



TALLERES

Lunes 6 y martes 7 de octubre
Nave Generadores /
Campus UDEM

1. DIGITAL DESIGN THINKING

Jussi Angesleva (Finlandia)

Thinking digital is often misunderstood in "mandatory implementation of technology" that something needs a display, projection, network connectivity etc. Where, often times the service they provide, could be closely approximated with minimal means.

This workshop is to "reboot" our way of thinking about digital media. We'll discuss and develop ideas that employ digital way of thinking in different levels of complexity and through different media.

2 y 3. DIGITAL BEAUTY

Rolando Angulo (México)

El uso de la herramienta de Photoshop para retocar la imagen de un retrato con el fin de mejorar su calidad y de este modo obtener un acabado profesional. Se realizará la toma del retrato dentro del estudio fotográfico con el fin de conocer las funciones del mismo y la creación de la iluminación requerida.

4. DISEÑO EXPERIMENTAL CON DESCARTES

Alejandro Sarmiento (Argentina)

Entender la basura como potencial materia prima. Lo que significa un objeto diseñado cuando se transforma en basura. Cómo se transforma la basura en un producto.

5 y 6. STYLING & FASHION PHOTOGRAPHY

David Mata (México)

Conocer los principales fotógrafos de moda. Tomar fotos con modelo para conocer un shooting de modas, saber sobre dirección y coordinación de modas

7. CARTEL: CAUSA SOCIAL

Pasquale Volpe (Italia)

Diseño de cartel orientado al apoyo de una causa social internacional.

8. CARTEL: CAUSA SOCIAL

Tommaso Vinetti (Italia)

Diseño de cartel orientado al apoyo de una causa social internacional.

9. PHOTO & TYPE

Marina Garza (México)

El trabajo creativo y la relación experimental entre la imagen fotográfica y el texto para aplicaciones en tarjetería.

10. THE DEPTH OF THE FLATNESS

Johan Granberg (Suecia)

Surface is an illusive concept. It can be understood as a material as well as immaterial entity; it could be perceived as the division between two media or a two folds membrane. The workshop aims to study this duality of the surface and to explore the phenomena of membrane.

11. LIBRO EXPERIMENTAL – Teresa Treviño (México)

Narrativas experimentales en base a tu relación con el espacio.

12. MODELADO EN ALIAS STUDIO TOOLS

Patricio Ortiz (Argentina)

Taller introductorio en el modelado y renderizado de superficies para diseño de productos utilizando Alias Studio Tools.

13. & 14. SOBREPOSICIÓN TÉCNICA CREATIVA

Griselda Villarreal (México)

Técnica de sobreposición para obtener gran cantidad de ideas o bocetos en corto tiempo de manera inconsciente.

15. & 16. DISEÑO DE PAISAJE PARA LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Jorge Galván (México)

Proponer soluciones para acercar el paisaje a la problemática de la ciudad contemporánea.

17. & 18. THINK + ASK + DRAW + DESIGN

Jim King (Estados Unidos)

Proponer una metodología para solucionar rápidamente problemas multimodales de urbanismo.

19. GAZESCAPES – Gabriel Peña (México)

Exploración del concepto del "no lugar" a través de la observación, para terminar en una instalación multimedia.

U.DESIGN.MONTERREY

Segundo congreso internacional de arte, arquitectura y diseño.

UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Conferencias, talleres, exposición y pasarelas.

PARQUE FUNDIDORA

6-10 OCTUBRE 2008

_NAVE GENERADORES
Avenida Fundidora
Colonia Obrera
Monterrey, N.L. México

_INFORMACIÓN:
www.udem.edu.mx/udesign
udesign@udem.edu.mx
Tel. (+52) 81 8215-1613



TALLERES

Lunes 6 y martes 7 de octubre

Nave Generadores /

Campus UDEM

20. RECICLAJE Y DISEÑO

Luis López (México)

Kazuya Katagiri (Japón)

Diseño y construcción de una instalación con material reciclado en el edificio sede de U.DESIGN.MONTERREY.

21. TOURIST IN MY OWN CITY

Djego Padilla (Estados Unidos)

Monterrey es una ciudad que ve mucho hacia fuera, que pasa si vemos lo que hay adentro? Diseño de una zine a partir de un recorrido por los espacios "diseñados" de la ciudad.

22. FOOD DESIGN

Giuseppe Spinetti (Italia)

Ver los alimentos como objeto de investigación, que como todos los productos de diseño nacen para satisfacer una necesidad humana.

23. GRABADO NO TÓXICO

Sergio de Osio (México)

Impresión de obra gráfica, partiendo del grabado en una placa empleando procesos no tóxicos..

24. CRÍTICA CULTURAL

Xavier Moysen (México)

Elaboración de escritos relacionados a la crítica cultural.

25. DIBUJO DE FIGURA HUMANA

Claudia González (México)

Desarrollo de la observación y rapidez en el dibujo a través de la exploración de diferentes técnicas y formatos de trabajo.

26. TECTÓNICA Y HÁBITAT

Margarita Flores (México)

Durante el taller se generará un catálogo de casas mínimas ilustradas con dibujos básicos de detallada profundidad espacial: Un único dibujo mostrará la composición del espacio y sus componentes, los exteriores adyacentes, las actividades su ubicación y la relación entre las partes. Las propuestas se describirán a partir de su tectónica y su capacidad para evolucionar el habitar.

27. FASHION MAGAZINE

Mark O'Sullivan (Francia)

Fotografía de moda para revista.

28. DISEÑO EN EL CINE

Pepe Caudillo (México)

Los participantes desarrollarán, en equipo, una narración visual a través de la exploración y el diseño de la imagen como formas de expresión. Conocerán y aplicarán los procesos de planteamiento de un concepto, planeación y diseño para una narración visual.

29. DISEÑO DE MOBILIARIO

Gerardo Cors (México)

La problemática del diseño de un mueble y sus aspectos constructivos.

30. DISEÑO DE EMPAQUE

Gerardo Arrambide (México)

Técnicas creativas para el diseño de empaque.

31. FROM JUNK TO PUNK

Alan Álvarez (México)

El proceso de transformación de lo inservible a lo interesante e innovador.

32. THEATHER CUSTOM DESIGN

Rafael Hernández (México)

Diseño de indumentaria especializada para teatro.

33. LIBROS HECHOS A MANO

Lucía Farías (México)

Manufactura de libros explorando los diferentes técnicas de encuadernación.

34. SKATE LINOCUT

Dennis McNett (Estados Unidos)

Diseño de plantilla para aplicar sobre una patineta (skateboard)

35. LA EXPRESIÓN CORPORAL COMO HERRAMIENTA DE DISEÑO

Mayra Ortega (México)

Explorar corporalmente el espacio, el diseño y el color como herramienta creativa.

36. ARTE CON ESCANER

Marco Ávalos (México)

Escaneo de imágenes tridimensionales y su impresión como obra gráfica.

U.DESIGN.MONTERREY

Segundo congreso internacional de arte, arquitectura y diseño.

UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Conferencias, talleres, exposición y pasarelas.

PARQUE FUNDIDORA

6-10 OCTUBRE 2008

_NAVE GENERADORES
Avenida Fundidora
Colonia Obrera
Monterrey, N.L. México

_INFORMACIÓN:
www.udem.edu.mx/udesign
udesign@udem.edu.mx
Tel. (+52) 81 8215-1613



CONFERENCIAS

Miércoles 8 de Octubre
Nave Generadores

7:00 Registro.

8:00 Inauguración oficial.

8:30 **Willem Henri Lucas**
Estados Unidos

9:30 **Marwan Basmaji**
Líbano

10:30 Receso

11:00 **Mark O'Sullivan**
Francia

12:00 **Jussi Angesleva**
Finlandia

13:00 Receso

15:00 **Assa Ashua**
Israel

16:00 **Lanny Sommese**
Estados Unidos

Jueves 9 de Octubre
Nave Generadores

8:30 **Jong Seo Park**
Corea

9:30 **Alejandro Sarmiento**
Argentina

10:30 Receso

11:00 **Johan Granberg**
Suecia

12:00 **Alana Savoie**
Colombia

13:00 Receso

15:00 **Joo Yun Kim**
Corea

16:00 **Bernardo Rivavelarde**
España

DESFILE DE MODAS
Viernes 10 de Octubre
Nave Generadores

8:30 **Carlos Segura**
Estados Unidos

9:30 **Sashi Caan**
Estados Unidos

10:30 Receso

11:00 **Henk Van Assen**
Estados Unidos

12:00 **Micha de Haas**
Holanda

13:00 Clausura

20:00 **Neo Urban Tribe**

U.DESIGN.MONTERREY

Segundo congreso internacional de arte, arquitectura y diseño.

UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Conferencias, talleres, exposición y pasarelas.

PARQUE FUNDIDORA

6-10 OCTUBRE 2008

_NAVE GENERADORES
Avenida Fundidora
Colonia Obrera
Monterrey, N.L. México

_INFORMACIÓN:
www.udem.edu.mx/udesign
udesign@udem.edu.mx
Tel. (+52) 81 8215-1613