

Sonorenses ganan concurso de diseño con proyecto multidisciplinar



Un grupo de estudiantes de diferentes disciplinas del **Tec de Monterrey campus Sonora Norte** desarrolló **Joy Oracle**, un proyecto basado en la risa como expresión auténtica del ser humano, para participar en el concurso **Fondo Creativo 2024**.

Fondo Creativo es una convocatoria nacional del Instituto Arte AC que busca incentivar la creación de proyectos que involucren el arte, la ciencia y la tecnología en concordancia con la comunidad Tec.

Carolina López, estudiante de quinto semestre de la Licenciatura en Diseño Industrial, explicó que el proyecto consistía en **combinar arte, tecnología y ciencia** para la creación de una **pieza conceptual**.

“[Queríamos] encontrar activaciones en espacios públicos por medio de nuevas perspectivas”.- Jessica Isac.

El proyecto fue uno de los ganadores y se presentó en el **Pabellón Expositivo de campus Monterrey** el pasado 13 de noviembre y en la **inauguración del espacio expositivo EXPEDITION FEMSA** el 2 de diciembre.

Los alumnos compartieron a CONECTA que el impacto que buscan generar a través de esta pieza es el **ver lo posible en lo que se piensa imposible**: maravillarse, crear curiosidad y asombro en una vivencia experimental.

*“[Queríamos] encontrar **activaciones en espacios públicos** por medio de nuevas perspectivas”,*



/> width="900"

loading="lazy"> **Combinan arte y tecnología a través de un equipo multidisciplinario**

El proyecto de *Joy Oracle* se desarrolló bajo la supervisión del profesor **Edgar Ludert**, director regional Noroeste de Arte y Diseño, quien reclutó y coordinó a un **equipo multidisciplinario** formado por estudiantes de **Diseño Industrial (LDI)**, **Ingeniería en Tecnologías Computacionales (ITC)** e **Ingeniería en Mecatrónica (IMT)**.

El equipo de diseño estuvo conformado por las alumnas de LDI **Michelle Guerra, Karla Sofía Peña, Carolina López y Jessica Isac**, quienes participaron desde la **conceptualización y prototipado** hasta la **materialización** de la escultura.

Además, contaron con el apoyo de los profesores **René Corella** en el modelado 3D y **Jaime Solorzano** en procesos de manufactura.

Asimismo, se incorporaron al equipo los estudiantes **Daniel Fernández, Gustavo Betancourt, Ramón Alberto y Alan García** de ITC, así como **Ana Othón y Julio César** de IMT, quienes se encargaron de programar y crear los mecanismos que daban movimiento a la escultura.

Proceso de “Joy Oracle”

El inicio de este proyecto consistió en la conceptualización y combinación de ideas en el equipo.

“Consideramos muchísimas posibilidades, desde figuras de animales diferentes a flores y ojos”, compartió Jessica.

Al final el equipo se decidió por una figura orgánica para una **escultura interactiva** hecha de madera que pudiera reaccionar al momento de **escuchar risas**.

El proceso se dividió en **conceptualización, construcción, programación y ensamblaje**, en dónde los estudiantes de cada área pudieron **aplicar su conocimiento** y, sobre todo, **obtener nuevos aprendizajes** a medida que avanzaba el proyecto.

“Logramos mantener la esencia y la intención inicial del proyecto a través de todos los retos del proceso”.- Jessica Isac.

Retos y Desafíos

Los estudiantes tuvieron que poner a prueba sus **habilidades de organización y manejo de tiempo** al trabajar simultáneamente con sus proyectos académicos y el desarrollo del proyecto.

Carolina López mencionó que, al ser la primera vez que trabajaban con las técnicas utilizadas, se les presentaron varios desafíos durante la construcción. Sin embargo, el **uso de conocimientos previos** y el **descubrimiento de nuevos procesos** contribuyeron a un cierre exitoso del proyecto.

“Logramos mantener la esencia y la intención inicial del proyecto a través de todos los cambios, retos y obstáculos que se presentaron en el proceso”, mencionó Jessica.

*“La parte de **diseño** tardó **2 semanas**, igual lo de mecatrónica, y los ITC terminaron la **programación** en **4 días**, pero si fue un proceso bastante pesado al final”,* opinó la alumna.

Los participantes coincidieron en que, aunque fue difícil, están orgullosas y orgullosos de su participación.



/> width="900"

loading="lazy"> **Convertir lo imposible en posible**

Jessica y Carolina invitaron a los estudiantes a participar en este tipo de proyectos, pues consideran que a pesar de los obstáculos les permiten como estudiantes experimentar y aprender directamente del proceso.

“Van a tener que dar todo porque sumarse a un proyecto así es mucha responsabilidad”, explicó Carolina.

Con *Joy Oracle*, los estudiantes esperan que su trabajo trascienda más allá de lo académico, para convertirse en una experiencia o juego con el que quisieron **crear, experimentar y aprender**.

“[...] espero que inspiremos a otros campus y que se den cuenta que lo que se nos hace imposible no es tan imposible”, concluyó Jessica.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER...