi Pequeño Especial". El objetivo es crear un espacio regulado en una plataforma virtual (Instagram) que permita conectar con potenciales empleados, donantes y el público en general interesado en conocer sobre la neurodiversidad y las diversas discapacidades que existen.

Profesores:

Gabriel Orozco Grover

Integrantes:

Sofía Avilés Arellano

Angelica Medrano V.

Nadia Jiménez Palacios

Jorge Gonzalez Carranza

Samara Rodríguez Riveros

Lydia Ramírez Escalante

Cameron Díaz Reyes

Gabriel Colmenares García

Fátima Ortiz Hernández

Chiara Guzmán Ramos

Linda Bastida Toledo

José Francisco Díaz Navarro

Asignatura:

Principios del Diseño

Interactivo

Juntxs
podemos
hacer la
diferencia

Cada unx de nosotrxs puede contribuir a un mundo más inclusivo y comprensivo.

Escuchar, aprender y apoyar son pasos cruciales para mejorar la salud mental de todxs.





Concepto

Visibilizar, concientizar y difundir los diferentes aspectos de la neurodiversidad y discapacidades a través de un espacio seguro y familiar que permite generar una conexión con el público general

Desarrollo del proyecto

Para el desarrollo de este proyecto se implementó la metodología de trabajo "Design Thinking", permitiéndonos primeramente realizar un análisis e investigación de nuestro contexto de trabajo por parte de cada una de las células asignadas acerca del tema de las discapacidades y las neurodivergencias, de manera que cada uno de los miembros pudiera trabajar de forma consciente e informada.

Por lo antes mencionado, en la etapa de investigación del proyecto se recopiló la mayor cantidad de información disponible acerca del tema además de la realización de distintas investigaciones de campo, tanto en la guardería como con distintos profesionales con el propósito de identificar las principales necesidades y dificultades de nuestro público objetivo.

Con base en los hallazgos de la investigación, se generaron diversas ideas y propuestas de proyectos en una sesión de lluvia de ideas colaborativa. Las áreas de diseño industrial, diseño gráfico y diseño de modas trabajaron en conjunto para crear propuestas innovadoras que abordan las necesidades identificadas. Cada célula presentó su propuesta de valor ante los involucrados en el proyecto para evaluar la viabilidad y definir la estrategia de trabajo.

Posteriormente se comenzó con la planeación detallada del proyecto en nuestro caso el “desarrollo de una plataforma de redes sociales” que le permitiera a la institución tener mayor visibilidad y difusión en medios digitales.

Primeramente, identificamos los objetivos que se querían alcanzar con este proyecto, así como la categoría y tipo de contenido que se difundirá en la plataforma dividiéndose en las siguientes sub células de trabajo de acuerdo al tipo de contenido: informativo, promocional y gancho ilustrativo. De manera que cada una de estas áreas pudiera complementarse y enriquecer el contenido de forma equilibrada, buscando retener a la mayor cantidad de espectadores.

En base a lo anterior mencionado se elaboró el cronograma de trabajo que pautaba la publicación de cada uno de los contenidos en redes sociales. Tomando en cuenta aspectos como: los objetivos de cada publicación, el tipo de contenido y la temática a abordar.



Resultados y Conclusiones

La implementación de la plataforma de redes sociales ha resultado en un aumento significativo en la visibilidad y difusión de la institución en medios digitales. Se ha observado un mayor compromiso por parte de la audiencia, así como un aumento en la participación y el apoyo a las iniciativas relacionadas con las discapacidades y neurodivergencias. La plataforma ha servido como un espacio para la educación, la sensibilización y la promoción de la inclusión, contribuyendo positivamente a la comunidad en su conjunto.

El proyecto ha demostrado el poder del enfoque centrado en el usuario y la colaboración interdisciplinaria para generar soluciones innovadoras y efectivas. La plataforma de redes sociales no solo ha cumplido con los objetivos establecidos, sino que también ha generado un impacto positivo en la comunidad, promoviendo la inclusión y la diversidad.

Aporte social

Propuesta de valor:	Este proyecto contribuye a aumentar la conciencia y la comprensión sobre la neurodiversidad y las diversas discapacidades entre el público general. Al compartir información educativa, historias personales y recursos relevantes, se ayuda a sensibilizar a las personas y a desmitificar conceptos erróneos o estigmatizantes, fomentando un sentido de comunidad y pertenencia, promoviendo la inclusión social y el respeto hacia la diversidad. Entre sus mayores aportaciones está la visibilidad de la guardería, facilitando la conexión entre personas con discapacidades, sus familias, cuidadores, donadores y posibles empleadores o colaboradores interesados en apoyar la causa. Esto puede llevar a la formación de redes de apoyo sólidas y oportunidades de colaboración en beneficio mutuo.
Inclusivo	
Educativo	
Sensibilizador	
Accesible	
Solidario	
Transformador	

Referencias bibliográficas

Linkaua. (s/f). Confederación ASPACE - inicio - ASPACE. Aspace.org. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de <https://aspace.org/>

¿Cómo describir la parálisis cerebral? (s/f). Yotambien.mx. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de <https://www.yotambien.mx/opinion/como-describir-la-paralisis-cerebral>

Hervás Zúñiga, A., Balmaña, N., & Salgado, M. (s/f). Los trastornos del espectro autista (TEA). Adolescenciasema.org. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de <https://www.adolescenciasema.org/ficheros/PEDIATRIA%20INTEGRAL/Trastorno%20del%20Espectro%20Autista.pdf>

Dispositivos AAC para el autismo. (2020, septiembre 9). Lingraphica. <https://lingraphica.com/es/dispositivos-aac/dispositivo-de-autismo-aac/>

(S/f). Imsero.es. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de https://imsero.es/documents/20123/1858052/enlace21_com_alternativa.pdf/ae4a3553-20ae-35bc-574d-9483d00f6c5f

3., E. (2018, diciembre 27). Herramientas TIC para los alumnos con autismo. EDUCACIÓN 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/tic-alumnos-con-autismo/>

Síndrome de Tourette. (2021, 29 de julio). Mayoclinic.org. <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/tourette-syndrome/symptoms-causes/syc-20350465>

Trastorno de la Tourette. (s/f). <https://www.cun.es>. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/trastorno-tourette>

CDC. (2023, marzo 27). Información sobre el síndrome de Down. Centers for Disease Control and Prevention. <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/birthdefects/downsyndrome.htm>

Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas

Cuarto Semestre

Mi asistencia, Mi arte y Mis emociones

Profesores:

Gabriel Orozco Grover

Integrantes:

Ximena León Palos

Asignatura:

Principios del Diseño
Interactivo

Introducción

El proyecto “Mi Asistencia, Mi Arte y Mis Emociones” propone una solución innovadora para gestionar la asistencia escolar y fomentar el desarrollo emocional y artístico de los alumnos. Mediante una lista de asistencia en impresión de vinilo sobre pizarrón magnético, los estudiantes podrán registrar su presencia y estado de ánimo de manera interactiva. Acompañando esta iniciativa, se instalará una pared revestida con vinilo traslúcido, destinada a ser un lienzo para la expresión creativa de los alumnos. Este enfoque busca no solo abordar la problemática previa de la lista de asistencia en papel, sino también brindar un espacio de libre expresión y participación, promoviendo así un sentido de pertenencia y dignificación de las capacidades de los niños. Este proyecto se alinea con el objetivo de proporcionar una experiencia educativa más integral y enriquecedora.

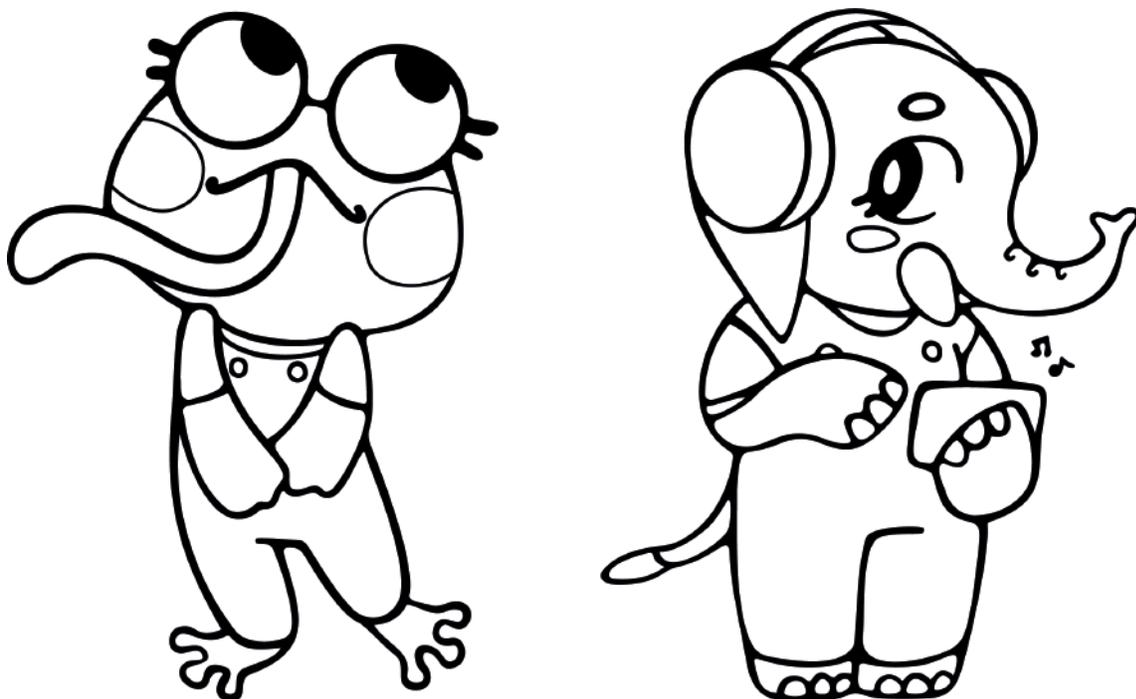




Mis emociones

Concepto

Una lista de asistencia para que el alumno registre su asistencia y su estado de ánimo mediante personajes, esto emocionará a los niños y promoverá su sentido de pertenencia. Una pared con personajes en vinil para usar con pintura lavable, será un espacio de expresión creativa.



Mi arte

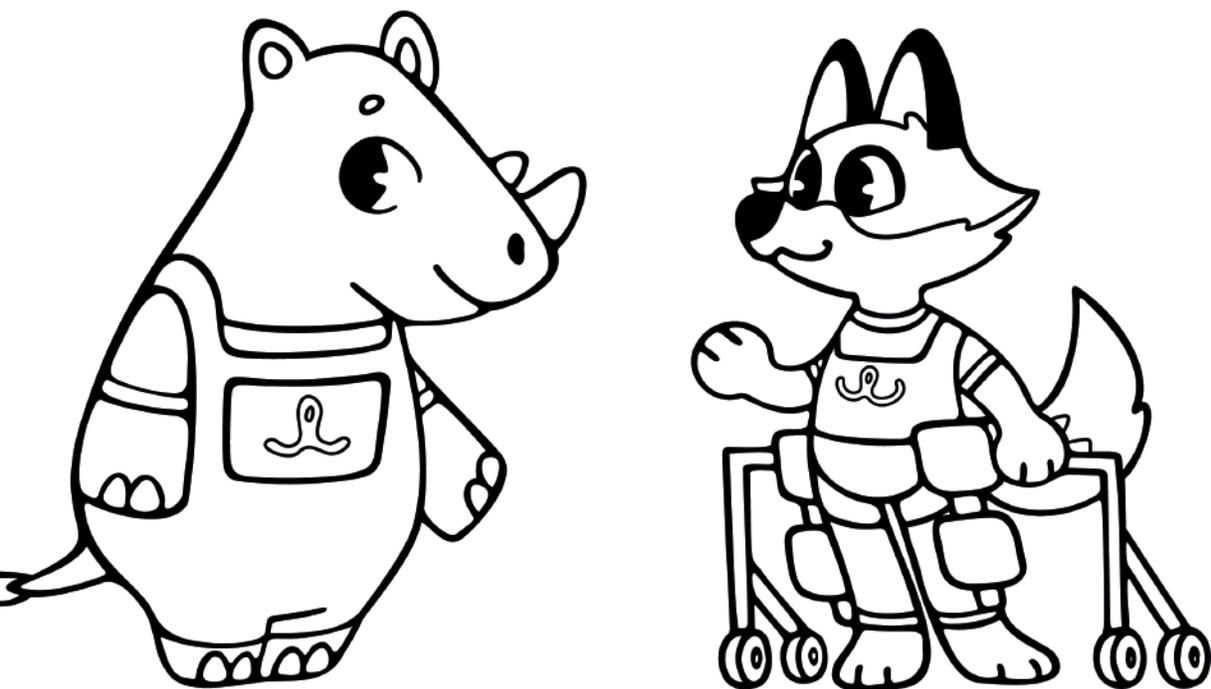
Desarrollo del proyecto

Inicialmente, se identifica la necesidad de regresarle a los niños el registro de su asistencia y se selecciona una solución innovadora: una lista de asistencia interactiva de vinil e imán, el niño podrá tomar su foto dentro de un protector de vinil imantado y lo colocará en una de las dos locaciones según si entra o sale de la institución.

A sugerencia de la directora misma, se agregó a la asistencia el registro de su estado de ánimo mediante pictogramas, decidiendo finalmente hacer esto con los personajes de un proyecto a la par, esto promueve su emoción y sentido de pertenencia.

El proyecto se completa con la investigación de materiales, el diseño digital de los elementos y la elaboración de un presupuesto. Una vez establecidas estas bases, se procede a la implementación del proyecto, brindando a los alumnos un entorno educativo más enriquecedor y participativo.

El proyecto de la guardería representó un desafío en muchos aspectos. Organizarse en equipos y colaborar con diversas disciplinas mientras trabajaba sola fue todo un reto. Sin embargo, desde el principio vi el gran potencial del proyecto y la necesidad de ayuda con nuestras ideas y esfuerzos. Mi conexión personal con el proyecto, basada en experiencias previas con personas con discapacidad, me motivó profundamente. Algo que tuve presente desde el comienzo es que no somos especialistas en desarrollo cognitivo o motriz, y tal vez nuestro esfuerzo no podría hacer más que sacarles una sonrisa a los niños, así que convertí eso en mi meta personal: crear algo que, aunque modesto en su alcance, pudiera traer alegría y utilidad a los niños, en un sentido recreativo y artístico. Porque yo sé que ellos pueden hacer muchas cosas, solo necesitan maneras.



Aporte social

Propuesta de valor:	Proveer una actividad recreativa y social entre los alumnos y dignificar las capacidades que tienen.
Recreación	
Sensorial	
Social	El proyecto "Mi Asistencia, Mi Arte y Mis Emociones" tiene un significativo aporte social al mejorar la experiencia educativa de los niños y fortalecer su desarrollo emocional y creativo. Al permitirles registrar su asistencia y estado de ánimo de manera interactiva, se promueve su autoexpresión y confianza en sí mismos. Además, al proporcionar un espacio de libre expresión en la pared para colorear, se fomenta su creatividad y colaboración. Esta iniciativa contribuye así a crear un ambiente escolar más inclusivo, participativo y estimulante, donde los niños se sienten valorados y pertenecientes.
Desarrollo	
Participativo	
Arte	



Mi CUAAD

Referencias bibliográficas

Blas, M. I. F. (2024, abril 8). La importancia de la expresión artística en la educación infantil. Los Nidos; Losnidos.es. https://losnidos.es/educacion/importancia-de-la-expresion-artistica-en-la-educacion-infantil/?expand_article=1

Porindicadores, P. (2023, junio 19). Niñez Y Adolescencia Con Condición Mental En México - Blog De Datos E Incidencia Política De REDIM. Blog de datos e incidencia política de REDIM. <https://blog.derechosinfancia.org.mx/2023/06/19/ninez-y-adolescencia-con-condicion-mental-en-mexico/>

*Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación
Licenciatura en Arquitectura*

Cuarto, Séptimo, Octavo, Noveno y Décimo Semestre

Remodelación de la escuela “Mi Pequeño Especial”

Introducción

Para la planeación del proyecto, la célula de arquitectura y diseño de interiores se ha propuesto rehabilitar los espacios de la escuela. Nuestra meta es optimizar tanto los espacios como las circulaciones existentes. Esto, aunado al rediseño de los salones y pasillos, garantizará una distribución eficiente y segura para los alumnos. Además, se planificó la ampliación de áreas, lo que permitirá la creación de nuevos espacios. Esta expansión ofrecerá ambientes más adecuados para el aprendizaje y la interacción, así como la creación de un aula multisensorial. Paralelamente, hemos priorizado la implementación de sistemas de salubridad, auditivos e higiénicos necesarios para los alumnos en el recinto. Este enfoque integral asegurará un entorno más seguro, cómodo y saludable para todos los alumnos y docentes.



Profesores:

Alejandro Briseño Vilches
Yolanda García Juárez
Diana Corona Gómez
Leonardo Mora Lomelí
Mónica López Alvarado
Gerardo Hernández Grover

Integrantes:

José Luis Chavarrín López
Kenya Michelle Macías Pérez
Daniel Benavides Castro
Juan Lonardo Pérez Murillo
Alvaro Hernández Fregoso
Carlos Berrelleza Gastelum
Daniela Mora López
Jaqueline de la Cruz de S.



Imagen 2

Concepto

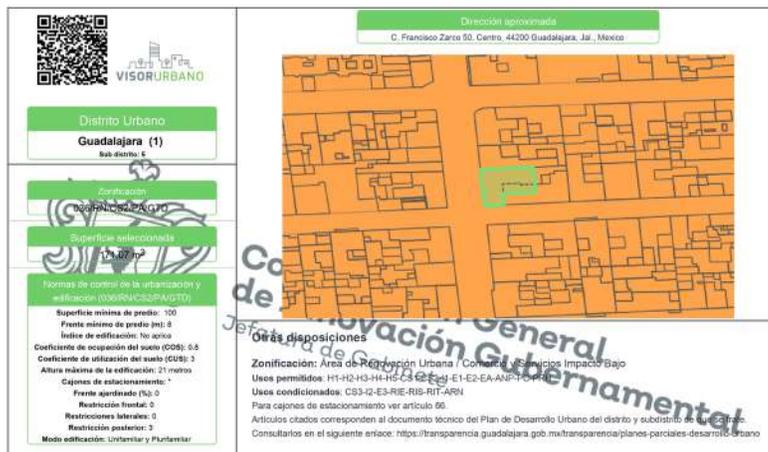
La remodelación para la casa escuela se conceptualizó desde la accesibilidad y adaptabilidad, promoviendo la inclusión y el desarrollo en un entorno enriquecedor para dar una nueva vida al espacio y brindar oportunidades equitativas de aprendizaje.

Desarrollo del proyecto

El proyecto nace de un nuevo programa desarrollado por el Bunker 734, cuyo objetivo es mejorar la enseñanza educativa y formativa en niños con capacidades diversas, mediante la colaboración de distintas carreras universitarias para trabajar en conjunto en su desarrollo.

Desde nuestro enfoque, comenzamos por visitar el lugar para observar el día a día de las personas que ocupan los espacios, cómo los usan, sus circulaciones y todas las oportunidades de mejora.

Posteriormente, se habló con la directora y los docentes para que nos compartieran cómo perciben la escuela y cuáles son tanto sus propias necesidades como las de los alumnos que la habitan. También se nos entregaron planos que tuvimos que rehacer, pues al ser una finca antigua, no contenían mucha información del predio.



La presente tabla es generada por la Coordinación General de Información Gubernamental de conformidad con sus facultades previstas en el artículo 8, fracción III del Reglamento Interno de la Jefatura de Gabinete del Gobierno del Estado de Jalisco. Toda información aquí difundida es sensible de los Planes Parciales de Desarrollo Urbano publicados en la Gaceta Municipal respectiva.

Imágenes 3

Por último, se tomaron fotos y medidas de la escuela, para poder tener recursos de los cuales basarnos.

Con toda la información recabada, se comenzó a planificar el proyecto teniendo en cuenta el presupuesto, el tamaño del terreno y la ubicación de la escuela. Dado que se encuentra dentro de la zona histórica de Guadalajara, no es posible modificar las fachadas ni derribar ningún muro, ya que la estructura antigua de la casa depende de ellos.

Con todo esto se planificó que el proyecto se desarrollara en diferentes etapas, para que así se pudiera completar conforme se vaya juntando el presupuesto.

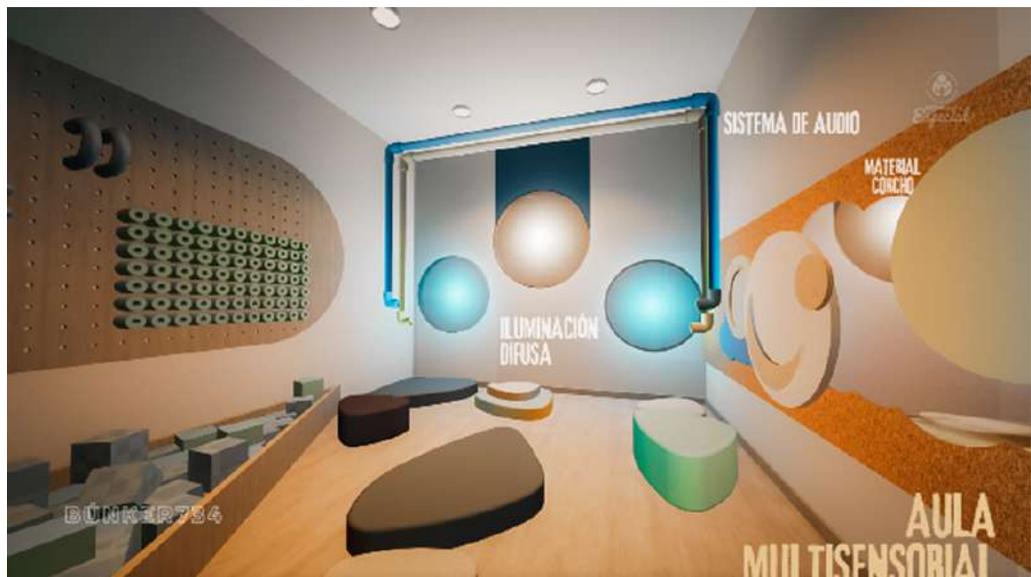
La primera etapa se planificó para realizar las remodelaciones y tomar las medidas más urgentes e inmediatas. Esto incluye trasladar la dirección al segundo piso, despejando esa habitación para implementar el aula multisensorial en una etapa futura. Al mismo tiempo, se adaptará un cuarto en la segunda planta para convertirlo en una bodega. Esto permitirá guardar tanto los objetos personales como una parte del mobiliario de la escuela.

En esta misma etapa, también se planea implementar una rampa de concreto en el pasillo principal para facilitar el acceso de los alumnos, ya que algunos utilizan sillas de ruedas o camillas.

Por otra parte, se planea implementar paneles resistentes a la humedad en los salones con el fin de mejorar la calidad del aire en los interiores. Por último, se planeó utilizar el cuarto del fondo para rediseñarlo y darle un doble uso debido a su amplitud. Se planeó dividir este cuarto a la mitad mediante mamparas para que una parte funcione como un cambiador para los niños. Actualmente, tienen que desocupar un salón para hacerlo, pero con esta nueva propuesta se les dará más privacidad a los niños. La otra parte se utilizará como un cuarto para maestros, donde puedan dejar sus pertenencias y tener un espacio privado para su descanso.

Para la segunda etapa, se planeó en derribar la escalera que se encuentra actualmente que da acceso para el segundo piso, esto debido a que el peralte de los escalones es excesivamente alto. La nueva ubicación de la escalera está planeada para que se localice en el comedor por lo que este se movería de lugar al pasillo distribuidor el cual tiene más espacio, esto también resolvería la problemática de la cocina, ya que con el espacio sobrante se ampliaría.

En esta misma etapa también se comenzaría con el diseño del aula multisensorial, el cual se desarrolla desde un enfoque interactivo e inclusivo. Aquí, los alumnos pueden despertar sus sentidos e interactuar en un ambiente que fomente la experiencia sensorial libre, combinando un diseño estético, funcional y eficiente que se integre de manera homogénea con el resto del espacio.



Aula multisensorial

Para la tercera etapa, se plantea el rediseño de los baños eliminando el mobiliario innecesario para ganar amplitud. También se contempla la instalación de un lavamanos fuera de los baños, lo cual permitiría un uso más cómodo para padres, docentes y alumnos. En esta fase también se considera la construcción de una escalera que proporcione un acceso más seguro al segundo y tercer piso.

También se concluiría con la implementación del aula multisensorial. Finalmente, se planea darle un uso de roof garden a la azotea para los niños y docentes, asegurando todas las medidas de seguridad necesarias. Este espacio contará con mobiliario y juegos para que los niños puedan disfrutar de un descanso de la rutina diaria.

Para la cuarta etapa se planea la instalación de un montacargas con el propósito de facilitar el acceso de todos los alumnos al área del Roof Garden.

Aporte social

Desde el área arquitectónica y diseño de interiores, es importante que tanto el rediseño del espacio, y la mejora de los interiores optimicen las actividades que se llevan a cabo por los integrantes de la institución. Con esto se trabaja mediante una vinculación estratégica que prioriza las necesidades de cada usuario. Este enfoque tiene como objetivo garantizar una formación integral para el aprendizaje de los niños y personas con discapacidad, además de considerar la atención, las relaciones y los estilos de comunicación desde una perspectiva humana. De esta manera, profesores, administrativos y padres de familia desarrollarán un sentido de pertenencia e identidad con la escuela, al tiempo que se visibiliza y comprende mejor a las personas con discapacidad.

Propuesta de valor:
Seguridad
Inclusión
Salubridad/Higiene
Optimización de espacios
Comodidad
Accesible



Roof Garden

Referencias bibliográficas

World Health Organization: WHO. (2023, 7 marzo). Discapacidad.

Fernández, M. (2023, 12 septiembre). Aula Multisensorial Infantil de Estimulación de sensaciones. Psicólogos En el Prat ☒ Psicología Infantil, Adolescentes y Pareja. Awen. <https://awenpsicologia.com/que-es-un-aula-de-estimulacion-multisensorial-y-cuales-son-sus-beneficios/>

Proyecto GUARDERÍA MI PEQUEÑO ESPECIAL A.C. (s. f.). miro.com. <https://miro.com/app/board/uxjvNUQCIMM=?moveToWidget=3458764576284325177&cot=14>

