



Portafolios y Memoria del Desempeño Profesional

EN LA INDUSTRIA DEL DISEÑO DE ESCATO

Ideas, Bocetos y Proyectos en el Entorno Profesional

José Manuel López Basilio
2018





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Aragón
Licenciatura en Diseño Industrial

Portafolios y Memoria del Desempeño Profesional

EN LA INDUSTRIA DEL DISEÑO DE ESCATO

Ideas, Bocetos y Proyectos en el Entorno Profesional

Que para Obtener el Título de Licenciado en Diseño Industrial

José Manuel López Basilio

Tutor: Dra. Norma Edith Alonso Hernández



ILUSIÓN:

Sentimiento de alegría y satisfacción que produce la realización o la esperanza de conseguir algo que se desea intensamente.

CONTENIDO

	Resumen - Abstract	9
	Agradecimientos	11
	Introducción	13
CAPÍTULO 1	TRAYECTORIA PROFESIONAL	
	1.0 Neomoble	20
	1.1 Creatika	24
	1.2 Mobiliario store HP	27
	1.3 Boutique Medussa	28
CAPÍTULO 2	ESCATO, ESCENOGRAFOS CORPORATIVOS	
	2.0 Escato	34
	2.1 Vertientes de Escato	37
	2.2 Infraestructura	41
	2.3 Proceso de Diseño	43
	2.4 Diseñador Creativo	44

CAPÍTULO 3

PORTAFOLIO PROFESIONAL ESCATO

3.0	Proyectos Integrales	49
3.1	Apple Lab	50
3.1.2	El Objetivo	53
3.1.3	Requerimientos	53
3.1.4	El Espacio	54
3.2	Retail Total Play	58
3.2.1	El Objetivo	58
3.2.2	Requerimientos	61
3.2.3	Tipos de Mueble	62
3.2.4	Concepto	65
3.3	Proyectos Institucionales	69
3.3.1	Buap Multi Aula	71
3.3.2	Biblioteca UAEH	72
3.4	Diseño de Producto	75
3.4.1	Ambientaciones Ban Bajio	76
3.4.2	Hisense	80
3.4.3	Carso	84
3.4.4	Nespresso	88
3.4.5	Bancomer	92
3.4.6	Swatch	96
3.4.7	Chedraui Selecto	100
3.4.8	AT&T	104
	Conclusiones	109
	Fuentes de Consulta	111
	Glosario	113
	Tipología de Mobiliario	115



RESUMEN

Este documento presenta mi trayectoria profesional de 3 años consecutivos en el ámbito del Diseño Industrial, tiempo en el que colaboré en las empresas: Neomoble, Creatika studio y Escato escenógrafos corporativos.

El objetivo de este portafolios y memoria profesional se centra en los aspectos básicos del desarrollo de mobiliario para espacios comerciales, destacando la metodología utilizada en el diseño de los proyectos, los procesos y la dinámica laboral de cada una de las empresas.

La información se organizó a partir de organigramas, y fichas que describen de forma resumida los objetivos, procesos, y resultados, así como descripciones amplias de algunos proyectos en las que se aborda de forma integral el proceso seguido en su desarrollo.

ABSTRACT

This document presents my professional trajectory of 3 consecutive years in the field of Industrial Design, time in which I collaborated in companies: Neomoble, Creatika studio and Escato corporate set designers.

The objective of this portfolio and professional memory focuses on the basic aspects of the development of furniture for commercial spaces, highlighting the methodology used in the design of projects, processes and work dynamics of each of the companies.

The information was organized from organizational charts, and tabs that summarize the objectives, processes, and results, as well as broad descriptions of some projects in which the process followed in their development is comprehensively addressed.

NOGAL GRUE



Pieza 54.2 (TORRE-40)

1998 mm x 398 mm

SIERRA 16MM

MELAM CERTA

PUERTH-AR

D-CN-ENH-AR

GRUE

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Elodia Basilio y Alicia López por transmitirme todas sus habilidades y enseñanzas que me han formado y fortalecido durante toda la vida.

A mis hermanos Maribel, Cristian y Alberto, por todo su apoyo incondicional, los quiero mucho.

A mi tío Toño por demostrar que la distancia no es un impedimento cuando se quiere ayudar

A mis profesores y amigos, Norma Edith, Ricardo Alberto, Carlos Chávez, Arturo Díaz y Omar Osorno por confiar en mí y ayudarme en este proceso.

A Escato Escenógrafos Corporativos, Isaac Osorio y Jesús Chacón, por todo su apoyo para que este proyecto se concretara.

A la Licenciatura de Diseño Industrial de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, por todos sus conocimientos otorgados y formarme como un profesional del diseño.

A la Universidad Nacional Autónoma de México por abrirme las puertas de la enseñanza y ayudarme a ser una persona más preparada, además de sentirme orgulloso de ser universitario.

A la vida, por permitirme ser Diseñador Industrial.



2 1/2 inches

STANLEY

USA MADE

INTRODUCCIÓN

Este documento se estructura a manera de presentar la práctica profesional que he desarrollado desde mi egreso de la licenciatura de Diseño Industrial durante el periodo comprendido entre los años de 2014 al 2017.

En el transcurso de estos años he conocido las diferentes áreas que abarca esta disciplina en el ámbito del diseño de muebles, lo que me ha permitido explorar mis habilidades profesionales para poder decidir qué rumbos tomar y en que me gustaría enfocar mi carrera.

Se presentará un recorrido cronológico por las diferentes empresas dedicadas al desarrollo de proyectos de diseño como son: neomoble, creatika studio y escato escenógrafos corporativos.

Este documento está integrado por tres capítulos; en el primero se describe el inicio del diseño de muebles donde utilicé las prácticas profesionales como primer acercamiento. Aquí describo su estructura, el giro laboral, todo lo que aprendí, y las actividades que desarrollé e implementé con base en mis conocimientos adquiridos en la licenciatura.

El segundo capítulo aborda de manera general sobre Grupo Escato como productora de escenografías corporativas, su estructura organizacional, servicios que ofrece, infraestructura, vertientes y el proceso de diseño. Destacando las actividades que desarrollo actualmente en ella.

En el tercer capítulo hago una segmentación en proyectos integrales, institucionales y diseño de producto. Los proyectos integrales estarán compuestos por todo el proceso que se utilizó. Después los institucionales con una breve explicación de cómo se ejecutan este tipo de proyectos y finalmente el diseño de producto, que incluyen su proyección de manera general.

Para la presentación se han desarrollado fichas descriptivas en las que presentaré brevemente a cada empresa para posteriormente abordar los proyectos realizados en ellas, cabe destacar que la profundidad que daré a estas descripciones tendrá una variación que se estableció en función de la complejidad y relevancia del proyecto.

El objetivo de este documento es el de impulsar una mayor práctica, interacción y trabajo con el diseño de mobiliario para espacios comerciales, por parte de los profesores de la carrera, para darle el valor agregado a los conocimientos impartidos a los alumnos de Diseño Industrial y poder ser más competitivos en el mercado laboral.



Figura 03
Flexometro
CDMX 2017



CAPÍTULO 1

TRAYECTORIA PROFESIONAL



EL DISEÑO INDUSTRIAL

Esta carrera tiene sus antecedentes en la época de la revolución industrial, por eso los países europeos son precursores en esta disciplina, pero es a principios del siglo XX, que esta profesión empieza a tener un desarrollo progresivo y constante. Una de las escuelas fue Bauhaus (1919), en donde se fusionó la tradición de los oficios con las tecnologías industriales, para satisfacer las necesidades humanas, a través de objetos.

En el año de 1952, el Instituto Nacional de Bellas Artes organizó y celebró la primera exposición de diseño en México, titulada "El Arte en la Vida Diaria", pero fue hasta el año de 1961 en que se le otorga el carácter de Licenciatura en la Universidad Iberoamericana, fueron años de ardua labor para esta disciplina, tratando de argumentar su existencia, su identidad y su participación en el desarrollo de nuestro país.

Figura 05

Capital Mundial del Diseño
CDMX 2017

La Organización Mundial del Diseño (WDO) En la 29^a Asamblea General de Gwangju (Corea del Sur), el Comité de Práctica Profesional dio a conocer una nueva definición de diseño industrial que transcribo: Figura 05

"El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito en los negocios y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras. El Diseño Industrial une la brecha entre lo que es y lo que es posible. Es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de hacer un producto, sistema, servicio, experiencia o un mejor negocio. En su corazón, el diseño industrial ofrece la forma más optimista de ver el futuro reestructurando los problemas como oportunidades. Vincula la innovación, la tecnología, la investigación, los negocios y los clientes para proporcionar un nuevo valor y una ventaja competitiva en las esferas económica, social y ambiental.

Los diseñadores industriales sitúan al ser humano en el centro del proceso. Adquieren una comprensión profunda de las necesidades del usuario a través de la empatía y aplican un proceso pragmático y centrado en el usuario para la resolución de problemas y poder diseñar productos, sistemas, servicios y experiencias. Son actores estratégicos en el proceso de innovación y están en una posición única para superar variadas disciplinas profesionales e intereses empresariales. Valorán el impacto económico, social y ambiental de su trabajo y su contribución a la co-creación de una mejor calidad de vida. 1" Figura 06

Figura 06

Taller Maderas FES Aragón, UNAM
CDMX 2013

Desde mi perspectiva y desempeño profesional, la carrera de diseño industrial es compleja y llena de experiencias gratificantes. Durante el periodo de formación académica, vamos experimentando con diversos materiales, procesos y métodos, sobre el diseño que representan retos, no obstante al aplicarlos nos llenan de satisfacción y motivación para innovar, crear y proyectar.

El gusto por el diseño de mobiliario y los espacios comerciales empezó gracias a las materias optativas que se encuentran en el plan de estudios, tales como: semiótica, diseño de muebles, exhibidores y museografía. Figura 07

Semiótica fue la primera materia que curse, en ella aprendí la relevancia que tiene el significado de cada uno de los elementos que integran un espacio, así como la interacción entre personas y objetos, después me integre a la materia de diseño de exhibidores comerciales donde complementé y fortalecí mis conocimientos en modelado 3D y renderizado.

En el último año curse la materia optativa de diseño de muebles, que desde mi punto de vista es una de las más enriquecedoras, ya que todo lo aprendido en clase lo he aplicado en el día a día, esto me permitió tener un mejor desarrollo durante las prácticas profesionales. Figura 08

También me inscribí a la materia de museografía donde me encontré con proyectos más grandes e integrales. En esta materia no sólo está presente el diseño de mobiliario y espacios, también implica la integración, organización y planeación para conceptualizar, diseñar y producir un proyecto expositivo, real y palpable.

Figura 07
Gráfico todos somos diseños
CDMX, 2015

Figura 08
Boceto para el desarrollo de
una exposición
CDMX, 2015

NEOMOBLE

Es una empresa con más de 15 años de experiencia en el diseño, producción y transformación de diferentes materiales para la realización de cocinas integrales, closets, vestidores, puertas de intercomunicación, muebles de oficina, muebles de baño entre otros.

Cuenta con amplios procesos de fabricación y maquinaria. La empresa tiene alrededor de 1500m² donde están las oficinas y los procesos productivos, lo que facilita el sistema constructivo de los muebles, la fábrica tiene maquinaria CNC de alta calidad.

Ingresé a Neomoble bajo el esquema de prácticas profesionales, ayudando a las tareas de diseño de nuevos productos y en la elaboración de un manual para estandarizar la producción de cocinas integrales para reducir costos y tiempos de fabricación. Este sería mi primer acercamiento a la cotización de proyectos reales, donde aprendí cuál era el factor de utilidad que se le agregaba. Mi función principal era ayudar con el modelado de los componentes para la elaboración de una cocina, clasificar tamaño y acabado de los elementos, para tener un control exacto de las piezas y sus costos para esto elaboré listas de precios de cada uno de los elementos.

También aprendí un nuevo software que servía para la optimización de los paneles de MDF llamado Smart2DCutting, es un software complejo muy parecido a las tablas de Excel, pero que además ayuda a obtener cantidades de materiales incluyendo su precio de corte y precio final al cliente. Dentro de la carrera tenemos una materia optativa que se llama "diseño de muebles" la cual me ayudó significativamente, pues aborda muchas de las cosas que se hacían, como sus procesos de manufactura y diseño. El programa que generalmente se utilizaba para la elaboración de planos técnicos de los gabinetes y renders finales para el cliente era Solidworks. Este programa lo aprendí en la licenciatura. Figura 09



ORGANIGRAMA DE NEOMOBLE

Prácticas Profesionales y Pasante Diseñador Industrial

Dirección: Lt. 81, Emiliano Zapata, El Infiernillo, 54800 Cuautitlán México,

Agosto 2012 - Octubre 2013

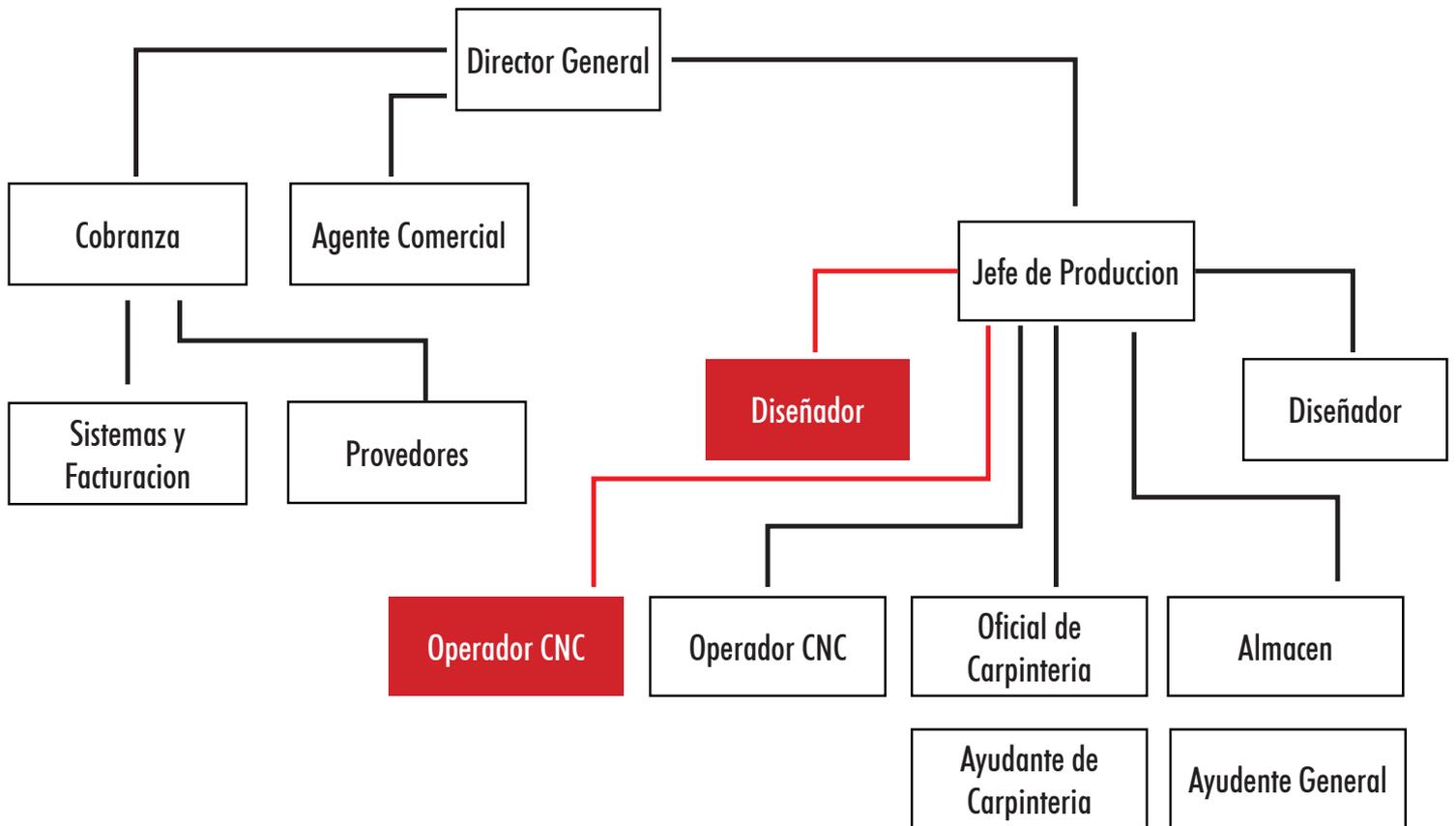
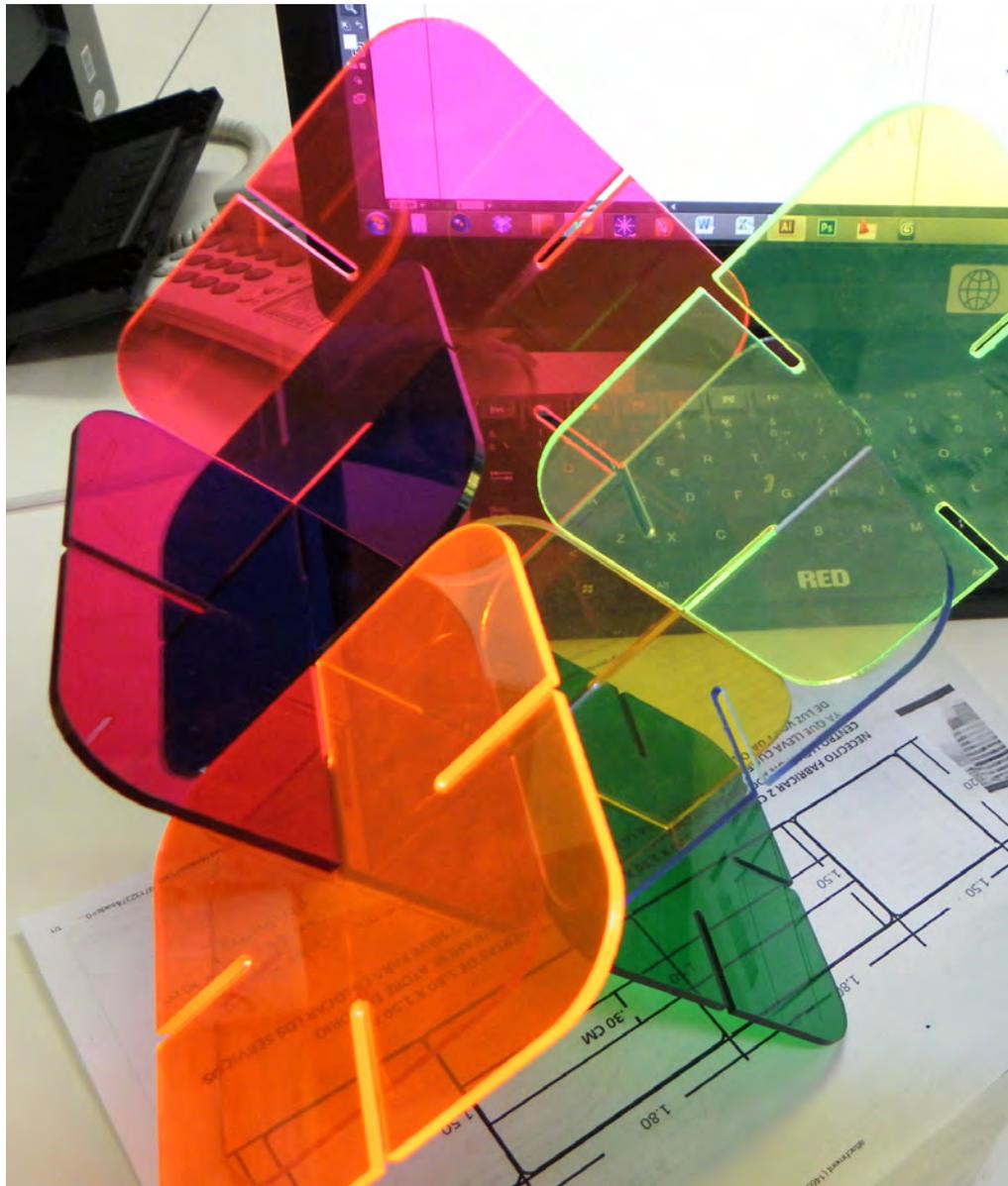


Figura 09
Árbol Neomoble
CDMX, 2015



neomobile



Terminada mi estadía como practicante, derivado de mi compromiso hacia el trabajo y mi capacidad para aprender rápido y de manera constante, el dueño no tardó en solicitarme como profesional de tiempo completo, por mi compromiso hacia al trabajo y mi capacidad para aprender rápido y de manera constante. En esa ocasión el puesto no sólo era como diseñador, sino también como operador de maquinaria CNC. La oferta de trabajo y el sueldo, me permitió incorporarme sin duda alguna.

Fue durante este periodo que estuve trabajando con la programación de las máquinas CNC. La fábrica contaba con maquinaria para trabajar la madera y los paneles de MDF, algunas de ellas ya las conocía por los talleres de la escuela como la sierra cinta, sierra inglete, sierra circular, canteadora y taladros de banco no obstante algunas otras las conocí en la planta de producción. Las máquinas CNC que me tocó operar fueron el router de 5 ejes que no sólo trabaja sobre los ejes X, Y y Z si no que también tenía un brazo angular que podía girar 180°, otro punto era que tenía cortadores en los 3 ejes, lo que permite generar un corte perimetral, perforaciones en las caras y en los cantos del panel. La programación facilita el ensamblaje de los gabinetes con sistema minifix y perno estriado.

Figura 10

También trabajé con una cortadora láser que permite el dimensionado de paneles completos de acrílico de hasta 25mm de grosor. Este último lo tenía a mi cargo, para ello previamente tuve capacitación que me permitió utilizarlo de manera óptima. Mis actividades eran programar los cortes, vectorizar archivos y realizar su ejecución.

Figura 11

El trabajo de vectorizado me fue de fácil manejo, ya que durante mis estudios me integre a un curso avanzado de ilustrador y photoshop en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, el cual me brindó las competencias necesarias.

Después de entender el proceso de manufactura, el dueño requería que ascendiera a líder de proyecto, lo que implicaba trabajar los proyectos desde su inicio hasta su culminación. Durante este tiempo tuve relación directa con los clientes, realicé propuestas de diseño, elaboré costos de mis proyectos, planos para producción y supervisé al personal, hasta ver el proyecto concluido. Esta etapa fue como regresar a las clases de diseño. Pues en cada entrega escolar sumada al esfuerzo, dedicación y responsabilidad se asemeja a todo lo que te enfrentas en el ámbito profesional, claro con mayor complejidad y menos tiempo de entrega.

Fueron pocos proyectos en los que estuve inmerso durante el tiempo que trabaje con ellos, de los que aprendí y se fortaleció mi gusto por el mobiliario y la producción industrial. En ese año, pude mejorar mis habilidades y también encaminarme al ámbito del diseño y la industria del mobiliario.

Figura 10
Planta Maderas Neomoble
CDMX, 2015

Figura 11
Pruebas Corte Láser
CDMX, 2015

CREATIKA STUDIO

Es una empresa profesional y creativa, especializada en punto de venta, obra civil, mobiliario e imagen, exhibidores para retail, stands, señalización exterior e interior, entre otros servicios.

El despacho contaba con unas oficinas muy pequeñas que se encontraban alojadas en un departamento de 40 m² que había sido adaptado para el uso de oficinas, además tenían una planta de 300 m² que estaba a cinco cuerdas del departamento donde se producían diversos elementos y, en el caso de los proyectos grandes se mandaban a producir con proveedores externos.

Me integro a Creatika Studio como diseñador industrial Jr, ya con experiencia previa tanto productiva como conceptual. En ese momento mis expectativas eran mayores, había dejado de ser un diseñador recién egresado. En la primera etapa en el estudio, hacía diseño conceptual, bocetos y renders, para poder conseguir nuevos clientes, aunque algunos de ellos ya tenían su manual de identidad corporativa para sus tiendas y muebles. Mi tarea principal era dar a conocer las capacidades del despacho. Tenía la libertad de diseñar sin las restricciones de los procesos o de los materiales, lo que te permite ser más creativo. Figura 12

Los departamentos no estaban definidos, todos aportaban al proyecto. En lo particular trabajaba como diseñador industrial y gráfico, ya que conocía los programas y los procesos de impresión.



ORGANIGRAMA DE CREATIKA STUDIO

Diseñador Industrial Jr

Dirección: Laguna de Mayran # 375, Colonia Anáhuac, Del. Miguel Hidalgo, C.P. 11320 México D.F.

Enero 2014 - Febrero 2015

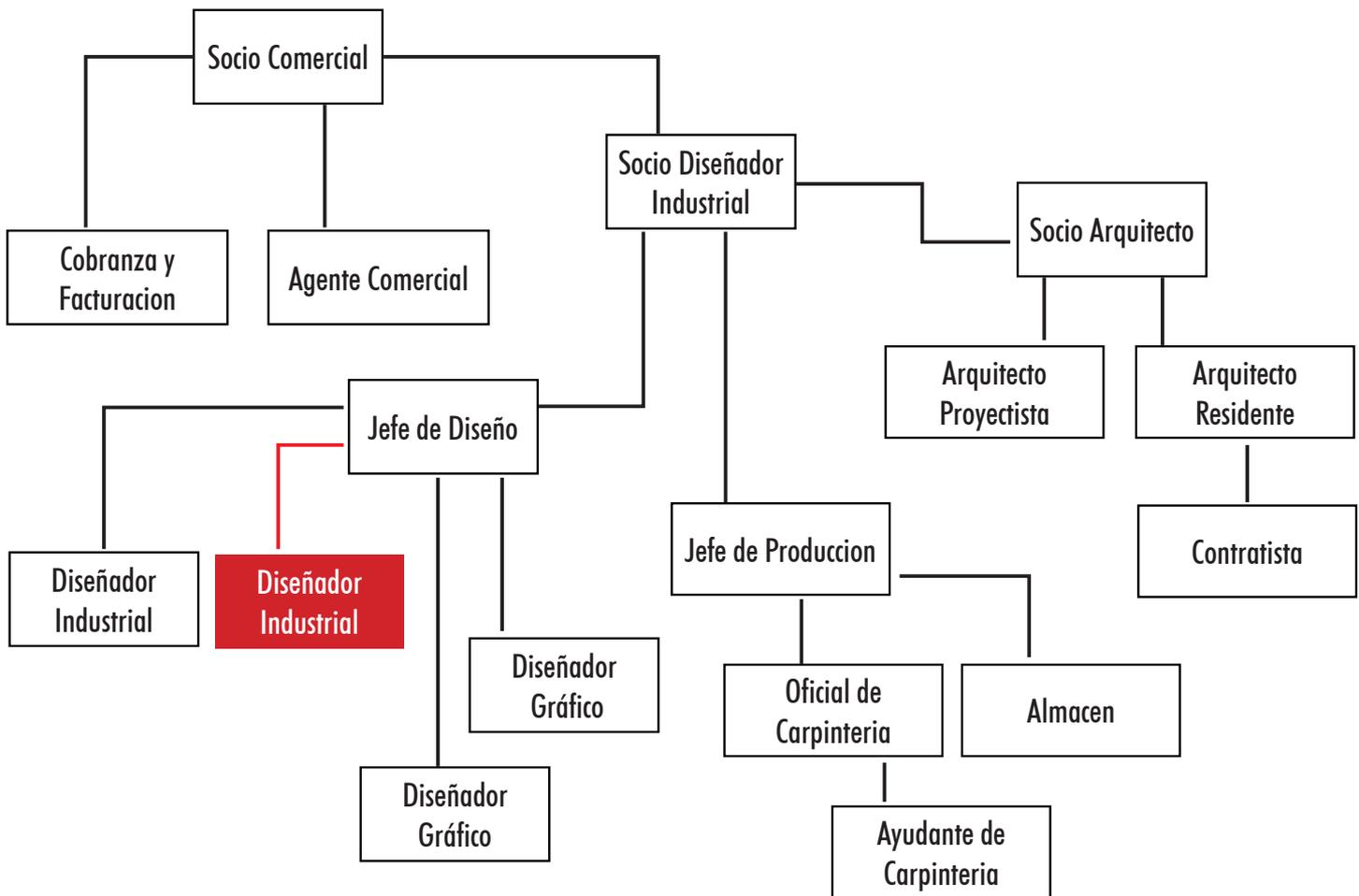
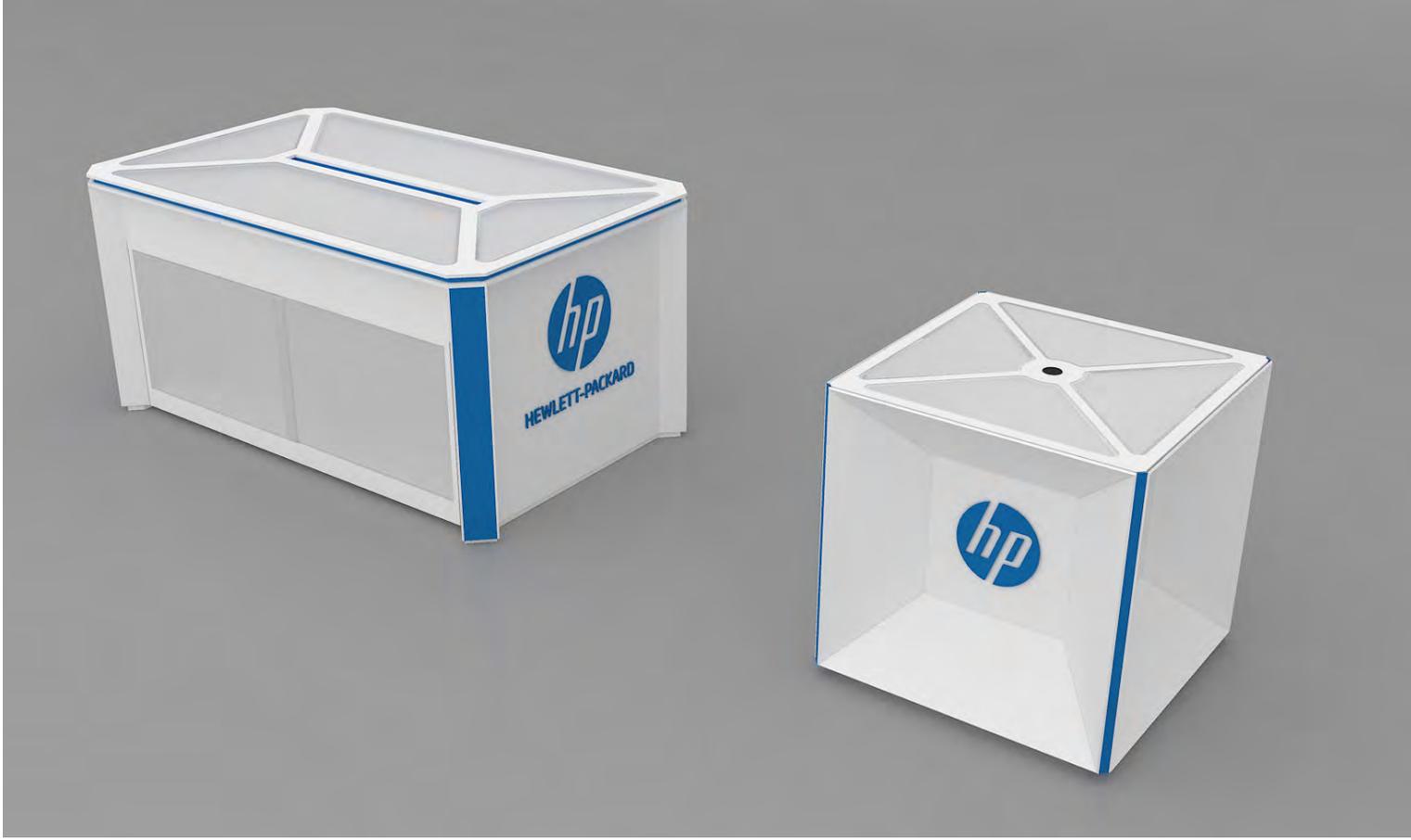


Figura 12

Render Boutique Tonino Lamborghini

CDMX 2015



MOBILIARIO STORE HP

Trabajé de primera mano con la marca Hewlett-Packard (HP), la cual era parte de su cartera de clientes, se limitaba a la obra civil de sus tiendas y a la realización de algunos muebles o la restauración de otros.

Uno de los primeros proyectos fue generar una línea nueva de mobiliario para sus tiendas, se replicaron sus muebles, vitrinas, exhibidores y glorificadores, se respetaron las medidas estandarizadas que ya manejaban para la presentación de su producto, se utilizaron los mismos materiales que anteriormente se habían rastreado, anexando otros para poder resaltar la dea, se buscaron materiales más económicos que brindaran la misma resistencia y acabado que ya tenían, también se mejoraron los acabados interiores de las tiendas, no sólo con una intención estética, sino con un menor costo. Figura 13

Figura 13
Render HP Store
CDMX 2015

Al cliente le agrado tanto la presentación que decidió dejar los manuales y ofrecer la oportunidad de diseñar su mobiliario. El primer proyecto donde tuve participación fue en el rediseño de las mesas de exhibición para tiendas departamentales como: Liverpool, Palacio de Hierro y Sears. Sólo se tenía que respetar las medidas generales de las mesas ya producidas y a partir de eso se podía generar un diseño nuevo. Al final de este proyecto, se hicieron varias propuestas que fueron fabricadas. Figura 14

Fui aprendiendo rápidamente, pasé de estar en el área de diseño e ingeniería a ser líder de proyectos, lo que implicó que trabajara directamente con los clientes, para vender el proyecto, donde realice costos, planos y renders para presentaciones.

Cuando di por terminada mi estancia en estudio, me percaté que el diseñador industrial tiene un crecimiento exponencial y que siempre estará en continua formación, para estar preparado ante todos los problemas que se le presenten, de igual forma puede desempeñar tareas multidisciplinarias, y es gracias a todo lo que aprendemos en el transcurso de la carrera. Reforcé mi capacidad para diseñar, resolver proyectos y hacer conceptos variables, ya que te enfrentas no sólo a los problemas de estética, funcionalidad y ergonomía, sino también de producción, cotización e instalación.

Figura 14
Mobiliario Exhibición HP
CDMX 2015

BOUTIQUE MEDUSSA

Proyecto: Boutique Medussa

Antecedentes del proyecto: Tienda de accesorios para dama

Participación: Diseñador, Líder de Proyectos

Status: Instalado

Contexto: Aeropuerto de Cancún

Fecha: Enero 2015

El proyecto donde estuve más involucrado, fue en las boutiques de Tonino Lamborghini y Medussa, las cuales desarrollé de manera integral.

Swiss Time Group es una empresa de relojería y joyería que cuenta con más de 40 años de historia, es la agencia oficial para la distribución de las marcas de relojes como: Oris, Glycine, Marvin y Meccaniche Veloci.

Para desarrollar el proyecto de la boutique de Medussa, se tuvo que trabajar una primera propuesta con los ejecutivos en México de Swiss Time, quienes promovían la marca de relojes y joyería para caballeros "Tonino Lamborghini", y necesitaban el diseño de un espacio en la Terminal Aérea de la ciudad de Cancún. Creatika Studio ofreció los servicios de arquitectura de interiores y obra civil, así como el diseño de mobiliario.

Para iniciar con el proyecto se realizó un scouting en el local donde querían implementar la boutique, conjuntamente el equipo de arquitectos y diseñadores fueron a recabar medidas y fotografías, además de conocer los requerimientos del cliente. Después de tener la información, se buscaron referencias de boutiques y algunas reseñas sobre la marca para definir la paleta de colores y texturas y generar así un primer acercamiento. A partir de eso se realizó el sembrado del mobiliario y el diseño de la arquitectura interior. Mi participación inició con la distribución del mobiliario en la planta arquitectónica y el siguiente paso era diseñar cada vitrina según el producto que se estaría exhibiendo.

Se empezó a trazar cada mueble a partir de las referencias directamente en la computadora, en ese momento toda la parte arquitectónica se manejaba con Autocad, los renders en 3dMax y el modelado de los muebles con SolidWorks, este último para ayudar a la proyección de los planos para cotizar. Figura 15 y 16

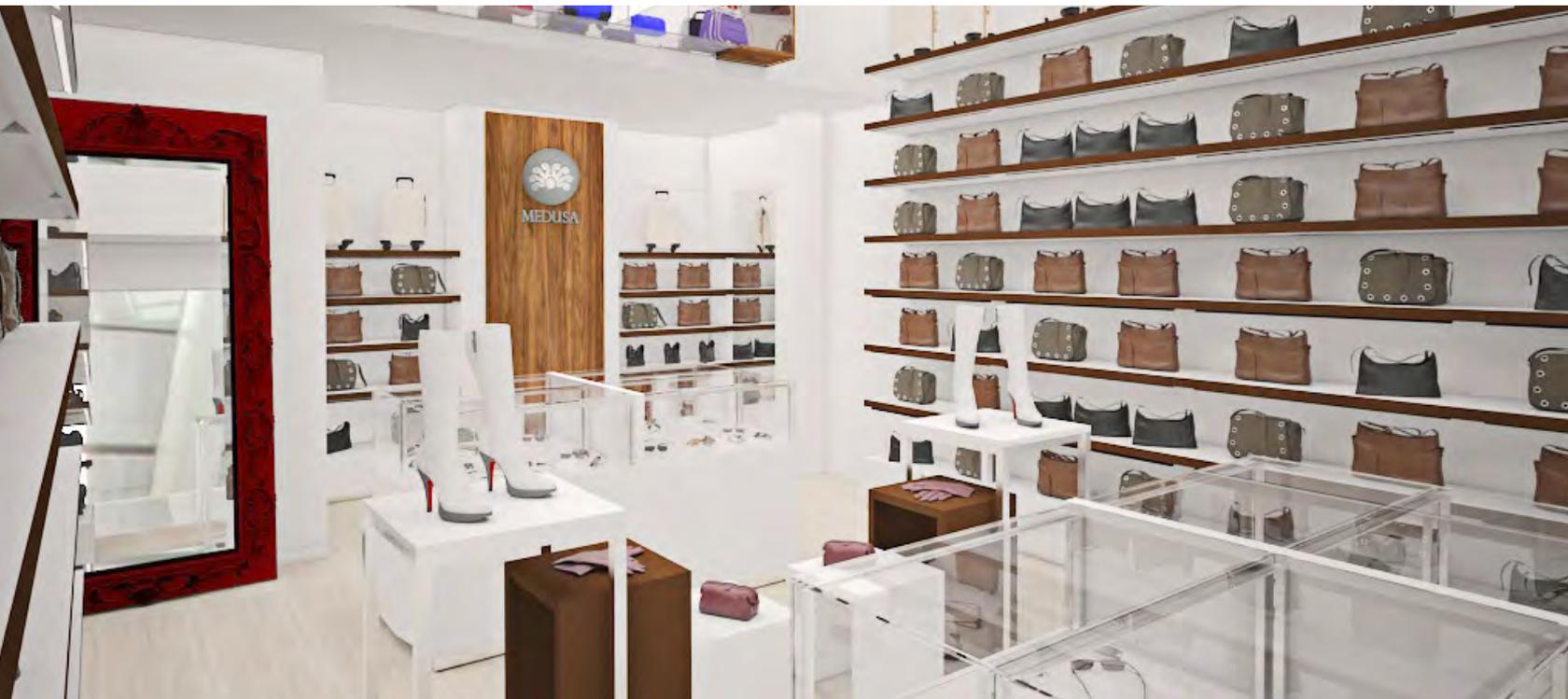
Se presentó el concepto completo en un lapso corto de tiempo aunque al final el alcance del proyecto fue limitado, ya que sólo se produjo un gabinete counter y dos vitrinas. Pero esto ayudó a que el cliente conociera las capacidades del despacho, y así fue que se obtuvo la boutique.

Figura 15
Render Boutique Medussa
CDMX 2015

Figura 16
Render Boutique Medussa
CDMX 2015



MEDUSA





MEDUSA



MEDUSA



Se utilizó el mismo local, el concepto tenía que ser simple y elegante, por lo que se optó por la verticalidad de las líneas ortogonales en el entorno, permitiendo que el mobiliario no sobresaliera con el producto, además de tomar una gama de colores neutra que contrastaba con la madera. Dentro de la obra civil los muros fueron pintados de color blanco para dar neutralidad al espacio, elegancia y cuidar los contrastes entre el mobiliario y el producto. Figura 17

El objetivo del cliente era claro, diseñar una boutique que fuera exclusiva del público femenino, donde se resaltaría el producto y las mujeres se sintieran identificadas con la marca y la boutique.

Se decidió la utilización de un mobiliario neutro que destacara al producto, con amplia funcionalidad, y que mantuviera la línea y estatus social de su marca aledaña para caballeros tonino lamborghini. La primicia de la boutique era la funcionalidad y versatilidad del mobiliario que permitiera adaptarse a la gran cantidad de productos que maneja la marca, así como adecuarse a la temporada de las prendas.

La intervención en este proyecto no fue sólo la de diseñar, modelar y renderizar, sino también la planeación de la producción e instalación del mobiliario, buscando proveedores para procesos que no se dominaban en la planta o que no se tenían. También se realizaron planos para la cuantificación de material y realizar las cotizaciones.

En esta etapa la intervención fue como líder de proyectos, donde me encargue de toda la logística de producción e instalación, por lo tanto me tocó estar en el montaje de todo el mobiliario y percatarme de todas las dificultades con las que se encuentra el instalador, así como errores que se cometen desde el diseño y la ingeniería, algunos de ellos derivados de la premura la entrega.



ARTIST

CAPÍTULO 2

ESCENÓGRAFOS CORPORATIVOS

ESCATO

Es una empresa mexicana con presencia internacional, dedicada a la creación y desarrollo de espacios corporativos, comerciales, culturales e institucionales. Cuenta con una gran capacidad y experiencia en soluciones de diseño, manufactura, implantación, construcción y conservación.

En el año de 1989 se funda la compañía desarrollando únicamente productos de madera y elementos de fibra de vidrio, pero es hasta el año 2000 cuando surge de manera formal el concepto de Escato y Escenógrafos Corporativos, hoy en día han expandido sus servicios, donde incluyen el área de metalmecánica y transformado de plásticos. Figura 19

Escato comienza con marcas grandes de carácter financiero como Bancomer, Santander y HSBC, donde la actividad principal era producción e instalación de marquesinas y señalización exterior.

Con el paso de los años su cartera de clientes se ha ampliado, teniendo ahora retail, mobiliario urbano, tiendas departamentales, tiendas de conveniencia, mobiliario para plazas, mobiliario para bibliotecas y más. Figura 20



ORGANIGRAMA DE ESCATO

Diseñador Creativo

Dirección: Calle 5 # 50, Colonia Agrícola Pantitlán, Del. Iztacalco, C.P. 01800 México D.F.

Febrero 2015 – Actualidad 2017

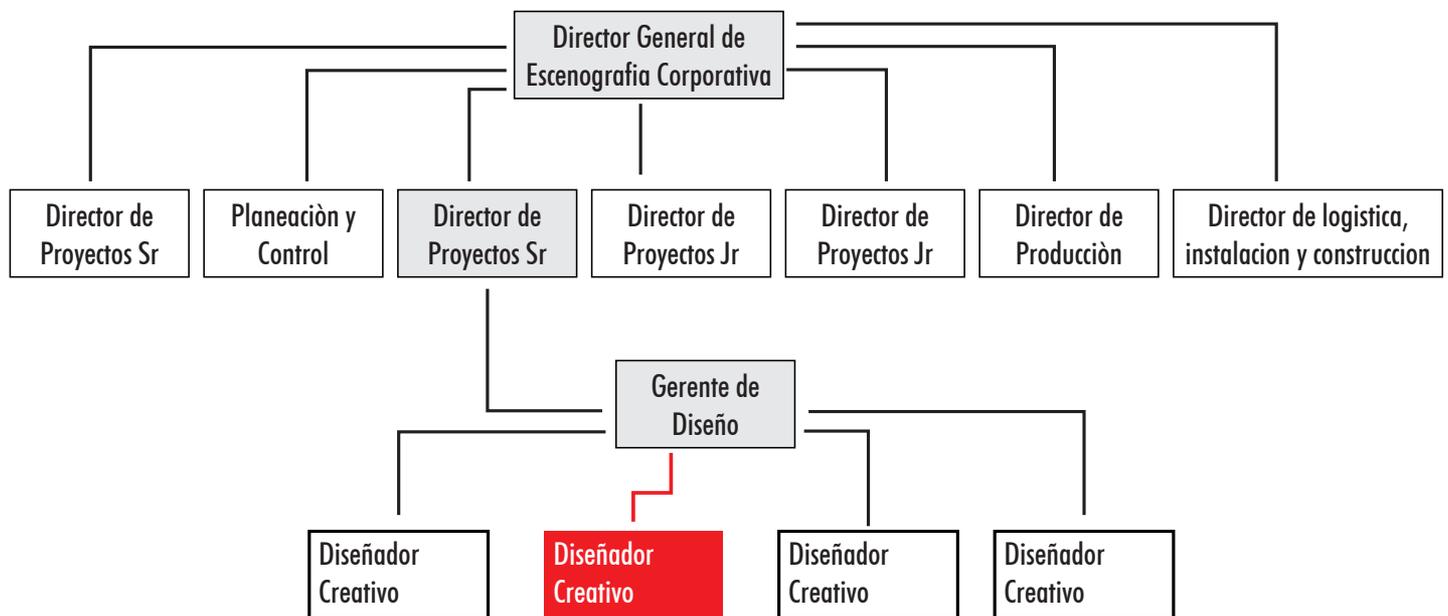


Figura 19
Planta Maderas Escato
CDMX 2016



escato[®]
escenógrafos corporativos

somos
escenógrafos
corporativos



creamos

soluciones

experiencias

ambientes que



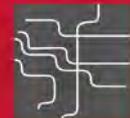
escenografía corporativa



escenografía temporal



conservación de imagen



digital



eventos

VERTIENTES DE ESCATO

La fuerza productiva de Escato siempre se ha reflejado en la amplitud de sus horizontes, la adquisición de nuevas marcas y servicios han permitido ampliar y absorber la demanda del mercado, ofrecen diferentes servicios como son: escenografía corporativa, escenografía temporal, conservación de marca, digital y eventos. Figura 21

Escenografía Corporativa: Esta unidad de Escato se encarga de la ejecución de todo el diseño para el punto de venta, retail, centros de atención, islas, quioscos comerciales, mobiliario urbano, señalización interior y exterior.

Es la más grande y una de las plantas con las que inicia, en este brazo de Escato se manejan varios tipos de proyectos con diferentes tipos de clientes, que van desde diseño de producto hasta el diseño integral. Cuenta con una gran infraestructura y control en la producción, donde no solo se maneja el maquilado de los productos, sino que también tiene la capacidad de realizar proyectos nuevos.

Por esa razón la estructura interna del personal es más variada, para poder integrar y dar seguimiento a toda la ruta del proyecto. En este lugar se encuentra: el área comercial, diseño y desarrollo, ingeniería, cotización, proveedores externos, planeación y control, producción, ensamble, empaque e instalación.

Cuenta con varios procesos productivos, como son cédulas de carpintería especializada, corte por control numerico, corte y dimensionado de acrílico, termoformado de láminas plásticas, letreros corpóreos y una sección exclusiva de sistemas eléctricos.

Escenografía Temporal: Esta dependencia de escato va en paralelo con Escenografía Corporativa, se integró algunos años después de que Escato iniciara. Esta unidad se encarga de conceptualizar, producir e instalar stands, pabellones y quioscos en ferias de toda la republica mexicana y en otras partes del mundo.

Aunque es más pequeña también cuenta con área comercial, diseño, ingeniería, costos, planeación e instalaciones, cabe destacar que esta última es la más importante ya que su tiempo de montaje y desmontaje es más reducido.

Como su nombre lo indica, la forma de trabajo es más efímera, es dinámico con periodos cortos de tiempo, dedicados al diseño, su aportación es principalmente visual y se basa en estándares para la generación de costos, las producciones son reducidas, lo que ayuda en los traslados e instalación y así poder brindar precios más bajos. En esta área como en la de Escenografía Corporativa, se entrega ya instalado y funcionando el proyecto al cliente.

Figura 20
Logotipo Escato
CDMX, 2016

Figura 21
Promocional Escato
CDMX, 2016

Conservación de Marca: Auditoría en imagen corporativa, mantenimiento integral de instalaciones. Con el paso del tiempo, los materiales que se utilizan se van desgastando por el impacto que genera el tráfico de los clientes. Para esto Escato cuenta con el área de conservación de marca donde se integran grandes cuadrillas de personal capacitado para realizar un cambio parcial o absoluto del proyecto. Figura 22

También interviene en gran parte en el posicionamiento de marca, y es donde esta área tiene más presencia actualizando la nueva imagen del cliente y almacenado producto para realizar cambios en el menor tiempo posible.

Digital Signage: En el año de 2009 se integra a las filas de Escato la empresa de servicios digitales Kolo, la cual se dedica específicamente a realizar contenidos digitales, instalación de producciones, armado de sistemas de hardware y software, así como contenidos estratégicos, mantenimiento y activaciones.

Actualmente esta en una de las mejores posiciones en el mercado de su ramo, gracias a Kolo los servicios creativos que ofrece Escato se han vuelto mucho más grandes. Las oficinas centrales de este corporativo se encuentran al sur de la ciudad.

Eventos: Para no dejar cabo suelto, Escato también trabaja en las activaciones de las empresas, integrando la mercadotecnia, relaciones públicas y recursos humanos.

Figura 22
Gasolineras G500
CDMX, 2017





INFRAESTRUCTURA

El crecimiento de Escato ha sido muy grande y a paso agigantados, gracias a la gama de servicios con los que cuenta, que van desde diseño, aterrizaje de productos, logística y control de proyectos hasta la instalación y mantenimiento. Sin dejar de lado la capacidad de producción que tienen, donde incluyen la maquinaria especializada y personal capacitado.

Corporativo: Las oficinas centrales, donde se encuentra la dirección general está ubicada al sur de la ciudad, en la delegación de Coyoacán, el corporativo se dedica específicamente al manejo de toda la empresa, es el lugar donde se toman las decisiones, de igual forma se integran a esta instancia el departamento de marketing, nuevos negocios y estrategias de mercado.

Oficina comercial: Existen también 2 oficinas comerciales que permiten a Escato absorber gran parte del mercado, una de ellas se encuentra en la ciudad de Monterrey Nuevo León que realiza diseño interior y mobiliario para espacios comerciales. Por mencionar un proyecto de esta sede, se realizó el diseño y la producción de los palcos, señalización exterior y corpóreos al nuevo estadio del Tecnológico de Monterrey. La segunda se encuentra en la ciudad de Valencia España donde tienen todo un equipo para la logística de proyectos temporales, cómo stands para ferias y pabellones culturales. Figura 23

Plantas de producción: Actualmente existen 5 plantas de producción, de maderas, plásticos y metal mecánico, además de contar con la planta de anuncios y una más de producción temporal en Valencia España. Escato ha venido ampliando su maquinaria lo que mejoró sus procesos productivos que le permiten un mejor control. En la planta de maderas ubicada en la colonia Agrícola Pantitlán, se tiene un área de ingeniería que se encarga de generar planos para la producción, plantillas de corte y archivos para impresión, cuentan con 8 cédulas de carpintería profesional, donde se incluyen a primeros oficiales y ayudantes de carpintería, tiene una área exclusiva de pintado donde todo el proceso se hace por pistolas de aspersión operada por personal capacitado, siendo este un proceso más artesanal y laborioso. Figura 24

Se realizan todos los trabajos sobre acrílico, estireno, trovicel, polietileno, PET-G entre otros. Los procesos que se realizan son de corte láser y dimensionado ortogonal, pegado y ensamblado, además de tener una máquina de termoformado. También se encuentra la planta de anuncios donde se manejan cortes y dimensionado de placas de aluminio compuesto y acrílico para los corpóreos.

Centros logísticos: Escato tiene con 2 centros de distribución los cuales se encuentran en la colonia Pantitlán Ciudad de México y otro en el municipio de Lerma, Estado de México. Estos centros logísticos no solo se dedican a la distribución del producto terminado, también a ensamblar algunos proyectos.

Figura 23
Corporativo Escato
CDMX 2017

Figura 24
Planta Plásticos
CDMX 2017



1) ELEGIR EL CONCEPTO
Imágenes de Referencia



BBVA Bancomer

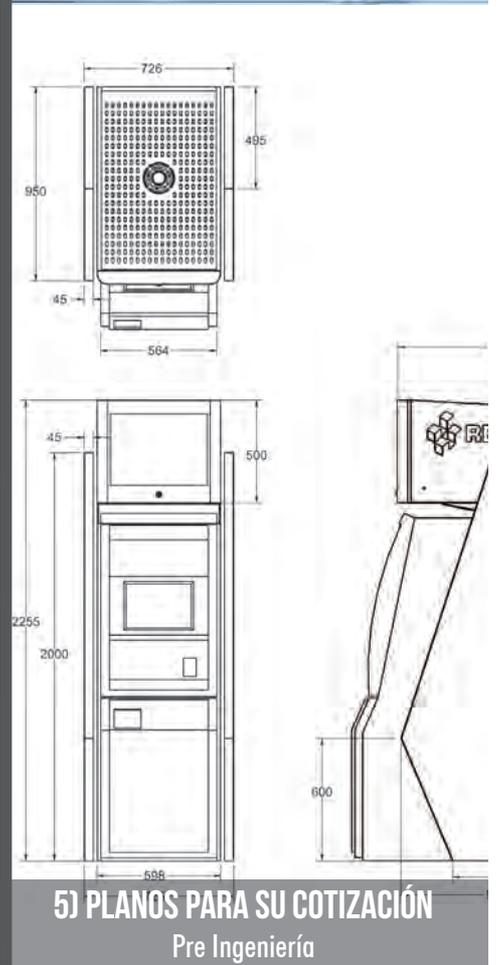
2) REVISIÓN DE IDEAS
Bocetos, Opiniones, Orientación



3) 1ER MODELADO 3D
Presentación con Directores de Proyecto



4) MODELADO FINAL Y RENDERIZADO
Aplicación de Colores y Materiales



5) PLANOS PARA SU COTIZACIÓN
Pre Ingeniería

PROCESO DE DISEÑO

Escato cuenta con diferentes procesos administrativos, como son proyección de ingenierías, cotizaciones, logística, planeación y desarrollo de nuevos productos y espacios, que le permite poder incluir todo tipo de proyectos y darle al cliente el mejor servicio en el menor tiempo posible. Los proyectos llegan primero al director comercial quien distribuye el trabajo según la necesidad, que puede ser cotizar o planos para producción, pero cuando el proyecto exige un planteamiento nuevo se lleva al área de diseño y desarrollo.

De esta manera el gerente evalúa los alcances del proyecto y su complejidad para poder asignarlo después al diseñador creativo. Este proceso incluye 5 pasos esenciales que se enlistan a continuación: Figura 25

- 1). Elegir el concepto: En esta parte el diseñador hace un investigación general del proyecto, además de hacer una búsqueda de materiales e imágenes de referencia que podrían ayudar con el proceso creativo.
- 2). Revisión de ideas: Se realizan bocetos de las primeras ideas, donde se incluyen las propuestas de materiales y se definen algunos procesos de fabricación de manera general, para después buscar y escuchar la opinión de todo el grupo de diseño y así poder desarrollar la mejor solución.
- 3). 1er modelado 3D: Se realiza un modelado multicuerpos en el programa Solidworks para dimensionar cada parte del proyecto, además de anexar propuestas de color y materiales. Con esta propuesta digital, se hace una pequeña junta con el director comercial para validar el diseño y fundamentar el origen del mismo.
- 4). Modelado final y renderizado: El modelado 3d se traslada al programa de fotorealismo 3d Max para elaborar una imagen más cercana del producto. Se aplican materiales y colores, además se realiza un presentación para el cliente donde se argumenta el diseño y los materiales que lo integran.
- 5). Planos para cotizar: Si el proyecto es aceptado por el cliente, se elaboran planos para cuantificar el material que se utilizará, además de implementar procesos de producción sugeridos.

DISEÑADOR CREATIVO

Desde el 20 de enero del año 2015 y a la fecha, trabajo en Escato, en el área de diseño y desarrollo de nuevos proyectos, generando ideas para proyectos complejos como espacios integrales e institucionales o mas simples en el diseño de producto.

El área de diseño y desarrollo ha tenido algunas modificaciones que le han ayudado en gran medida a la óptima ejecución de la creatividad aplicada al diseño.

En el primer periodo el área de diseño estaba dividida en dos secciones, una de proyectos especiales, donde se incluía interiorismo, retail o la actualización de alguna marca de manera completa. En esta sección se encontraban los diseñadores que más tiempo tenían en la empresa y con más experiencia. Estos diseñadores tenían el grado de Creative Project Manager y solo se dedicaban a generar diseño conceptual. Los proyectos eran excelentes, por que no se tenían ninguna restricción, aunque en la mayoría de las ocasiones solo se quedaba en ideas.

Del otro lado en la segunda sección, se realizaban proyectos más pequeños pero con mayor proyección económica, en esa sección nos encontrabamos los diseñadores más jóvenes y con ideas frescas. Dentro de los proyectos que entraban a esa sección era islas comerciales, vitrinas, góndolas, ambientaciones para cajeros automáticos, marquesinas, display para telefonos, glorificadores, pedestales, señalización interior o exterior, kioscos etc. Donde el porcentaje de venta era muy alto, Estos diseñadores eran catalogados como designer creative junior. Donde no solo hacíamos diseño y concepto, sino también estamos involucrados en la producción. Figura 26

El departamento estaba dirigido por una dirección creativa y las gerencias de diseño de proyectos especiales, diseño general, además estaban anexas el área de comunicación interna, el área de mercadotecnia y posicionamiento de marca, también se tenía una área especializada en innovación y desarrollo. El departamento era 100% creativo, donde todos tenía una colaboración.

En noviembre del año 2016 escato tuvo otro cambio estructural dividiendo en dos partes la dirección creativa: una que se dedicaría a utilizar al diseño y creatividad para la búsqueda de nuevos clientes a la que le llamaron, dirección de nuevos negocios. La otra pasó a ser un área exclusiva para la generación de diseño dando solución a los clientes que ya se tienen. En esta área es en la que actualmente me encuentro, ahora todos el mismo grado como diseñadores y hacemos lo mismo, desde proyectos integrales hasta diseño de producto. Figura 27

Figura 26
Exhibidor Hisense
CDMX, 2017

Figura 27
Isla Exteriores Cellairis
CDMX 2017





YAMADA

000M6023-000220
Product of US
2 TRACK RE-PUNCH
RT 2000 X 0123

CAPÍTULO 3

PORTAFOLIO PROFESIONAL ESCATO



CELLAIRIS

B

B

movistar

PROYECTOS INTEGRALES

En esta sección presentaré los proyectos integrales, donde se incluye una planeación amplia del diseño, que requiere de una investigación exhaustiva.

Se anexa todo el equipo y las instalaciones necesarias para su implementación y puesta en marcha. Se acompaña esta explicación con render, imágenes y plantas arquitectónicas que se hicieron para el proyecto. A continuación muestro los proyectos más importantes.

Figura 29
Exhibidores Cellairis
CDMX 2016

APPLE LAB

Proyecto: Espacio interactivo

Marca: Apple

Antecedentes del proyecto: aula interactiva para la realización de aplicaciones web para los estudiantes de la universidad

Participación: Diseño y Diagramas

Status: Propuesta de diseño

Contexto: Laboratorio de ingeniería industrial UNAM

Fecha: Abril 2017

Es una empresa multinacional estadounidense que diseña y produce equipos electrónicos, software y servicios en línea. Entre sus productos de hardware incluyen el teléfono inteligente iPhone, la tableta iPad, el ordenador personal Mac, el reproductor de medios portátil iPod, el reloj inteligente Apple Watch y el reproductor de medios digitales Apple TV.

Entre el software de Apple se encuentran los sistemas operativos iOS, macOS, watchOS y tvOS, el explorador de contenido multimedia iTunes, la suite iWork (software de productividad), Final Cut Pro X (una suite de edición de vídeo profesional), Logic Pro (software para edición de audio en pistas de audio), Xsan (software para el intercambio de datos entre servidores) y el navegador web Safari. Figura 30

Apple llega a la Ciudad de México con la intención de impulsar la creatividad de los estudiantes de universidades públicas, con la creación de un espacio exclusivo para la producción de aplicaciones para dispositivos móviles. Figura 31

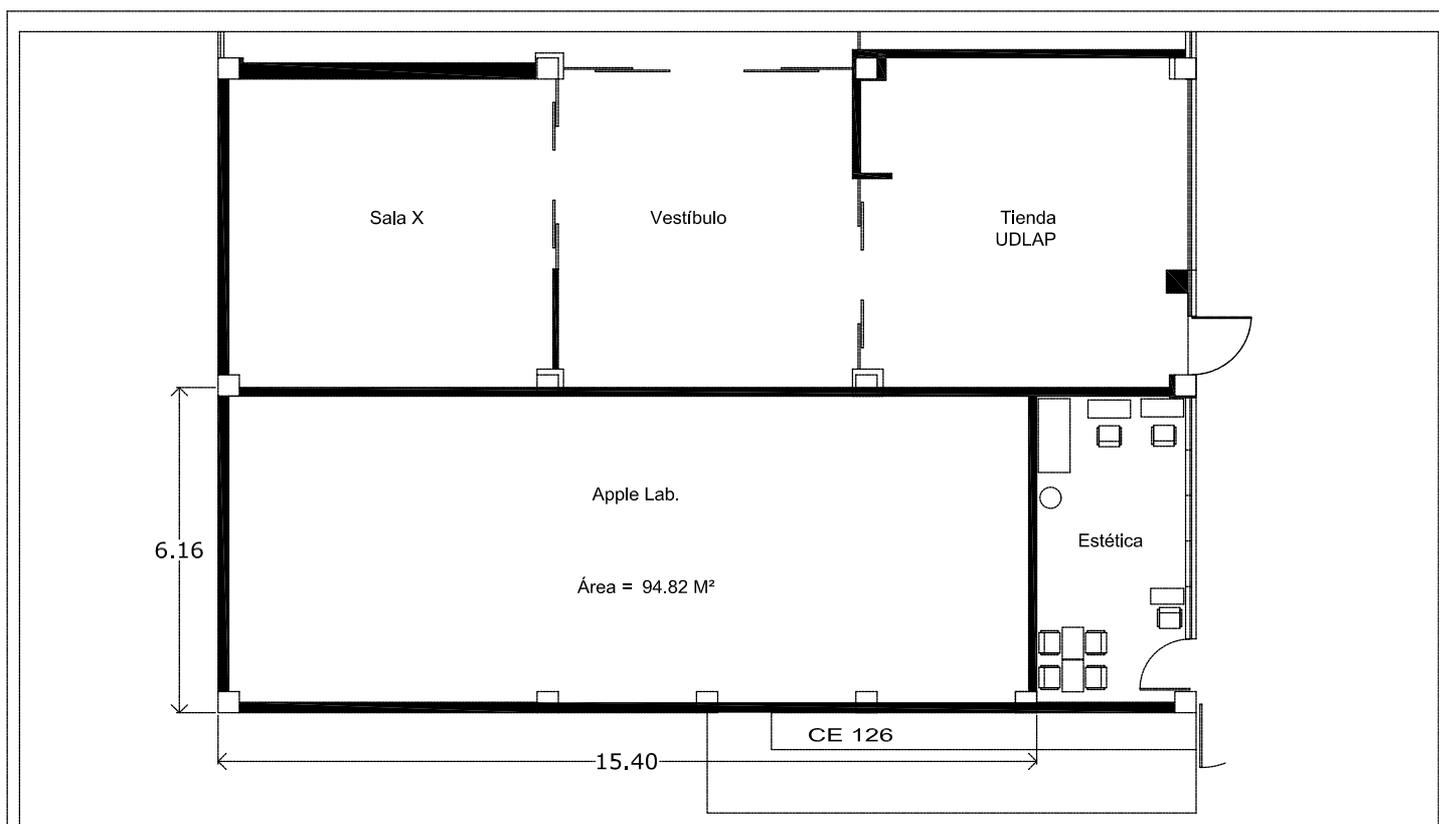
Figura 30
iPhone 6
CDMX 2016

Figura 31
Apple Store
CDMX 2016



Innovation Playgrounds iOS Apps Development Centers

Project Statement



UDLAP

Dirección de Construcción

EDIFICIO 12 Centro Estudiantil
Propuesta

Planta Arquitectónica
Sin Escala

EL OBJETIVO

Diseñar un espacios en laboratorios de cómputo que permita a las instituciones implementar el desarrollo de aplicaciones con el sistema iOS y con ello incorporarlo a su plan de estudios, para las universidades en México. Figura 32

Apple anexo una lista de equipos para la integración al espacio:

- 25 MacBooks
- 10 Mac de 27"
- 5 iPads
- 5 iPhones
- 2 Apple Watches
- 2 Apple TV
- 2 Pantallas de 65"
- 1 Mini Servidor Mac

REQUERIMIENTOS

- Considerar un espacio para 25 estudiantes y 2 profesores.
- Espacio dedicado al trabajo colaborativo y a la reflexión.
- Ofrecer un entorno ideal para la programación y codificaciones de las aplicaciones.
- El espacio debe ser flexible y reorganizable.
- Límite de espacio, entre 80 y 100 metros cuadrados.
- Tiene que ser innovador y debe reflejar el estilo y los valores de apple.

Además de los requerimientos, también proporcionaron los planos de las plantas arquitectónicas de los lugares donde pretendían iniciar con el proyecto, un cronograma con las fechas que se tenían que cumplir, desde el concepto, entrega de la presentación y los costos. Figura 33

Para comenzar el proyecto, se tomó como referencia la metodología que tuve oportunidad de conocer, en un workshop por parte del despacho creativo "la jabonera estudio". Cabe mencionar que una de las cosas destacables de Escato, es la continua actualización de su personal, en todos los ámbitos, en este caso tuvimos la oportunidad de presenciar el taller de "Design thinking" el cual aboró este enfoque de diseño.

Figura 32
iOS Apps Book
2017 CDMX

Figura 33
iOS Apps Book
2017 CDMX

En el Design thinking, se expresa que la parte más importante en todo proyecto es el usuario, se parece a la metodología del diseño centrado en el usuario, así el primer punto de enfoque fue la investigación de los estudiantes y personas que utilizarían este tipo de espacios, por lo que se formularon unas preguntas y se buscaron sitios o escuelas que tuvieran la misma temática.

Figura 34

También se analizó el proceso para generar una aplicación y cual sería la manera más simple de hacerlo. Se trabajó con los procesos creativos de varias profesiones, como el diseño industrial, diseño gráfico y comunicación visual o arquitectura, del mismo modo los procesos técnicos de la ingeniería. Ya recabada esta información, se concluye que el proceso de creación de una APP es muy sencillo y no se necesitan conocimientos previos para la ejecución óptima. Por tal motivo, cualquier persona podía ser incluida en el plan de aprendizaje y así se pudo tener más libertad al momento de diseñar y poner en una balanza lo funcional y lo estético. Figura 35

EL ESPACIO

Con la información recabada se pudo organizar el espacio y sintetizar las áreas de aprendizaje para que hubiera la máxima versatilidad de los espacios, quedaron de la siguiente manera: Figura 32

- **Área Introductoria:** Para iniciar el programa educativo primero se tenía que dar una explicación breve sobre el espacio, en este lugar se tenían contempladas pantallas touch, taburetes y una pequeña recepción.
- **Área Creativa:** Contaba con una pantallas y apple TV, pintarrón, mesas y sillas modulares, este lugar sería el primero en dar clase, para tener una mayor movilidad se utilizó mobiliario de la marca HON.
- **Área Productiva:** Este espacio es el más estático donde se colocaron las iMac de 21 pl, en este sitio se hace la programación de las aplicaciones, incluye pintarrón y una pantalla con apple TV.
- **Área de Implementación:** Mesas altas con periqueras y sillones tipo Puff, era el mobiliario tipo de esta area, además contaba con una area de guarda de equipos y objetos personales, en este punto se pretende la ejecución de la aplicación, con ipods, ipads, macbook. este espacio está junto a la área introductoria por lo que se podía fusionar las áreas y generar un espacio más amplio.

Figura 34
Boceto Apple Lab
2017 CDMX

Figura 35
Render Apple Lab
2017 CDMX



Ya identificadas las áreas, se hizo una distribución para poder dimensionar las áreas y trazar una ruta del proceso creativo. Cada espacio necesitaba personalidad y que al mismo tiempo se integrará todo. La mayor parte del mobiliario se obtuvo de la marca HON, de donde se sacaron mesas y sillas, lo demás fue diseño y elaboración nuestra.

La intervención en la arquitectura del lugar fue poca, los colores que se utilizaron fueron neutros y para el piso se utilizaron maderas en escala de grises. La iluminación estuvo principalmente influenciada por la luz natural dando prioridad a las ventanas. También se utilizaron lámparas leds y otras que se manejaban por medio de una aplicación IOS. Figura 36 y 37

Al cliente se le mandó una presentación donde se le incluyó toda la información recabada, el tipo de mobiliario que se utilizará para la propuesta y el porque del mismo, la versatilidad del espacio, las propiedades tecnológicas de los equipos empleados así como la implementación de la estética de su marca con la integración de espacios. Paralelamente, se elaboraron planos y especificaciones técnicas del mobiliario y acabados para entregar una cotización previa del proyecto.

Para concluir debo mencionar que la metodología Design thinking ayudó en el proyecto para poder identificar las problemáticas y requerimientos de las personas que utilizarían el espacio y poder crear una propuesta ergonómica, estética y funcional. Sin dejar de lado el trabajo en equipo de todo el grupo que permitió un retroalimentación completa del proyecto.

Figura 36
Render Apple Lab
2017 CDMX

Figura 37
Render Apple Lab
2017 CDMX

RETAIL TOTAL PLAY

Proyecto: Fabricacion modulos punto de venta

Marca: Totalplay

Antecedentes del proyecto: Debido a la expansión de la fibra óptica, la marca necesitaba ampliar su captura de clientes a través de servicios de televisión, internet y telefonía.

Participación: Diseño y Pre-ingeniería

Status: Producido

Contexto: Para Espacios comerciales

Fecha: Diciembre 2015

Totalplay (Totalplay Telecomunicaciones, S.A. de C.V.) es una empresa con sede en la Ciudad de México, ofrece servicios de televisión por suscripción, Internet y telefonía fija para el hogar, a través de fibra óptica. Es una empresa mexicana de telecomunicaciones, que a partir de noviembre del 2014 fue adquirida en su totalidad por Grupo Salinas.

Todo comienza con la llegada del brief, donde se tiene detalladamente la información del proyecto, la descripción de la marca, el mobiliario que necesitan, su ubicación, el tipo de personal que opera los módulos y el mercado al que va dirigido, sin dejar de mencionar los requerimientos puntuales que se le daban a cada gabinete y los temas conceptuales que debían estar presentes en el diseño.
Figura 38

EL OBJETIVO

Dar a conocer la marca a partir de un módulo informativo y al mismo tiempo generar un impulso en la decisión que le lleve a tener un incremento en sus ventas, transmitir todos los servicios con los que cuenta la marca, destacar visualmente sobre sus competidores. transmitiendo los conceptos de total play que son tecnología entretenimiento, vanguardia, juventud, innovación, interactividad y confiabilidad.

FUNCIONES DEL MÓDULO

- Módulo informativo, Resguardo de papelería y cosas personales del vendedor
- Demostración del servicio se requiere de pantallas
- Comunicación de beneficios
- Cierre de ventas
- Firma de contrato se necesitan mesa y periquera.

Figura 38
Brief Total Play
CDMX 2016



CHECK LIST DE CAPTACIÓN DE NECESIDADES DEL CLIENTE

Fecha: 26-may.-16 Proyecto: Modulos Punto de Venta

Datos Generales

CLIENTE: TOTAL PLAY TELÉFONO: --
CONTACTO: Alfredo Soto CORREO: --

Proyecto a desarrollar

BRIEF Total play

Crear un diseño modular que se adapte a sus necesidades dependiendo del canal donde lo van a instalar.
Muebles más funcionales, menos mantenimiento
Diseño de vanguardia
Diseñar mejores muebles cumpliendo con las necesidades de display y funcionalidad.
Restricción – bueno bonito barato y funcional
Considerar el tema de seguridad
Importante el embalaje y la manera de instalarlo que sea fácil, armado sea tipo lego y fácil de armar.
Manejan 3 muebles principales: Producto Premium, Robot, y multiplazas.
Highlights del producto: Velocidad de internet, interactividad con la TV, valores tecnológicos.
Podemos ver estos muebles en Perisur PB, Plaza Patriotismo(Premium)
Alejarnos de la imagen o solución de SKY o la competencia.
Los muebles de Premium llevan 3 vendedores, los demás llevan un vendedor.
En el caso de Premium habrá casos que van en plazas exteriores considerar la techumbre para estos casos.
Solicitan que el apagado de los muebles sea de fácil acceso.

Errores en muebles anteriores:
Carencia de Área guarda del vendedor
Falta de Movilidad de los muebles

Mercado al que va dirigido:

segmento joven de 18 a 25 años primario, secundario 20 y 35 años, C+ y C promedio

Detalles de operación y/o uso:

Consideraciones especiales (equipo, accesorios, empaques, embalajes, etc.)

No venderan accesorios solo los 6 equipos. También me pidieron armarles un kit de exhibición de: Portagráfico, portaflyer, porta dummies, glorificadores, porta celulares (precio autorizado \$5 pesos) etc.

Procesos involucrados:

Diseño: [X] Ingeniería: [] Prototipo: []
Fecha entrega: [] Fecha entrega: [] Fecha entrega: []
Cantidades de producción: 60 estructuras
Costo objetivo: 200,000 pesos incluyendo instalación.
Temporalidad: Anual
Imagen gráfica a considerar: Adjunto archivos
Logotipos: [X] Archivo: Adjunto en dos formatos
Colores: [X] Especificar: Ver brand book
Materiales: [X] Especificar: MUY ECONOMICOS

Competencia directa o referencia estética

Samsung, Alcatel y LG segmento medio

informacion adicional (planos, manuales,archivos editables, etc.):

Elabora: Jacqueline Solis Firma:



Figura 39
Exhibidor Supermercados
CDMX 2016

CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO

- Durabilidad
- Visibilidad de marca 360°
- Fácil mantenimiento y limpieza
- Experiencia de uso del servicio
- Confortable
- Fácil de identificar
- Fácil armado y traslado

LOS REQUERIMIENTOS

- Crear un diseño modular que se adapte a sus necesidades dependiendo del espacio.
- Muebles más funcionales, menos mantenimiento
- Pantallas empotradas o sujetas para evitar robos
- Espacio para Set up box y Modem para transmitir señal de Totalplay
- Encendido y apagado de anuncios luminosos con interruptor de fácil acceso
- Diseño de vanguardia
- Diseñar muebles cumplan con las necesidades del display y funcionalidad.
- Cerradura para área de guardado
- Ligero y de fácil armado y desarmado en caso de traslados
- Desarrollar 3 muebles principales: el producto premium, el robot, y el multiplazas.
- Alejarse de la imagen o solución de SKY o la competencia.
- Se pidió que los contactos eléctricos de los muebles sea de fácil acceso.
- Con opción de ampliación de altura
- Paneles para colocar comunicación
- Espacio para resguardo de papelería y artículos personales de vendedores
- Conexión oculta debajo de la tarima

TIPOS DE MUEBLES

- Mueble Premium 3x2 y 2x2

Ubicación: Centros Comerciales como Perisur, Plaza Satélite, Antara, etc.

Nivel Socioeconómico: Alto

Medidas: Superficie de 2m x 2m y 3m x 2m con una altura aproximada de 1.70m a 1.80m, Considerar opción de mueble con techo para plazas al aire libre para la versión 2m x 2m

- Mueble Intermedio

Ubicación: Multiplazas que no tienen tiendas boutiques.

Nivel socioeconómico: Medio

Medidas: Superficie de 1.50m x 1.50m y altura de 1.70m

- Mueble Robot:

Ubicación: Supermercados y tiendas de autoservicio como Walmart, Soriana, etc.

Nivel Socioeconómico: Bajo

Medidas: Superficie de 1m x 80cm y altura de 1.70m

Además anexaron, el manual de identidad y algunos sus modelos diseñados y fabricados por otros proveedores, con una lista larga de todos los problemas que tenían y su deficiente producción. entre los problemas que tenían los gabinetes existentes eran los siguientes Figura 40

- Carencia de Área guarda del vendedor
- Falta de Movilidad de los muebles
- Altura, los vendedores sobresalen de las paredes, se pierde en la plaza
- Color Negro
- Detalles de calidad y acabados
- Espacio, hasta 3 vendedores más clientes

Ya con la información recabada se realizó un análisis de los alcances del proyecto, y se generó una búsqueda de referencias, productos existentes y analogías intentado contextualizar los módulos, también una breve investigación sobre el color y su aplicación, ya que uno de los requerimientos en el que hicieron énfasis, fue el de sustituir el color negro. Figura 41

Figura 40
Manual de Identidad
CDMX 2016

Figura 41
Exhidor Existente
CDMX 2017

MANUAL

IDENTIDAD CORPORATIVA





CONCEPTO

El primer paso era hacer una elección de un color que permitiera un balance con los requerimientos del cliente y el concepto optando por el color blanco, que enfoca la atención del usuario en la calidad del contenido. Significa igualdad y unidad. Contiene todos los colores del espectro y representa lo positivo y lo negativo de cada uno de ellos. Es el mejor color como fondo para todo tipo de textos porque facilita la lectura y nunca pasa de moda.

El color blanco es considerado como el más fuerte de todos, ya que a pesar de no poseer un tono llamativo, atractivo e imponente, este posee características que tienen una influencia positiva en las personas y en los alrededores que están llenos de este color; su naturalidad le permite representar aspectos de la vida que son sumamente valorados en la sociedad y la cultura.

Por otra parte se hizo un análisis del logotipo y su manual de identidad para así abstraer elementos y formas que ayudarán con el diseño de los módulos. El logotipo es un elemento que forma parte de la marca, ayuda a que ésta sea fácilmente identificada, rápidamente reconocida y dependiendo el caso, mentalmente relacionada con sus servicios.

El logotipo se compone por un triángulo que a su vez está formado por 6 triángulos de colores que representan el ícono de play, reforzado con el texto Totalplay. El logotipo es parte esencial del diseño pues se utilizan las formas triangulares y se coloca el color blanco como refuerzo, así se genera un contraste y del mismo modo una familia en el diseño de los módulos. Figura 42

Figura 42
Logotipo Total Play
CDMX 2016

En la primer propuesta se puede notar lo cargado que estaban los módulos en cuanto a líneas inclinadas y triángulos. El robot tenía una estructura metálica que servía como soporte de los triángulos escalenos elaborados en MDF y pintura laca, en la parte inferior se incluye un área de guarda y en la parte superior un logotipo termoformado en acrílico opalino con iluminación interior. El stand multiplaza tenía una tarima, panel back donde se tenían los soportes para las pantallas y una estructura a base de triángulos equiláteros. En la parte frontal se colocó un gabinete como área de guarda. Los módulos premium tienen un panel lateral de celosía, elaborado con acrílico esmerilado. Figura 43

Ya en la última entrega, con varias modificaciones se obtuvo lo siguiente: en el robot se optó por realizarlo en MDF con algunos detalles iniciales y una área de guarda más amplia. Para el módulo intermedio se anexó una área de guarda más amplia en la parte del back y piso vinílico en la tarima junto con los módulos premium. Figura 44



Figura 43
Exhibidor Supermercados - 1er Propuesta de Diseño
CDMX 2017



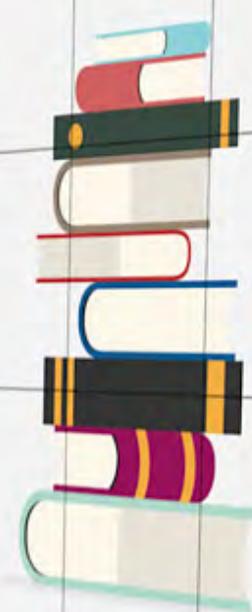
Figura 44
Exhibidor Supermercados - 2da Propuesta de Diseño
CDMX 2017





CONACULTA
SECRETARÍA DE CULTURA
LIBROS

CONACULTA
Programa Nacional
Salas de Lectura



PROYECTOS INSTITUCIONALES

Escato cuenta con una área exclusiva para el diseño, logística y distribución de espacios institucionales, como bibliotecas, aulas interactivas y espacios colaborativos. En esta parte el área de diseño se encarga principalmente de crear espacios y generar ambientes que permitan una mejor enseñanza, aprendizaje y recreación.

En esta instancia, se diseñan muy pocos elementos, tan solo muebles o accesorios especiales. La mayoría de los muebles que integra el espacio educativo son de proveedores externos, que se dedican especialmente a la producción de mobiliario para espacios educativos, se busca toda la información en los catálogos, donde se incluyen materiales, acabados o repuestos. Por lo que la tarea del diseñador solo se enfoca en la integración de todos los elementos, si no en la evaluación de mobiliario comercial y en la elección del producto, acorde a las necesidades de cada proyecto.

Figura 45

Sala de Lectura Conaculta
CDMX 2017



BUAP MULTIAULA

Este fue uno de los primeros proyectos que realice de esta manera, buscando integrar los elementos de importantes marcas de mobiliario educativo, con la arquitectura y los enfoques gráficos existentes.

La Benemérita Universidad de Puebla, cuenta con amplios espacios e infraestructura, que le permite a sus estudiantes un aprendizaje de mayor calidad, por tal motivo optaron por promover un espacio que les permitiera el trabajo colaborativo y la recreación, donde el principal requerimiento era generar un entorno cómodo e identificable.

El requerimiento de espacio colaborativo lo tenían definido de la siguiente manera:

El área de aprendizaje colaborativo, deberá tener la infraestructura, mobiliario, equipo computacional y red inalámbrica adecuados. Expertos que puedan llevar a cabo el trabajo con los estudiantes y los profesores de manera individual o compartida, con servicio las 24 horas, deberá contar con pantallas para conectarlas a laptops, mesas de trabajo, sillones y servicios de impresión, con servicio de cafetería y áreas lúdicas.

El primer paso fue crear los objetivos del proyecto que empatiza con todos sus requerimientos y buscar referencias para integrar una paleta de colores, paralelamente buscar el mobiliario que se adaptara al espacio requerido. Figura 46 y 47

El planteamiento quedó de la siguiente manera:

El aprendizaje colaborativo busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos.

La expresión aprendizaje colaborativo se refiere a metodologías de aprendizaje que incentivan la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Esto se logra compartiendo datos mediante espacios de discusión reales o virtuales.

El mobiliario debía ser versátil, modular y amigable con el usuario. Por tal motivo se incluye el mobiliario de la marca HON y algunos elementos arquitectónicos.

Al término del proyecto me pude dar cuenta que se requieren de una integración completa de cada elemento de un espacio para poder generar el ambiente deseado

Figura 46
Multi Aula BUAP
CDMX 2017

Figura 47
Multi Aula BUAP
CDMX 2017

BIBLIOTECA UAEH

Este proyecto ha sido de los más grandes en cuanto a bibliotecas que ha desarrollado Escato, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) busco una actualización de la biblioteca central, por lo que convocó a despachos de arquitectura para el rediseño de la misma y en paralelo a Escato como proveedor de mobiliario ya que desde los inicios de la biblioteca, a sido su principal proveedor de mobiliario educativo.

La ampliación de la biblioteca central fue muy grande ya que de tener una sola planta, con el rediseño se colocaron 3 niveles, donde se incluye un área de snacks y terraza.

El concepto estuvo marcado por la tendencia de los espacios colaborativos, los cuales estimulan la cooperación y la comunicación entre los estudiantes y el personal académico, donde los principales puntos de enfoque fueron:

- Mobiliario personalizado para la lectura, informal y formal, reconfigurable
- Salas con equipamiento especial para el desarrollo de tareas específicas
- Iluminación espacial, adecuada para las áreas de lectura y audio
- Plafones para enfatizar ambientes, pisos de diferentes materiales.

El siguiente paso era buscar el mobiliario que cumpliera con los requerimientos que habíamos establecido. Los catálogos seleccionados fueron de HON, ALLSTEEL y BIRNEY como proveedores de instalaciones tecnológicas.

Para los acabados en los muebles y la arquitectura, nos remitimos al círculo cromático, tomamos como principal referencia el tono más cálido del logotipo de la UAEH, siendo este el naranja, el resultado es una sensación y efectos energéticos, que favorecen la actividad intelectual, además sugiere movimiento, vitalidad, fuerza y alegría.

Basándonos en el concepto de los colores complementarios, se retomó el acorde triádico sumando 3 tonos, con diferentes colores y saturaciones, que son el naranja el azul y el verde, mismos que generan una armonía en el ambiente y puntos distintivos. Con la arquitectura ya planteada por parte del despacho y los muebles seleccionados juntos los colores y texturas, empezamos a sembrar los muebles en las plantas arquitectónicas, todo esto en los programas de modelado 3Dmax y Autocad. se hizo un análisis de todas las áreas para saber donde se podía ubicar mobiliario de línea o mobiliario personalizado de diseño. Figura 48 y 49

El proyecto se finalizó satisfactoriamente con elogios por parte del director de las biblioteca central por haber cumplido con los requerimiento solicitados. Actualmente el proyecto está en cambios pero únicamente en el área de arquitectura.

Figura 48
Render Biblioteca UAEH
CDMX 2017

Figura 49
Render Biblioteca UAEH
CDMX 2017





CELLAIRIS

célula 4

célula 3

411X513
12 m.
ORDEN 3140R
DE TEMPLADO DE
MM

DISEÑO DE PRODUCTO

El diseño de producto esta limitado por dos principales cuestiones, el tiempo de ejecución y el precio, en la mayoría de los casos el diseñador se tiene que ajustar al presupuesto del cliente o el tiempo no alcanza para realizar una investigación amplia y se utilizan materiales que se encuentran en el mercado local. A diferencia de los proyectos integrales, el diseño de producto genera más utilidad por tener ser de mayor volumen productivo.

Como se explico en la parte inicial de este documento, las actividades que realizo en el departamento de desarrollo en escato son únicamente conceptualización y diseño de nuevos productos por lo que nuestra actividad proyectual se limita a las visualizaciones que realizo al finalizar el proceso de diseño

AMBIENTACIONES PARA CAJEROS AUTOMATICOS

Descripción del proyecto:

El banco banbajio es una institución financiera que radica en el estado de guanajuato, actualmente se encuentran en crecimiento y aumentaron los sitios donde cuentan con cajeros automáticos, por tal motivo necesitaban el diseño de elementos visuales externos, con materiales resistentes al intemperie, colores instituciones, adaptables para todos los cajeros automáticos con los que cuenta el banco.

Objetivo:

Diseñar 3 elementos que le permitiera al banco posicionarse dentro de sus propias sucursales y tiendas departamentales. Se elaborará una fascia para cajero empotrados a muro, y colocados en el mismo banco, una carcasa completa para cajero de uso externo y ubicados fuera de los bancos y un copete para cajero con alto tráfico de clientes.

Concepto:

Para trabajar el concepto, se analiza su manual de identidad gráfica, donde estaban los colores instituciones y tipografías para poder obtener una gama

Figura 51
Render Ambientaciones
CDMX 2015



de colores. El análisis del logotipo permitió la búsqueda de líneas curvas y así eliminar las líneas ortogonales de todos los cajeros de la competencia. Las curvas de la tipografía ayudaron a crear secciones convexas y cóncavas para el desarrollo de laterales y frentes de las carcasas. Figura 51

Materiales:

El material estructural y predominante fue la lamina de acero al carbon recubierta de pintura electrostática color morado igualando el pantone de la marca, para los laterales se utilizaron charolas de acrilico opalino de 3mm termoformadas.

Status:

Estuve trabajando la propuesta y sus modificaciones, para no perder el concepto de diseño inicial, del mismo modo busque que los elementos que conforman el diseño estuvieran dentro de los procesos internos de escato. En este caso el concepto de diseño fue aceptado desde el comienzo con mínimos cambios, se trabajo con una preingenieria para prototipado y una ingeniería completa para la producción completa. Instalación de 50 copetes, 12 facias y 15 carcasas.

Contexto:

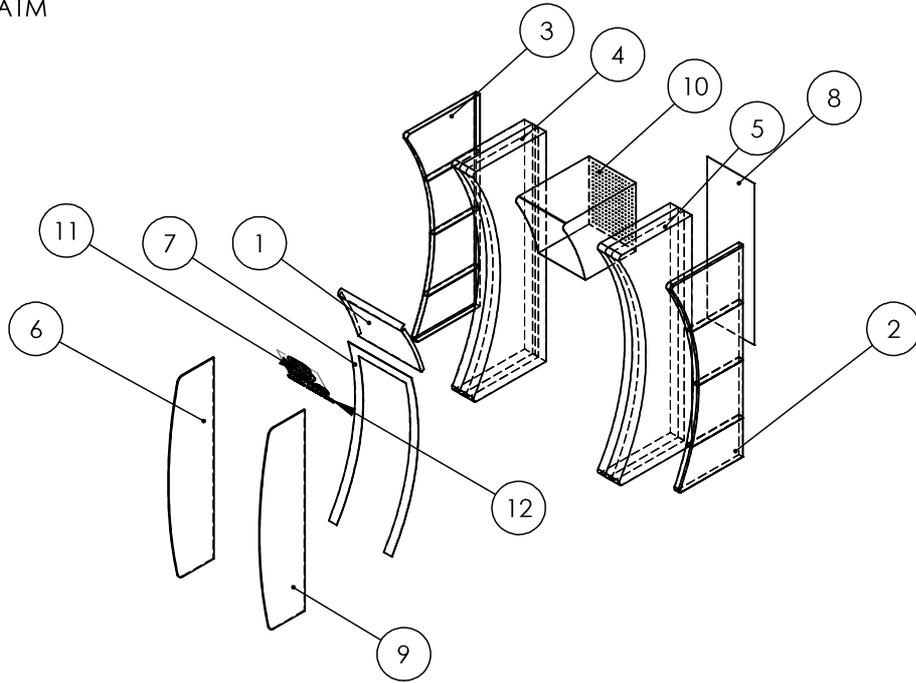
Bancos Banbajio del Estado de Guanajuato.

Fecha:

Febrero 2015

Figura 52
Despise Ambientaciones ATM
CDMX 2017

ambientacion ATM



12	1	tipografia	acrilico 3mm color blanco solido	cantos pulidos	----
11	1	Logotipo	Acrílico solido de 6mm	corte laser	Colores rojo y blanco
10	1	Gabinete	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-9003. (blanca)	----
9	1	Aleta	Acrílico 9mm	Acrílico crystal clear cod. 000MG (marca lucitelux 9mm)	Cantos pulidos
8	1	Puerta	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-4008. (morada)	----
7	1	Frente-ajuste	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-4008. (morada)	----
6	1	Aleta	Acrílico 9mm	Acrílico crystal clear cod. 000MG (marca lucitelux 9mm)	Cantos pulidos
5	1	Cuerpo-2	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-9003. (blanca)	----
4	1	Cuerpo-1	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-9003. (blanca)	----
3	1	Carcasas	Acrílico 3mm	Acrílico aurora violet. cod. 7T58 (marca lucitelux 3mm)	Termoformados
2	1	Carcasas	Acrílico 3mm	Acrílico aurora violet. cod. 7T58 (marca lucitelux 3mm)	Integrar iluminacion led de alta potencia
1	1	Copete	Lámina al carbón calibre 18"	P.E tiger RAL-4008. (morada)	----
NO.	CANT.	DESCRIPCIÓN	MATERIAL	ACABADO	OBSERVACIONES



PROYECTO: _ambientaciones ATM

CLIENTE: _banbajo

REVISION: 00

ESC:

1:200

ENSAMBLE: *

DIBUJÓ: _mlopez

ACOT: mm.

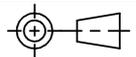
REVISÓ: _

FECHA: 18/05/2015

SUBENSAMBLE: *

TOLERANCIAS: ± 1 mm.

PLANO: planos cotizacion-ambientaciones ban



HOJA: 2/21

Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V.
NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

CORNER PARA LA TIENDA DEPARTAMENTAL SEARS

Descripción del proyecto:

La marca de productos electrónicos HISENSE de origen chino, estaba anexando a su mercado las pantallas de alta calidad, y su lanzamiento era en las tiendas departamentales, en este tipo de espacios siempre se suelen compartir las exhibiciones, por lo que el diseño del mobiliario debe ser totalmente identificable.

Objetivo:

Diseñar mobiliario de exhibición para tiendas departamentales. Se hizo una propuesta de diseño y distribución en base al tamaño de las pantallas y su logotipo, más las variantes que tenían como categorías en los equipos. el mobiliario debería ser versátil ya que los espacios en las tiendas tendría muchas variantes.

Concepto:

Para el desarrollo se buscaba bases para TV simples que no resalten de la marca y los productos, por lo que se optó por prismas rectangulares con una ligera inclinación en cada uno de sus lados para eliminar volumen.

Figura 53
Render Corner Sears
CDMX 2016



también se buscó que las bases tuvieran cierta familiaridad con las que se tiene comúnmente en casas. Figura 54

Materiales:

Principalmente tablero de MDF con terminado en Laminado plástico, zoclo de gabinetes en lámina de aluminio cepillado y todos los logotipos en recorte de acrílico opalino de color.

Status:

Trabajo grupal como Diseñador Creativo, el proyecto se elaboró directamente desde el modelado en la computadora para tener ángulos de inclinación más precisos y del mismo modo buscar una solución al momento de producirlo. Tres diseñadores mas elaboraron propuestas de diseño, se mandaron todas y solo una fue la que acertó a los requerimientos del cliente. Actualmente se siguen produciendo córner no solo a sears, sino también a liverpool y palacio de hierro.

Contexto:

Hotel Paradisus, Cancún

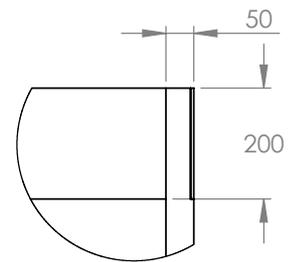
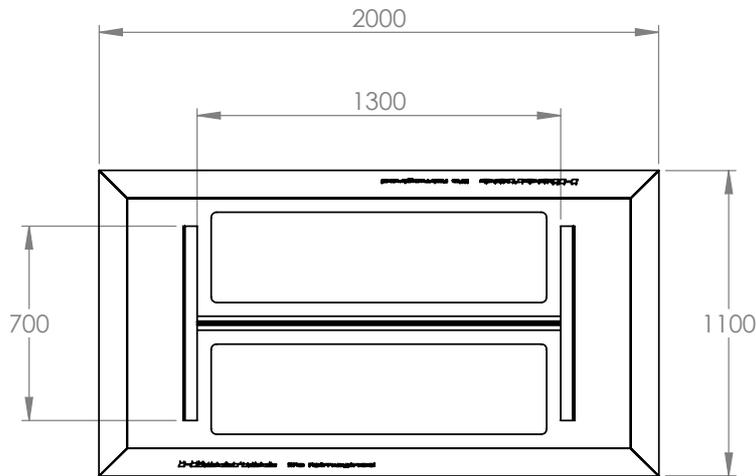
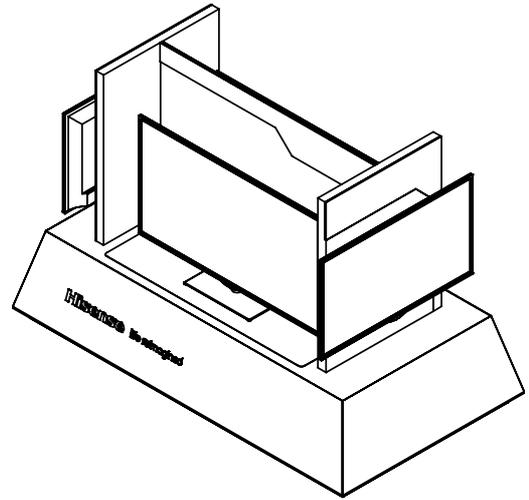
Fecha:

Abril 2016.

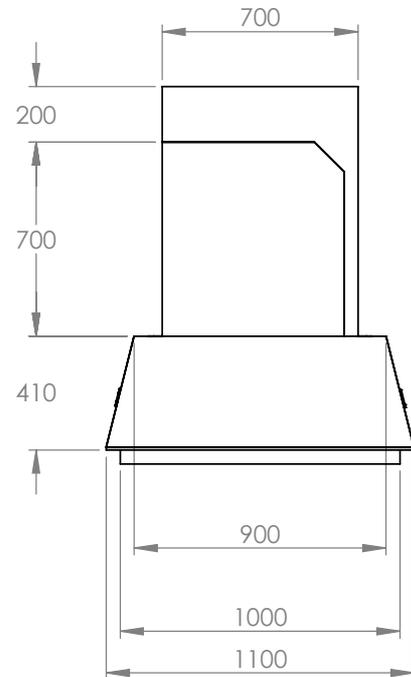
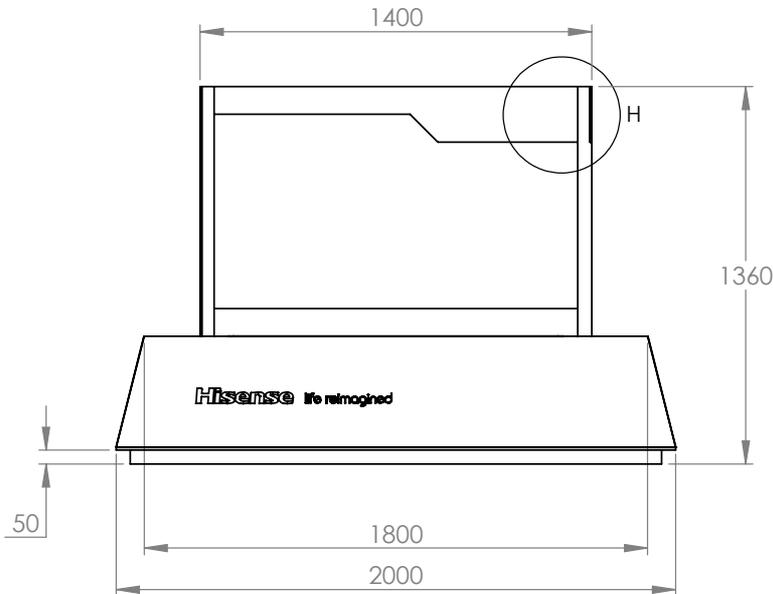
Figura 54
Vistas Generales
CDMX 2016

HISENSE

Exhibidor de TV 360



DETALLE H
ESCALA 2 : 25



Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V.
NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

PROYECTO: Exhibidor TV 360

CLIENTE: Hisense

ENSAMBLE: *

SUBENSAMBLE: *

REVISION: 00

DIBUJÓ: Manuel Lopez

REVISÓ: Isaac Osorio

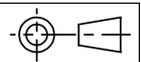
TOLERANCIAS: $\pm 1 \text{ mm}$

ESC:
1:200

ACOT: mm.

FECHA:

PLANO: planos cotizacion-ambientaciones bar



HOJA: 1/21

ISLAS DE EXHIBICIÓN PARA PLAZAS COMERCIALES

Descripción del proyecto:

Grupo Carso es uno de los conglomerados más grandes e importantes de México y Latinoamérica. Controla y opera gran variedad de empresas en el ramo comercial, comunicacional, industrial y de consumo. Grupo carso estuvo ampliando los espacios comerciales, por tal motivo lanzaron una licitación para la creación de su mobiliario que incluye, mesas, bancas, sillas, señalización exterior e interior, y las islas. Para este proyecto tuvo que trabajar todo el equipo de diseño para generar un concepto completo en el menor tiempo posible. Nos dividimos el trabajo y me toco el diseño de las islas sin techumbre.

Objetivo:

Diseñar una isla comercial con una media general de 3 metros x 3 metros, y que la exhibición se visualizará por los 4 lados. los gabinetes tenían que contar con área de guarda y espacio para publicidad además de incluir cerraduras de seguridad en cada vitrina y un área de cobro.

Figura 55
Render Kiosko Comercial
CDMX 2015



Concepto:

La isla no debía hacer referencia a ninguna marca o producto así que el principal punto de enfoque fue resaltar la exhibición y que fuera modulable. Para que la isla no fuera uniforme y que diera la impresión de ser una sola gabinete, se hicieron canales para dividir cada gabinete y así poder darle personalidad propia. Figura 57

Materiales:

Todos los gabinetes estaba elaborados en MDF con terminado en Laminado plástico tono madera y un contraste en color gris, capelos en cristal templado.

Status:

Trabajo grupal como Diseñador Creativo. De todo el proyecto solo se pudieron vender algunas bancas y las islas, pero de las islas se crearon varias versiones, de bajo y alto perfil, hasta de diferentes medidas conservando un 70% del diseño original.

Contexto:

Plaza Fashion Mall Estado de México

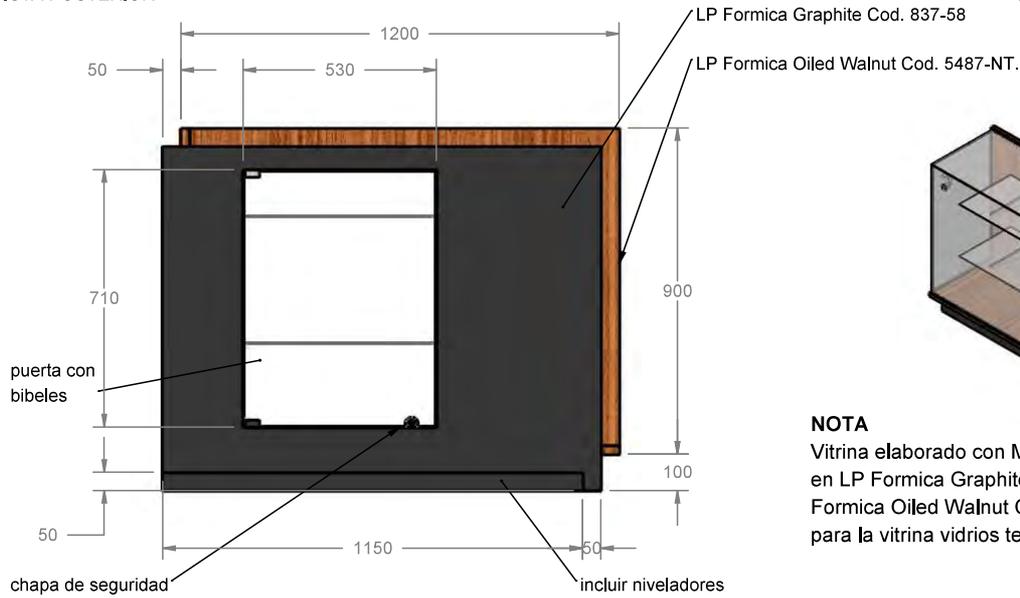
Fecha:

Octubre 2015

Figura 56
Vistas Generales y Detalles
CDMX 2015

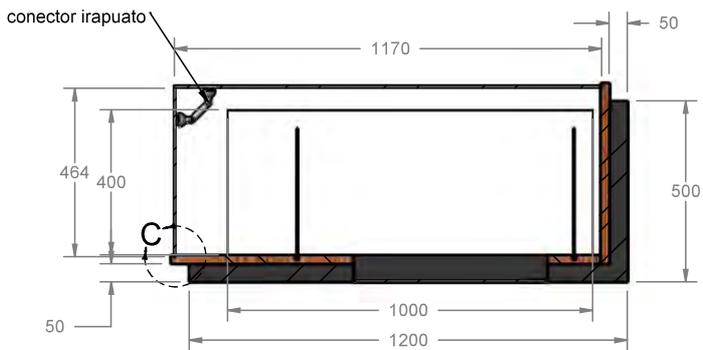
VISTA POSTERIOR

VITRINA DE 120CM DE FRENTE

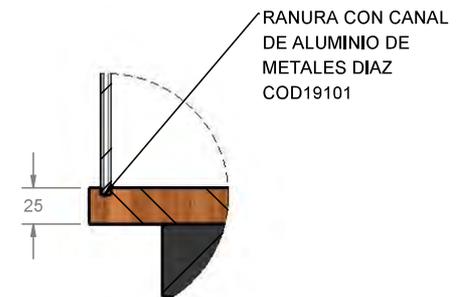


NOTA

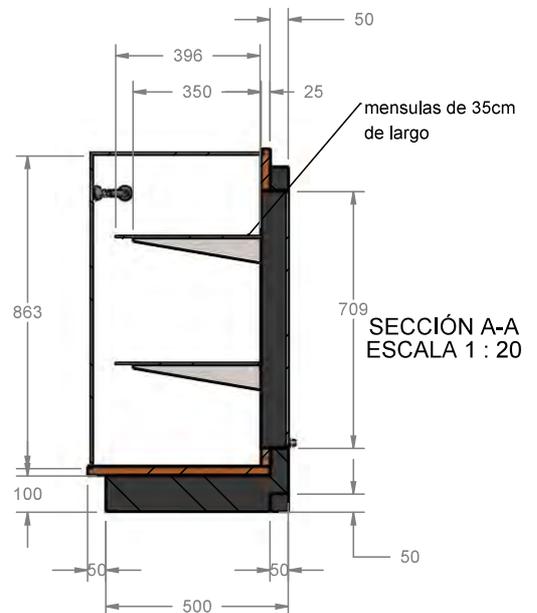
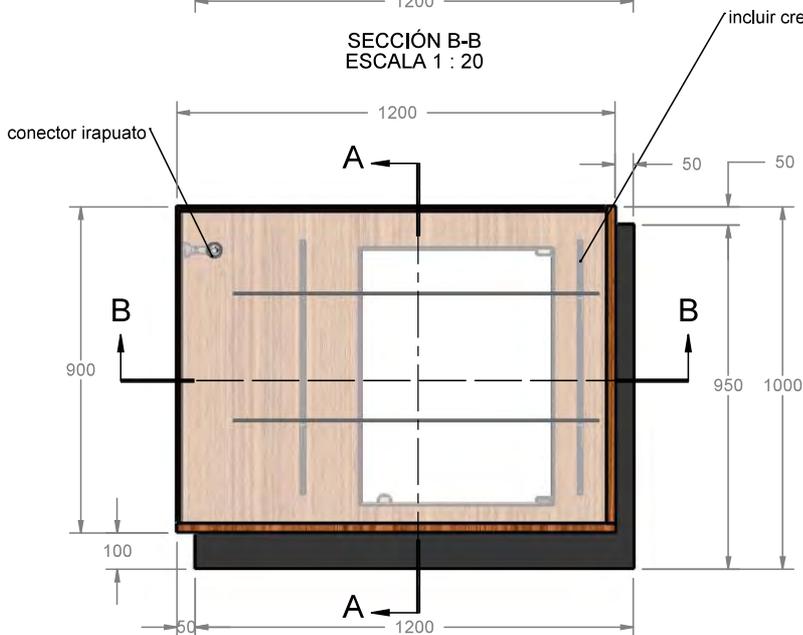
Vitrina elaborado con MDF de 25mm y 15mm con terminado en LP Formica Graphite Cod. 837-58 en parte externa y LP Formica Oiled Walnut Cod. 5487-NT. en interiores y cejas, para la vitrina vidrios templados de 6mm con cantos biselados



SECCIÓN B-B
ESCALA 1 : 20



DETALLE C
ESCALA 1 : 5



SECCIÓN A-A
ESCALA 1 : 20



Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V. NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

PROYECTO: _isla centro comercial

CLIENTE: _fashion mall

ENSAMBLE: *

SUBENSAMBLE: *

REVISIÓN: 00

DIBUJÓ: _mlopez

REVISÓ: _

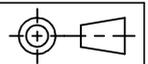
TOLERANCIAS: $\pm 1 \text{ mm}$
 $\pm 1 \text{ mm}$

ESC: 1:6

ACOT: mm.

FECHA: 25/06/2015

PLANO: planos-fashion mall-04



HOJA: 4/13

MINI CAFETERÍA

Descripción del proyecto:

Nespresso es una marca comercial de la compañía Nestlé. Sus productos están basados en un sistema de cápsulas individuales que contienen café molido y máquinas específicas que son capaces de producir el café a partir del contenido de la cápsula. Este proyecto se insertó en el lanzamiento de una nueva cafetera, en el hotel Paradisus en Cancún. Para ello se requería de un espacio donde se pudiera conocer y degustar el café, dentro de las instalaciones del hotel, en el patio central.

Objetivo:

Diseñar un espacio para la degustación de café, el área estaba dividida en 3 módulos, uno de convivencia grupal, el central donde estaba la preparación del café y el último un área para la degustación individual. El principal reto para este proyecto fue la de buscar materiales y acabados que tolerarían las en el exterior del hotel, por lo que se optó por madera maciza de nogal y encino rojo además de selladores catalizados, así como telas sintéticas fáciles de limpiar.

Figura 57
Render Islas
CDMX 2015



Concepto:

Mobiliario rústico de exteriores y contemporáneo, se opta por introducir elementos tradicionales y sencillos, los colores que más protagonismo en el estilo rústico son los marrones. y para poder generar un contraste se realizaron celosías por cada módulo en color negro anexando el logotipo de nespresso. Figura 53

Materiales:

Para cada módulo se utilizó nogal de la más alta calidad con sellar catalizado, los laterales e interiores se elaboraron en MDF con terminado en chapa de madera con sellador catalizado, las sillas y mesas se consiguieron con proveedores externos

Status:

Trabajo individual como Diseñador Creativo. Las propuestas fueron aceptadas sin cambios, el proyecto se ejecutó sin inconvenientes, y en un corto tiempo. El equipo de diseño solo se encarga de realizar la presentación con renders, acabados y medidas generales.

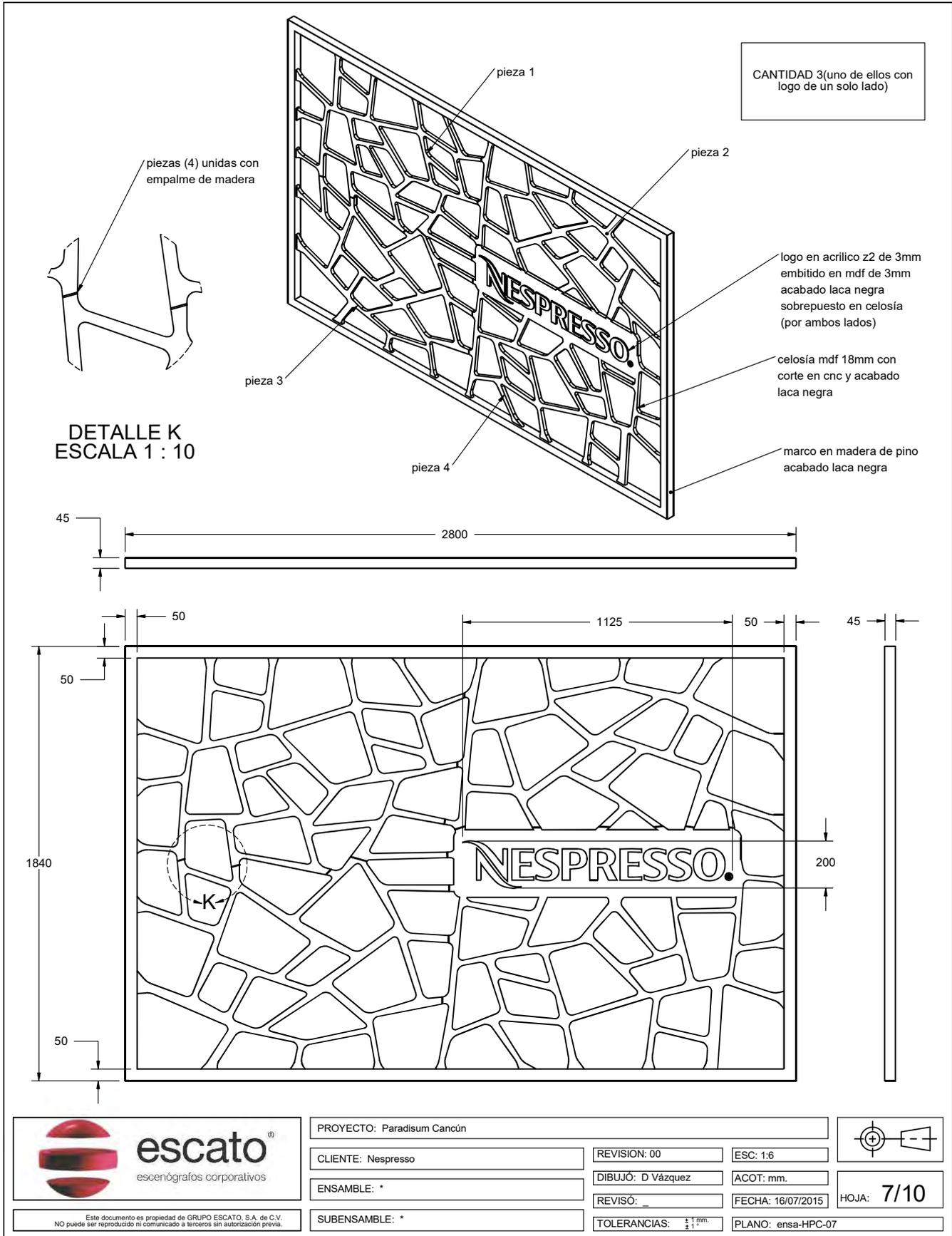
Contexto:

Bancos Banbajío del Estado de Guanajuato.

Fecha:

Febrero 2015

Figura 58
Vistas Generales
CDMX 2017



SET DE JARDÍN

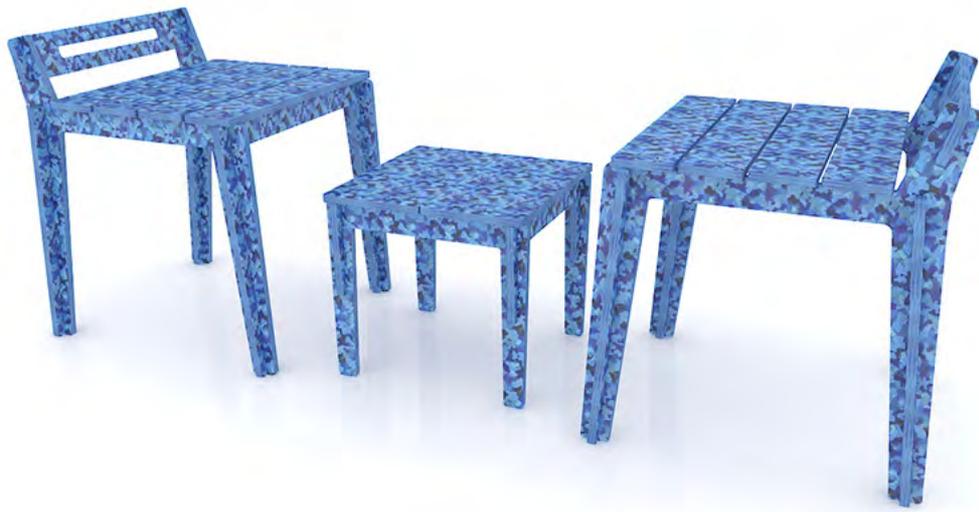
Descripción del proyecto:

BBVA Bancomer, es una institución financiera de banca múltiple mexicana, fundada en 1932 como Banco de Comercio (Bancomer). Este ha sido un de los clientes más grandes y fuertes de escato, Ha solicitado muchos proyectos y de todos los tipos. El set de jardín se generó a partir de los regalos que entrega bancomer a sus clientes, de esta manera bancomer quería obsequiarles dos sillas y una mesa para jardín, se buscaron proveedores externos que pudieran dar un mejor precio por volumen de compra pero todos era de baja calidad. Por tal motivo nos dedicamos a buscar con los recursos de escato una mejor opción, que incluyera, nuevo materiales, bajo costo de producción y creatividad.

Objetivo:

Diseñar un set de jardín que incluye dos sillas y una mesa baja. se tenía que usar materiales baratos y reciclables, que permitieran larga duración a la intemperie.

Figura 59
Render Sillas y Mesa
CDMX 2016



Concepto:

El concepto estuvo guiado por la necesidad de anexar dos set de jardín en un solo panel por lo que gran parte del diseño estuvo en función de la optimización de panel y el cupo, también estuvo regido por los muebles RTA (Ready To Assemble) que significa: listos para armar. Figura 58

Materiales:

Para el primer prototipo de utilizar paneles de envases tetra pak reciclado y para el segundo paneles de polipropileno reciclado este último con mayor rigidez.

Status:

Trabajo grupal como Diseñador Creativo. Para este proyecto se realizaron dos prototipos, pero no se pudo llegar al costo final de venta.

Contexto:

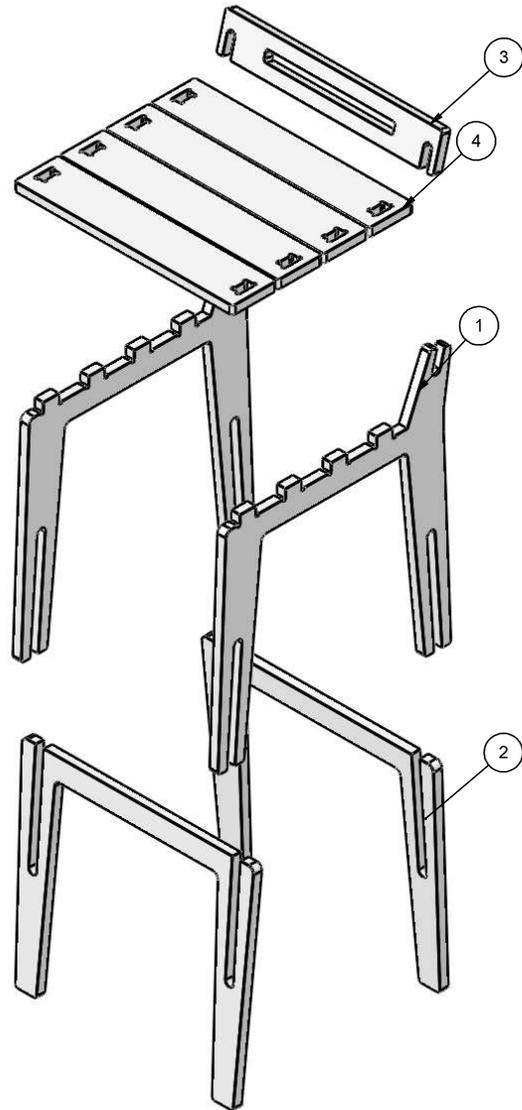
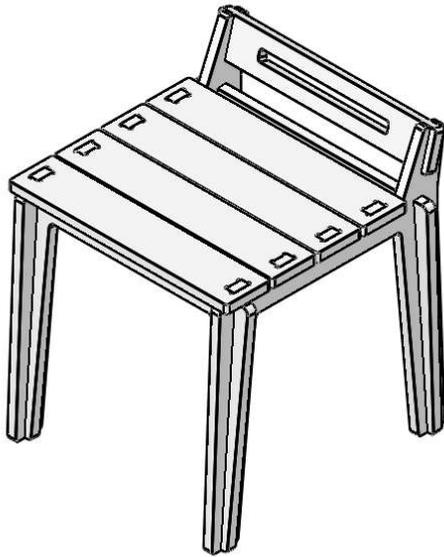
Bancomer Mexico

Fecha:

Mayo 2016

Figura 60

Despiece
CDMX 2016



4	4	Larguero Asientos	Panel de polietileno de alte densidad 16mm	--	Corte CNC
3	1	Respaldo	Panel de polietileno de alte densidad 16mm	--	Corte CNC
2	2	Frentes	Panel de polietileno de alte densidad 16mm	--	Corte CNC
1	2	Costado	Panel de polietileno de alte densidad 16mm	--	Corte CNC
NO.	CANT.	DESCRIPCIÓN	MATERIAL	ACABADO	OBSERVACIONES



Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V.
NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

PROYECTO: _Set de jardín

CLIENTE: _BBVA

ENSAMBLE: *

SUBENSAMBLE: *

REVISIÓN: 00

DIBUJÓ: _Manuel Lopez

REVISÓ: _Isaac Osorio

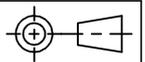
TOLERANCIAS: $\pm 1 \text{ mm}$
 ± 1

ESC: 1:20

ACOT: mm.

FECHA: 05/11/2015

PLANO: BBVA set de jardin (02 oct 15) pla-01



HOJA: 1/4

ROAD SHOW LIVERPOOL

Descripción del proyecto:

Swatch es un grupo relojero suizo además de una firma suiza de relojes. Tenía la necesidad de glorificar su nuevo producto, un reloj de gama alta, en tiendas departamentales de manera itinerante. Para este proyecto tenían vitrinas elaboradas por otro proveedor, solo se tenía que diseñar el espacio donde se colocarían las vitrinas existentes

Objetivo:

Diseñar un espacio de exhibición itinerante de 2 metros x 2 metros modulable y desarmable, par centros comerciales. Se deben utilizar las especificaciones técnicas del reloj como principal eje de las propuestas de diseño, además de anexar un tótem digital que permitiera integrar publicidad.

Concepto:

Con el manual de identidad corporativa se pudo intervenir en el mobiliario, las propuestas iniciales no podían ser diferentes al mobiliario que ellos ya tenían, así que se trabajó y únicamente del logotipo se utilizaron los colores, materiales y texturas. Figura 55

Figura 61
Render Road Show
CDMX 2016



Materiales:

La base estaba constituida por una estructura metálica que se desarmaba en 4 partes iguales, forrada de piso vinilico en tonos de madera gris. La celosía estaba elaborada en acrílico opalino.

Status:

Trabajo grupal como Diseñador Creativo. Por la demora del proyecto y el aterrizaje del concepto, no se llevo acabo pero se recibieron bueno comentarios por parte del equipo creativo y la dirección comercial.

Contexto:

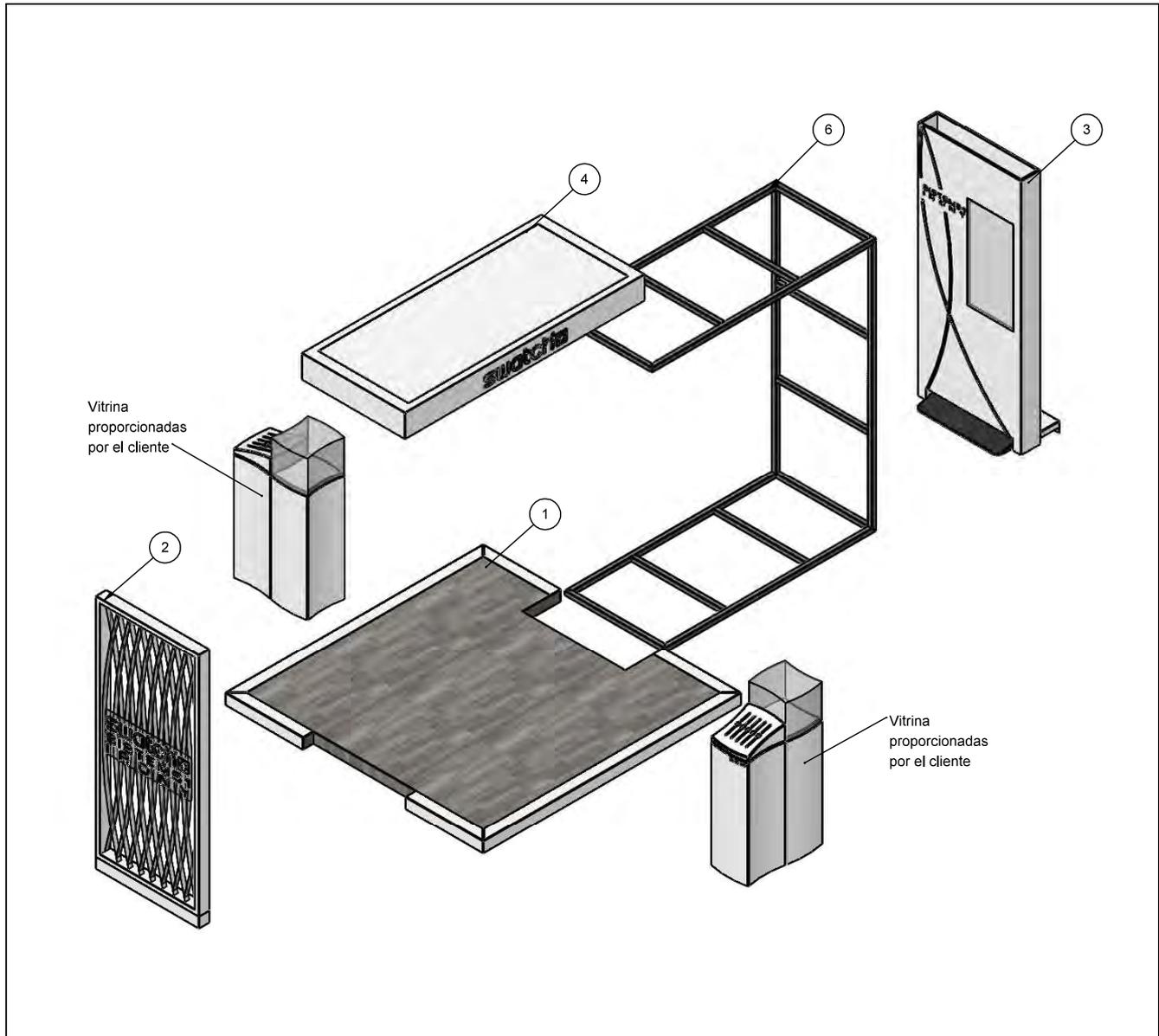
Liverpool Tereo

Fecha:

Abril 2016

Figura 62

Despiece
CDMX 2016



NO.	CANT.	Descripción	MATERIAL	ACABADO	OBSERVACIONES
1	1	Tarima	Bastidor MDF y Lamina Cal 18	Piso Vinilico Unidekor Ash Rock y PE Blanco Mate	--
2	1	Celosía Acrílico	Perfil de Acero y Acrílico MF2 6mm	PE Blanco Mate	--
3	1	Muro Totem	Bastidor de MDF	Pintura Laca Blanco Mate	Totem Digital Rentado
4	1	Copete	Bastidor de MDF y Acrílico Z2	Pintura Laca Blanco Mate	Logotipo con Iluminacion Posterior
6	1	Estructura Interna	Perfil Tubular de 1 1/2" x 1 1/2"	P.E. Tiger RAL - 0000	--



PROYECTO: Road Show

CLIENTE: Swatch

ENSAMBLE: *

SUBENSAMBLE: *

REVISION: 00

DIBUJO: Manuel Lopez

REVISÓ: Isaac Osorio

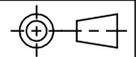
TOLERANCIAS: ± 0.1mm

ESC: 1:6

ACOT: mm.

FECHA: 08/08/2016

PLANO: Isometrico y Explosivo General SWATCH



HOJA: 2/3

Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V. NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

EXHIBIDORES PARA TIENDAS CHEDRAUI SELECTO

Descripción del proyecto:

Chedraui Selecto es el formato premium de la cadena de supermercados Chedraui. Están enfocados hacia un público objetivo exigente y con alto poder adquisitivo. Para eliminar la exhibición convencional de supermercado querían implementar exhibidores mas personalizados al producto que contenían.

Objetivo:

Diseñar área de exhibición de productos naturales para los supermercados chedraui selecto, que permitiera la rápida ubicación y que los clientes se sintieran identificados con el producto y el área. La exhibición se dividen en 3 categorías, productos orgánicos, sin gluten y sin azúcar. Gracias a la información obtenida por el cliente se elaboró un moodboard para la integración del proyecto, donde se tenían la propuestas de materiales y algunas imágenes de referencia.

Concepto:

El moodboard permite tener un mejor acercamiento sobre las necesidades

Figura 63
Render Kiosko Exhibidor
CDMX 2017



del cliente, en específico las tiendas de ultramarino, mobiliario rústico, misceláneas. De este modo pudimos enfocarnos al concepto vintage que actualmente se encuentra en tendencia, El concepto vintage hace referencia a los objetos o accesorios con cierta edad, que no pueden aún catalogarse como antigüedades.

Figura 52

Materiales:

Para realizar este proyecto se utilizó principalmente MDF masisa con terminado en melamina de su nueva línea de productos 2017, Los colores sólidos fueron Azul Acero, Agatha y Coñac y los acabados en madera monarca, además panel de madera compuesta (OSB)

Status:

En este proyecto se le prestó más atención a la propuesta por medio de bocetos, para integrar cada elemento según el requerimiento de los productos que iban a exhibir. se dividieron los espacios para perder la uniformidad de las vitrinas de supermercado. Las propuestas gustaron bastante, pero tuvo algunas modificaciones, de igual forma sufrió adaptaciones a diferentes espacios ya que no solo se incluyeron en islas, sino también en perimetrales.

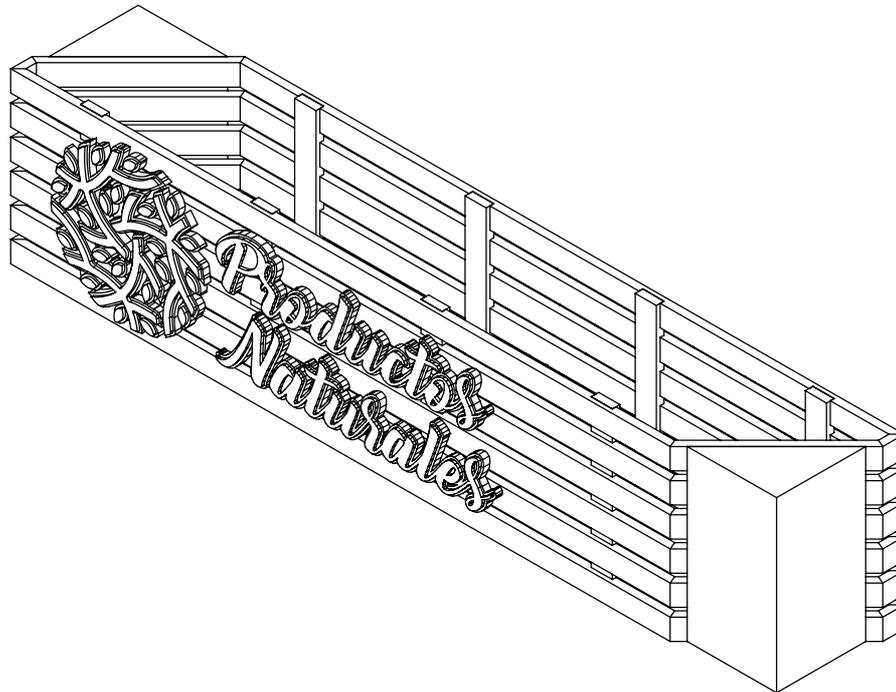
Contexto:

Chedraui Selecto, Los Cabos, Baja California.

Fecha:

Marzo 2017

Figura 64
Isométrico Copete
CDMX 2017



2	2	Tipografía	Acrílico Z2 de 9mm	Cantos Pulidos	Back en Laca Color Verde
1	1	Copete	MDF de 16mm Monarca	Chapa cinta de 1mm	Follaje Sintético
NO.	CANT.	Descripción	MATERIAL	ACABADO	OBSERVACIONES

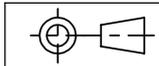


PROYECTO: Exhibidor Organicos

CLIENTE: Chedraui

REVISION: 00

ESC: 1:20



ENSAMBLE: *

DIBUJÓ: Manuel Lopez

ACOT: mm.

HOJA: 1/2

SUBENSAMBLE: *

REVISÓ: Isaac Osorio

FECHA: 07/02/2018

TOLERANCIAS: $\pm 1 \text{ mm}$
 $\pm 1'$

PLANO: Ensa - Plafon Organicos 01 XO-02-0

Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V.
NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.

EXHIBIDOR PARA WALMART

Descripción del proyecto:

AT&T (American Telephone and Telegraph) es una compañía estadounidense de telecomunicaciones. Provee servicios de voz, video, datos e Internet a negocios, clientes y agencias del gobierno. Cuando llega AT&T a México, busca renovar las tiendas que había absorbido como iusacell, nextel y unefon. Escato entra de lleno como uno de sus tres proveedores de mobiliario y nueva imagen, pero solo como maquillador, ya que el diseño provenía de Estados Unidos, donde ya había trabajado con la imagen. Apesar de esto se pudo trabajar con una propuesta para diseñar los exhibidores para supermercados. ganando una licitación para el diseño, producción e implementación de un kiosko vitrina para walmart México.

Objetivo:

diseñar un exhibidor para la venta de equipos y servicios de AT&T, su principal característica poder tenerlo de manera adosada a muro o en forma de isla, ya sea que se le colocaran 3 o 6 equipos respectivamente. Además de contener un espacio que le permitiera al vendedor realizar contrato de servicios con los clientes.

Figura 65
Render Isla Comercial
CDMX 2016



Concepto:

Para el concepto de diseño se utilizó el manual de mobiliario que ya se había trabajado. Se elaboró un diseño con las especificaciones del cliente con la promesa de la versatilidad, ligereza y vanguardia. El exhibidor tenía que ser pequeño para poder colocar en diferentes lugares. Figura 56

Materiales:

La mayor parte del exhibidor se realizó en MDF recubierto de laminado plástico color blanco, con ligero contraste en laminado plástico con textura de madera en la parte inferior, con su capote de cristal templado.

Status:

Trabajo individual como Diseñador Creativo. El proyecto sufrió varias modificaciones, pero desde un inicio se ganó la licitación. Actualmente se producen 300 muebles y se contempla que para el año 2018 sea la misma cifra.

Contexto:

Walmart México

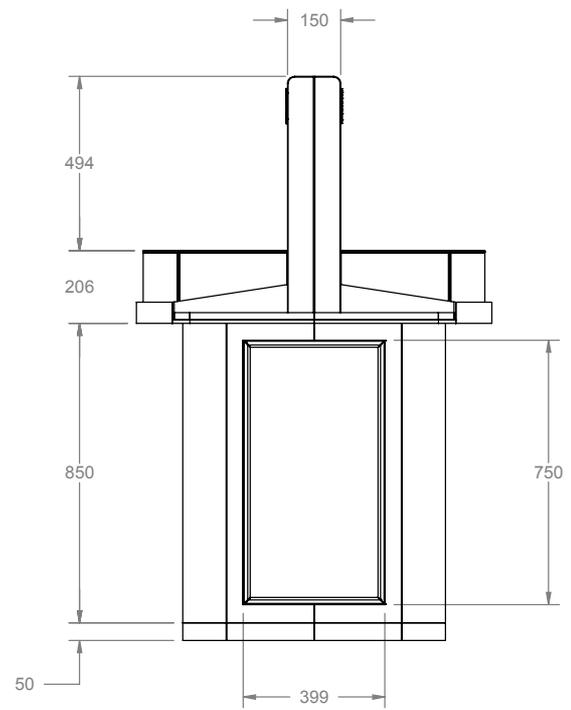
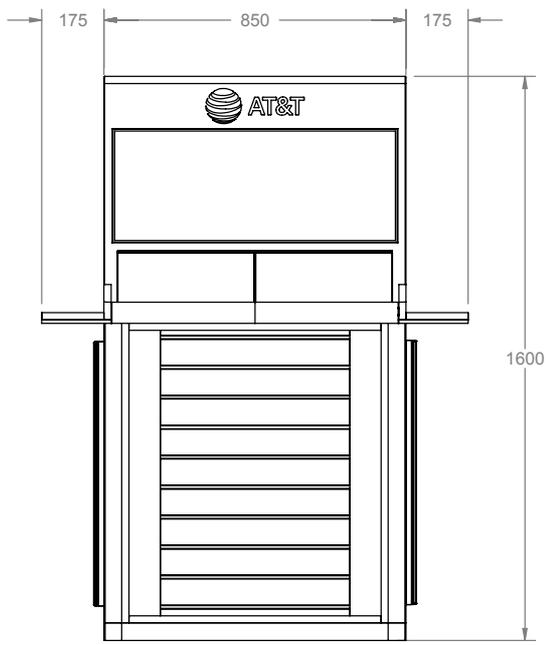
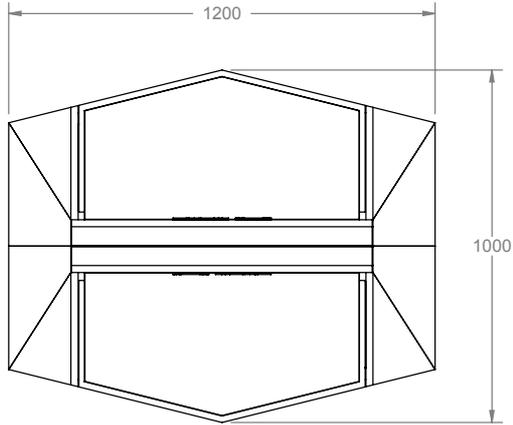
Fecha:

Abril 2016

Figura 66
Vistas Generales
CDMX 2016

AT&T

Isla Exhibición



PROYECTO: _	REVISION: 00	ESC: 1:20
CLIENTE: AT&T	DIBUJO: Manuel Lopez	ACOT: mm.
ENSAMBLE: *	REVISO: Isaac Osorio	FECHA: 07/02/2018
SUBENSAMBLE: *	TOLERANCIAS: $\pm 1 \text{ mm}$	PLANO: Ensa - Gabinete Exhibidor ATT 01-01

HOJA: 1/1

Este documento es propiedad de GRUPO ESCATO, S.A. de C.V.
NO puede ser reproducido ni comunicado a terceros sin autorización previa.



CONCLUSIONES

Al desarrollar este documento que muestra mi trayectoria profesional, me pude dar cuenta de los alcances del diseño industrial en el ámbito laboral y de cómo vamos perfeccionando los conocimientos que adquirimos a lo largo de la carrera.

En estos años ha sido evidente que no importa el tamaño de la empresa, si te dedicas al mobiliario, siempre estarás usando los mismos conceptos, criterios, materiales y procedimientos de diseño, aunado a que se tienen tres etapas básicas en su construcción: armado, implementación e instalación. La tecnología y la maquinaria puede cambiar, pero los procesos serán los similares.

Una de las ventajas del diseño de mobiliario comercial es que el diseño no siempre es genérico o universal, sino que este se verá afectado por el producto a exhibir, lo que le permite al área de diseño crear nuevos proyectos, con diferentes estilos, formas y materiales.

Por otro lado, el diseñador industrial puede incursionar en varias áreas además del área de diseño, esta carrera es tan versátil que podemos intervenir en todos los procedimientos que se incluyen en la industria del mueble, como ingenierías de mobiliario, cotizaciones, líder de instalaciones, líder de logística, jefe de producción hasta director comercial.

La comparativa que presento fue desde mis inicios hasta donde actualmente me encuentro. Cuando egresas y entras al campo laboral lo único que deseas es demostrar tus conocimientos adquiridos, sin tener claridad de que solo es el comienzo de una especialización. Hoy en día no solo me conformo con lo que ya sé y que dominó, ahora quiero profundizar más en el diseño industrial y adquirir más conocimientos.



FUENTES DE CONSULTA

Las dimensiones humanas en los espacios interiores
JULIUS PANERO; MARTIN ZELNIK, GUSTAVO GILI, 2007.

Dibujo para diseñadores industriales
FERNANDO JULIÁN - JESÚS ALBARRACÍN, PARRAMÓN, 2007

Manual de diseño para maderas del grupo andino
JUNTA DEL ACUERDO CARTAGENA, PADT REFORT

Diseño y construcción de estructuras ligeras mixtas de madera laminada y vidrio
MIGUEL ÁNGEL ABIÁN PÉREZ - MANUEL GARCÍA BARBERO - KIYANSHID
HEDJRI, AIDIMA, 2012

Organización Mundial del Diseño (WDO)
Desde 2017 - wdo.org

Ideo
Desde 2017 - www.ideo.com

Neomoble S.A. de C.V. - Lugar de origen: Estado de México
Desde el 2017 - neomoble.com.mx

Creatika Studio S.A. de C.V. - Lugar de origen: Ciudad de México
Desde el 2017 - creatikastudio.com.mx

escato escenógrafos corporativos S.A. de C.V. Lugar de origen: Ciudad de México
Desde el 2017 - escato.com

Apple Inc
Derechos reservados - 2017 - www.apple.com/sitemap

Total Play Telecomunicaciones S.A. de C.V.
Derechos reservados - 2017 - www.totalplay.com.mx

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Derechos reservados - 2017 - www.buap.mx

Dirección de Bibliotecas y Centros de Información - UAEH
Derechos reservados - 2017 - www.uaeh.edu.mx/dbci



GLOSARIO

Su finalidad de esta tipología es familiarizar al lector con los conceptos que se utilizan en el ámbito del diseño de espacios comerciales, y poder entender de mejor manera el documento.

Aterrizaje: Se refiere a concretar un proyecto, e incluye el problema o necesidad aunado al diseño, producción e instalación.

Brief: La palabra Brief tiene un origen militar; proviene de la palabra inglesa Briefing que significa breve y era utilizada para nombrar a todas las órdenes rápidas que se les daban a los soldados. El término fue adoptado por la industria publicitaria para referirse a las instrucciones que los clientes dictan a las agencias para desarrollar una campaña. Es una serie de datos que para generar ideas para orientar e implementar las acciones para el buen diseño. El brief se elabore en conjunto con los clientes para perseguir los mismos objetivos.

Control Numérico Computarizado (CNC): es un sistema de automatización de máquinas herramienta, que son operadas mediante comandos programados en un medio de almacenamiento, en comparación con el mando manual mediante volantes o palancas. La programación es sobre un ROUTER de 5 ejes que no solo trabaja sobre los ejes X, Y y Z, también tenía un brazo angular que podía girar 180°, otro punto era que tenía cortadores en los 3 ejes, lo que le permite generar un corte perimetral del panel, perforaciones en las caras y en los cantos del panel. La programación facilita el ensamblaje de los gabinetes con sistema minifix y perno estriado.

Concepto: que se refiere a todos los elementos que lo componen como propiedades estéticas y formales, materiales y acabados, dimensiones, junto a los requerimientos que establece el cliente.

Design Thinking: Según Tim Brown, actual CEO de IDEO, el Design Thinking "Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado".

Ingeniería de Mobiliario: le permite a las empresas tener mejores procesos con un menor tiempo de producción. La ingeniería de mobiliario es la creatividad aplicada al proceso de manufactura, que se traduce en planos técnicos que están bajo la norma oficial mexicana, se apegan totalmente a los procedimientos internos de la empresa.

Lanzamiento de Nuevos Productos: Consiste en una serie de actividades tácticas de comunicación y publicidad. El objetivo principal de estas actividades es comunicar al mercado acerca de la existencia de un nuevo producto así como sus propiedades, a la vez que se empieza a transmitir

su posicionamiento en relación a la necesidades de los clientes y los posibles competidores. Para este proceso se involucran muebles que le permitan al cliente identificar a primera vista este nuevo lanzamiento y que tenga una mejor experiencia al momento de probar el producto, a este tipo de mobiliario le llamamos "glorificadores". Mobiliario comercial con especificaciones técnicas de un solo producto.

Manuales de Identidad Corporativa: En este documento se recogen los principales elementos gráficos, muebles e interiorismo de una marca o negocio y explica cómo deben aplicarse visualmente.

Moodboard: Es una técnica creativa que sirve para crear el universo visual de un proyecto. Básicamente, consiste en recopilar diferentes elementos y construir un collage que te ayude a visualizar tu estilo.

Obra Civil: Se refiere a todos los elementos que componen un espacio pero en cuestiones arquitectónicas, como acabados en piso, muros y techo, instalaciones hidráulicas, iluminación, acabados internos y externos en una tienda.

Sembrado: Este concepto es propiamente de arquitectura y se utiliza cuando se tiene los planos del área y se colocan según medida, distribución y para las distancias entre cada mueble.

Sistema Minifix: fue inventado e introducido al mercado por la marca Häfele en 1980. Este sistema llegó a revolucionar el mercado de los herrajes en el mundo entero, facilitando el armado de diversos muebles. Es uno de los inventos que permitió el auge de los muebles RTA (Ready To Assemble) que significa: listos para armar. Consta principalmente de dos piezas: Una caja excéntrica y un perno o clavija. La caja, es de tamaño pequeño, como una moneda. En ella, debe fijarse el perno cilíndrico, realizando un giro dentro de la caja.

Scouting: Es un anglicismo que se utiliza de manera literal al castellano, significa exploración y se usa cuando el diseñador necesita mayor referencia sobre el producto a realizar, esto incluye visita al contexto, toma de medidas o pláticas con el cliente.

Retail: Es un tipo de comercio que se caracteriza por vender al por menor. Lo llevan a cabo aquellas empresas cuyo objetivo es vender a múltiples clientes finales un stock masivo. El diseño de espacios comerciales ayuda a generar ambientes que permitan una mejor experiencia en el momento de la compra.

TIPOLOGÍA DE MOBILIARIO

NOMBRE	FUNCIÓN	CARACTERÍSTICAS	IMAGEN
Vitrina	Protege y expone productos. Cuenta con area de guarda, entrepaños, o panel ranurado para colocar blister.	Base estructural que le permite soportar capelos de cristal o sistemas corredizos	
Mesa Experiencia	Muestra los productos sin protección lo que permite la interacción directa con el cliente. cuenta con conexiones eléctricas y alarmas	Base estructural con vista 360°, incluye alarmas ya que los equipos están expuestos a los clientes.	
Glorificador	Se utiliza en un nuevo lanzamiento de algún producto, por lo que su diseño es personalizado y adecuado al producto exhibido.	Base que puede ser de diferentes tamaños según el producto. Se utiliza iluminación y varios materiales para resaltar el producto	
Gabinete Counter	La exhibición del producto e incluye su pago.	Base estructural, incluye sistema eléctrico para la computadora y caja registradora con chapa de seguridad.	

Figura 62
 Mobiliario para Espacios Comerciales
 CDMX 2017



CD de Mex. Jueves, 16 de febrero del 2017

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Aragón
Jefe de Carrera de Diseño Industrial
D.I Ricardo Obregon Sanchez

PRESENTE.

Reciba un cordial saludo de parte de GRUPO ESCATO escenógrafos corporativos, la presente carta tiene como finalidad ayudar con el proceso de titulación de nuestro colaborador José Manuel López Basilio quien actualmente se encuentra en el departamento de diseño desempeñando labores creativas como diseño de mobiliario para espacios comerciales, retail, señalización, display, elementos gráficos entre otros.

José Manuel López Basilio se encuentra laborando con nosotros desde el 20 de febrero del año 2015. Estamos conscientes y apoyamos su crecimiento profesional por lo que damos consentimiento de publicar proyectos con fines académicos. Para así poder ayudar con su proceso de titulación.

Así mismo GRUPO ESCATO deberá estar presente en los créditos de dicho documento y se especificara que son trabajos realizados dentro de la empresa.

Estaremos atentos a cualquier duda o aclaración que se requiera

Cordialmente.

Jesús Chacón Arreola
Director Comercial Senior



