

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

UAM Xochimilco

Coordinación de Extensión Universitaria y Difusión Cultural

Periodo: 13 de Octubre del 2025 al 13 de Abril del 2026

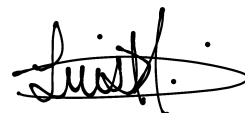
Proyecto: Apoyo al área académica hombre y materialización tridimensional y entorno

Clave del proyecto: XCAD000679

Área de concentración: Departamento de tecnología y producción

Responsable del Proyecto: Mtro. Luis Roberto Cruz Pérez

Asesor interno: Christian Thomas Velázquez Bravo



Nombre completo: Yareli Berenice Peña Pérez

Matrícula: 2202039416

Licenciatura: Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5565021247

Correo electrónico: 2202039416@alumnos.xoc.uam.mx



INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene como finalidad exponer las actividades, aprendizajes y experiencias obtenidas durante la realización del servicio social en la Universidad Autónoma Metropolitana, específicamente en la unidad UAM Xochimilco, ubicada en Calzada del Hueso 1100, Coapa, Villa Quietud, alcaldía Coyoacán, Ciudad de México.

El servicio se llevó a cabo dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), en el edificio Q, en el área de concentración del Departamento de Tecnología y Producción. Este espacio se enfoca en el desarrollo de actividades académicas y prácticas relacionadas con los procesos tecnológicos, productivos y de diseño, permitiendo la vinculación entre el conocimiento teórico y su aplicación en contextos reales.

El servicio social es una actividad obligatoria en la formación profesional universitaria en México, que tiene como propósito retribuir a la sociedad parte de los conocimientos adquiridos durante la carrera. A través de este, las y los estudiantes participan en proyectos que contribuyen al desarrollo social, académico o institucional, al mismo tiempo que fortalecen sus habilidades, adquieren experiencia práctica y consolidan su formación integral.

Durante mi periodo de servicio social, tuve la oportunidad de desarrollar distintas actividades en las que puse en práctica los aprendizajes de diseño adquiridos durante la licenciatura. Asimismo, esta experiencia me permitió adquirir nuevos conocimientos, fortalecer habilidades técnicas y ampliar mi comprensión sobre los procesos de diseño y producción en un contexto real de trabajo.

Durante este periodo, se participó en diversas actividades orientadas al apoyo en procesos de investigación, desarrollo de proyectos y colaboración en tareas propias del área, lo que permitió fortalecer habilidades tanto técnicas como analíticas. Asimismo, la experiencia contribuyó a comprender la importancia del trabajo interdisciplinario y el papel del diseño en la solución de problemáticas reales.

Además, el servicio social representó una oportunidad para enfrentar retos reales dentro de un entorno profesional, en el cual fue necesario aplicar criterios de diseño, organización y resolución de problemas. Esto implicó no solo el desarrollo de propuestas, sino también la adaptación a dinámicas de trabajo colaborativo, el cumplimiento de objetivos y la habilidad en la ejecución de tareas asignadas.

Por otra parte, esta experiencia permitió generar una visión más amplia sobre el impacto del diseño en distintos contextos, reconociendo su valor como herramienta para mejorar procesos, optimizar recursos y aportar soluciones innovadoras.

De esta manera, el servicio social no solo fortaleció la formación académica, sino que también contribuyó al crecimiento personal y profesional.

El presente reporte tiene como objetivo describir de manera clara las funciones desempeñadas, los conocimientos adquiridos y las metas alcanzadas, así como reflexionar sobre la relevancia del servicio social como una etapa formativa fundamental en el desarrollo profesional.

OBJETIVO GENERAL

Brindar apoyo integral en la organización, difusión y realización de eventos desarrollados por el Área de Tecnología y Producción de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad UAM Xochimilco, mediante la participación activa en la planeación y ejecución de actividades, así como en el diseño y desarrollo de objetos expositivos como mamparas, stands y exhibidores.

Lo anterior con el propósito de contribuir al adecuado funcionamiento y presentación de los eventos, aplicando los conocimientos adquiridos durante la formación en diseño, fortaleciendo habilidades técnicas, creativas y organizativas, y favoreciendo la comunicación visual y espacial de los contenidos presentados. Asimismo, se busca apoyar en la generación de propuestas funcionales y estéticas que respondan a las necesidades específicas de cada evento, optimizando los recursos disponibles y promoviendo una experiencia adecuada para los usuarios y asistentes.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Apoyar en la planeación y organización de eventos del Área de Tecnología y Producción de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad UAM Xochimilco, colaborando en la logística, distribución de espacios y coordinación de actividades.
- Participar en la difusión de los eventos mediante el desarrollo de materiales gráficos y de comunicación visual, asegurando que la información sea clara, atractiva y accesible para los usuarios.
- Diseñar y desarrollar elementos expositivos considerando aspectos funcionales, estéticos y de uso, de acuerdo con las necesidades indicadas
- Aplicar los conocimientos adquiridos durante la licenciatura en diseño para la resolución de problemáticas reales dentro de un contexto académico y profesional.
- Fortalecer habilidades técnicas, creativas y de trabajo en equipo, así como adquirir nuevos conocimientos relacionados con procesos de producción, organización y diseño de espacios expositivos.

JUSTIFICACIÓN DEL SERVICIO SOCIAL

La realización del servicio social en el proyecto “Apoyo al área académica hombre y materialización tridimensional y entorno”, dentro del Departamento de Tecnología y Producción de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco, se justifica por la oportunidad de aplicar y fortalecer los conocimientos adquiridos durante la formación en la Licenciatura en Diseño Industrial en un contexto académico y profesional real.

Este espacio permitió participar en actividades relacionadas con el desarrollo, análisis y materialización de proyectos de diseño, lo cual favoreció la integración entre los conocimientos teóricos aprendidos en la carrera y su aplicación práctica. A través de la colaboración en distintos proyectos, fue posible involucrarse en procesos que abarcan desde la conceptualización y modelado digital hasta la elaboración de prototipos y apoyo en la organización de eventos académicos.

Asimismo, realizar el servicio social en esta área contribuyó al fortalecimiento de habilidades técnicas, creativas y organizativas, particularmente en el uso de herramientas de modelado tridimensional, desarrollo de objetos expositivos y participación en dinámicas de trabajo colaborativo. Estas experiencias resultan fundamentales para la formación profesional del diseñador industrial, ya que permiten comprender de manera más amplia los procesos de diseño, producción y comunicación de proyectos.

De igual manera, el servicio social representó una forma de retribuir a la institución y a la comunidad universitaria mediante la participación en actividades que contribuyen al desarrollo académico y cultural de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. En este sentido, la experiencia no solo fortaleció la formación profesional, sino que también promovió el compromiso social y la responsabilidad dentro del ejercicio del diseño.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

1. Participación en la materialización y conceptualización del concurso “El corazón de CyAD”,

Consistió en el diseño y elaboración de una cápsula del tiempo con el propósito de preservar, durante 25 años, las papeletas elaboradas por la comunidad de CyAD, en las que se plasman sus expectativas y aspiraciones hacia el futuro.

El diseño de la cápsula se planteó bajo una forma libre, con el objetivo de reflejar la creatividad y los valores de la comunidad, así como conmemorar los 50 años de la División de Ciencias y Artes para el Diseño y simbolizar la proyección hacia los próximos 25 años.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El desarrollo de la cápsula del tiempo para el concurso “El corazón de CyAD” surge como una iniciativa para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia dentro de la comunidad de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. A través de este proyecto, se busca generar un objeto conmemorativo que no solo resguarde mensajes y aspiraciones, sino que también funcione como un vínculo simbólico entre el presente y el futuro.

Desde la perspectiva del diseño industrial, el proyecto se justifica por la necesidad de integrar aspectos funcionales, estéticos y sustentables en la creación de un objeto capaz de preservar su contenido durante un periodo prolongado. Esto implica la selección adecuada de materiales, la resolución de sistemas de cierre eficientes y el desarrollo de una propuesta formal significativa.

Asimismo, el proyecto adquiere relevancia al conmemorar los 50 años de la División, proyectando a su vez una visión hacia los próximos 25 años, lo que refuerza su valor cultural, institucional y social dentro de la comunidad universitaria.

DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se delimitó al diseño y desarrollo de una cápsula del tiempo con un volumen máximo de 30 × 30 × 30 cm, destinada a resguardar papeletas elaboradas por la comunidad de CyAD durante un periodo de 25 años.

El alcance del proyecto incluyó la participación en la conceptualización, el análisis formal y funcional, así como la elaboración de propuestas de diseño mediante herramientas digitales, específicamente el uso de SolidWorks para la modelación tridimensional del objeto.

Se consideraron criterios de selección de materiales enfocados en la resistencia, durabilidad y bajo impacto ambiental, así como el desarrollo de un sistema de apertura y cierre que garantizara la seguridad y conservación del contenido.

Quedaron fuera del alcance del proyecto los procesos de producción a gran escala, pruebas de envejecimiento a largo plazo y la implementación final del objeto en su contexto real, enfocándose principalmente en la etapa de diseño y desarrollo.

DESARROLLO Y PROCESO DE DISEÑO

1.A. PLANIFICACIÓN Y CRONOGRAMA

El desarrollo del proyecto se llevó a cabo de manera secuencial, iniciando con la revisión de la propuesta conceptual inicial y los lineamientos establecidos en la convocatoria.

Posteriormente, se definieron las etapas de trabajo, las cuales incluyeron el modelado digital, la fabricación del prototipo, el proceso de acabados y la propuesta estética final.

El cronograma se organizó considerando tiempos de diseño, fabricación y postproducción, permitiendo avanzar de manera ordenada en cada fase. Esto facilitó la correcta ejecución del proyecto y la toma de decisiones en función de los resultados obtenidos en cada etapa.

2.B. REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

El diseño de la cápsula del tiempo se desarrolló a partir de criterios específicos, entre los que destacan la necesidad de generar un objeto capaz de preservar su contenido durante un periodo prolongado, el uso de materiales resistentes y de bajo impacto ambiental, así como la integración de un sistema de apertura y cierre funcional. Asimismo, se consideraron aspectos formales y simbólicos, como la creación de una propuesta estética que reflejara la identidad de la comunidad de CyAD y su carácter conmemorativo. También se respetaron las limitaciones dimensionales establecidas, asegurando que el objeto no excediera los 30 cm por lado.

3.C. BOCETAJE Y SELECCIÓN DE PROPUESTAS

El proceso de diseño inició a partir de una propuesta conceptual desarrollada por el arquitecto responsable, quien presentó bocetos y un modelo físico inicial elaborado en cartón batería. A partir de esta base, se analizaron las características formales y funcionales del objeto.

Posteriormente, se desarrollaron distintas propuestas visuales enfocadas en la definición estética del diseño. Estas opciones permitieron explorar diferentes lenguajes formales y compositivos, hasta seleccionar una propuesta basada en formas geométricas y el uso de colores primarios, inspirada en las obras de Piet Mondrian.

4.D. MODELO DIGITAL

Una vez definida la dirección del diseño, se procedió a la elaboración de un modelo digital utilizando el software SolidWorks. Esta herramienta permitió desarrollar con mayor precisión la geometría del objeto, así como analizar sus dimensiones, proporciones y configuraciones formales.

El modelado digital facilitó la evaluación de la viabilidad del diseño, además de permitir ajustes antes de su materialización. También se consideraron en esta etapa posibles soluciones para el sistema de apertura y cierre, aunque este no se desarrolló completamente.

5.E. RENDERIZADO

A partir del modelo digital, se generaron representaciones visuales que permitieron visualizar el objeto con mayor realismo. Estas imágenes facilitaron la evaluación estética del diseño, especialmente en cuanto a la aplicación de color, distribución de formas y coherencia visual.

El renderizado también funcionó como una herramienta de comunicación del proyecto, permitiendo presentar de manera clara la propuesta final antes de su fabricación.

6.F. MATERIALIZACIÓN DEL PRODUCTO

Posteriormente, se llevó a cabo la fabricación del prototipo mediante impresión 3D en material PLA, con el objetivo de obtener la volumetría física del diseño. Esta etapa permitió evaluar aspectos como escala, proporción y presencia del objeto en un contexto real.

Una vez impresa la pieza, se realizó un proceso de postproducción que incluyó el lijado de superficies y la aplicación de acabados. Finalmente, se implementó la propuesta estética mediante el uso de viniles en colores rojo, azul, amarillo y negro, los cuales fueron cortados y adheridos cuidadosamente sobre la superficie del prototipo. Cabe mencionar que, al tratarse de un modelo conceptual, el sistema de apertura y cierre no se implementó de manera funcional, presentándose el objeto como un prototipo con acabados representativos del diseño final.

2. Asistencia como protección civil en conferencias.

Durante los días 22, 23 y 24 de octubre de 2025, se participó como apoyo en labores de protección civil durante el Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025, realizado en el Auditorio Tania Larrauri, ubicado en el Edificio O, planta baja.

El evento estuvo dirigido a profesores investigadores, estudiantes de licenciatura, maestría y doctorado, así como a especialistas en disciplinas relacionadas con Arquitectura, Diseño Industrial, Planeación Territorial, Diseño de la Comunicación Gráfica y Arte. Durante las jornadas se impartieron diversas conferencias que abordaron temas como tecnología, arte y cultura, tecnología y educación, así como tecnología e investigación.

3. Rediseño de juego de mesa

Como última actividad, se llevó a cabo el rediseño y réplica de un juego de mesa, seleccionando como referencia The Landlord's Game, con el objetivo de analizar su estructura, componentes y lógica de funcionamiento, así como aplicar conocimientos de diseño en su reinterpretación.

1.A. PLANIFICACIÓN Y CRONOGRAMA

El desarrollo del proyecto se organizó en distintas etapas, se estableció una secuencia de trabajo que incluyó la investigación, el análisis de componentes, el desarrollo digital de las piezas y la materialización del prototipo.

El cronograma se estructuró de manera progresiva, permitiendo avanzar de la comprensión teórica del juego hacia su ejecución práctica. Esto facilitó una mejor organización del tiempo y una adecuada distribución de las actividades.

2.B. Investigación

En una primera fase, se realizó una investigación sobre el origen del juego, su autora Elizabeth Magie y su contexto histórico, con el fin de comprender su propósito original y su evolución.

Asimismo, se llevó a cabo la recopilación de información sobre los elementos que conforman el juego, tales como el instructivo, las reglas, el tablero, las cartas, los billetes y los tótems. Esta información se obtuvo a partir de diversas fuentes digitales, lo que permitió contar con una referencia clara para su posterior desarrollo.

3.C. REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

El proyecto se desarrolló considerando la necesidad de replicar los elementos principales del juego, manteniendo su funcionalidad y lógica original. Entre los requerimientos se incluyó la correcta representación de todos los componentes, la claridad en el diseño gráfico de los elementos y la legibilidad de la información contenida en ellos.

Asimismo, se buscó que las piezas contaran con suficiente rigidez y durabilidad para su manipulación, así como coherencia visual entre todos los elementos que conforman el juego.

4.D. MODELO DIGITAL

Una vez recopilada la información, se procedió al desarrollo digital de los componentes del juego. El modelado tridimensional de las piezas físicas, como los tótems, se realizó en el software SolidWorks, permitiendo definir sus dimensiones y características formales.

Por otro lado, el diseño gráfico del tablero, las cartas y los billetes se llevó a cabo mediante la plataforma Canva, tomando como referencia distintas imágenes del juego original para asegurar coherencia visual en el resultado final.

5.E. MATERIALIZACIÓN DEL PRODUCTO

Finalmente, se realizó la materialización del prototipo mediante la impresión de los elementos gráficos en papel autoadherible (calcomanía). Posteriormente, estos fueron montados sobre cartoncillo con el objetivo de proporcionar mayor rigidez y resistencia a las piezas.

Este proceso permitió obtener un prototipo funcional del juego de mesa, integrando tanto los elementos físicos como gráficos necesarios para su uso, y evidenciando la correcta aplicación de los procesos de diseño y producción.

METAS ALCANZADAS

1. Cápsula del tiempo – “El corazón de CyAD”

- Se logró desarrollar una propuesta de diseño funcional y estética acorde a los lineamientos del concurso.
- Se generó un modelo digital en SolidWorks que permitió validar dimensiones, proporciones y configuración formal del objeto.
- Se materializó un prototipo físico mediante impresión 3D, permitiendo evaluar su volumetría en un entorno real.
- Se definió una propuesta estética coherente, aplicada mediante acabados y uso de color.
- Se analizaron y propusieron soluciones para el sistema de apertura y cierre, aunque no se implementaron completamente.
- Se integraron procesos de diseño conceptual, digital y de materialización en un mismo proyecto.

2. Apoyo en protección civil en conferencias

- Se brindó apoyo en la organización y supervisión de eventos académicos, contribuyendo al desarrollo seguro de las actividades.
- Se garantizó el orden y control de acceso durante las conferencias.
- Se fortalecieron habilidades de responsabilidad, atención y respuesta ante situaciones de riesgo.
- Se participó activamente en un evento académico de carácter internacional, interactuando con distintos perfiles profesionales.

3. Rediseño de juego de mesa

- Se comprendió el funcionamiento, estructura y lógica de un juego de mesa a partir de su análisis histórico y formal.
- Se logró replicar y rediseñar los componentes principales del juego, manteniendo su funcionalidad.
- Se desarrollaron habilidades en modelado 3D mediante el uso de SolidWorks para la creación de piezas físicas.
- Se aplicaron herramientas de diseño gráfico (Canva) para la elaboración de tablero, cartas y billetes.
- Se materializó un prototipo funcional utilizando técnicas accesibles, como impresión en papel autoadherible y montaje en cartoncillo.
- Se integraron conocimientos de investigación, diseño digital y producción en un solo proyecto.

RESULTADOS

Como resultado del servicio social, se logró la participación activa en distintos proyectos que integran el proceso completo de diseño, desde la investigación y conceptualización hasta la materialización de prototipos.

En el proyecto de la cápsula del tiempo, se obtuvo un prototipo físico con una propuesta formal y estética definida, así como un modelo digital que permitió validar aspectos funcionales y dimensionales. Este ejercicio evidenció la capacidad de trasladar una idea conceptual a un objeto tangible.

En la actividad de apoyo como protección civil, se contribuyó al adecuado desarrollo de un evento académico, garantizando condiciones de orden y seguridad durante las conferencias, lo que fortaleció habilidades organizativas y de responsabilidad.

Por otro lado, en el rediseño del juego de mesa, se logró la replicación funcional de sus componentes, integrando herramientas digitales y procesos de producción manual, obteniendo un prototipo completo que conserva la lógica del juego original.

En conjunto, estos resultados reflejan el desarrollo de competencias tanto técnicas como organizativas, así como la capacidad de trabajar en diferentes tipos de proyectos.

CONCLUSIONES

El desarrollo de las actividades permitió comprender el diseño como un proceso integral que no se limita a la generación de ideas, sino que implica análisis, toma de decisiones, resolución de problemas y materialización.

Se fortalecieron habilidades en el uso de herramientas digitales como SolidWorks y Canva, así como en procesos de fabricación como la impresión 3D y la elaboración manual de prototipos. Asimismo, se adquirió experiencia en la adaptación de propuestas conceptuales a soluciones viables, considerando factores funcionales, estéticos y de contexto.

De igual manera, la participación en actividades complementarias, como el apoyo en eventos, permitió desarrollar habilidades de organización, trabajo en equipo y responsabilidad, las cuales son fundamentales en el ámbito profesional.

Finalmente, el servicio social contribuyó a consolidar una visión más amplia del diseño industrial, entendiéndolo como una disciplina que integra creatividad, técnica y compromiso social, y que tiene la capacidad de generar soluciones significativas dentro de distintos contextos.

REFLEXIONES

La realización del servicio social dentro de las actividades de diseño y apoyo académico permitió fortalecer y continuar desarrollando habilidades propias del Diseño Industrial, especialmente en procesos que van desde la conceptualización hasta la materialización de prototipos. A través de los distintos proyectos, se adquirieron nuevos conocimientos en el uso de herramientas digitales, técnicas de fabricación y resolución de problemáticas de diseño, lo que contribuyó a una formación más integral.

El trabajo colaborativo y la orientación por parte de los responsables de los proyectos resultaron fundamentales para el desarrollo de las actividades, destacando la importancia de la interdisciplinariedad y el intercambio de ideas dentro del proceso de diseño. Asimismo, la participación en distintos tipos de actividades, tanto de diseño como de apoyo en eventos, permitió desarrollar habilidades organizativas, de responsabilidad y trabajo en equipo.

De igual manera, la experiencia adquirida durante el servicio social dejó un aprendizaje significativo tanto a nivel académico como personal, el cual podrá ser aplicado en futuros proyectos profesionales. Este proceso permitió comprender la importancia de integrar aspectos técnicos, estéticos y funcionales en el diseño, así como la necesidad de una constante mejora en cada etapa del desarrollo de un producto.

BIBLIOGRAFÍA

- Convocatoria: DISEÑO Y ELABORACIÓN DE CÁPSULA DEL TIEMPO “EL CORAZÓN DE CYAD”. (s/f). Uam.mx. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://www.xoc.uam.mx/events/convocatoria-diseno-y-elaboracion-de-capsula-del-tiempo-el-corazon-de-cyad/>
- (S/f-c). Com.es. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/composicion-complejidad-basicas-obras-mondrian_22883
- Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025. (s/f). Uam.mx. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://cyad.xoc.uam.mx/es/congreso-internacional-de-tecnologia-y-produccion-2025>
- (S/f-d). Nytimes.com. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://www.nytimes.com/es/2024/04/21/espanol/lizzie-magie-inventora-monopoly.html>
- (S/f). Studylib.net. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://studylib.net/doc/8340898/the-landlord-s-game-prosperity---the-history-of-the-landl...>
- (S/f-b). Boardgamegeek.com. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://boardgamegeek.com/image/263283/the-landlords-game>
- Pin by Kerensa Zieske on Christmas oddities in 2026. (s/f). Pinterest. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de <https://mx.pinterest.com/pin/133841420172293149/>
- Game rules - the landlord's game - economic game company. (s/f). Landlordsgame.info. Recuperado el 20 de marzo de 2026, de https://landlordsgame.info/games/lg-1906/lg-1906_egc-rules.html
- Reading the Landlord's Game. (2021, julio 8). The Landlords Game; yourPlay. https://landlords-game.com/?page_id=617
- Visual timeline the Landlord's Game. (2021, julio 2). The Landlords Game; yourPlay. https://landlords-game.com/?page_id=5

ANEXOS

Actividad 1. Participación en la materialización y conceptualización del concurso “El corazón de CyAD”



Modelo en batería. Yareli peña 2025



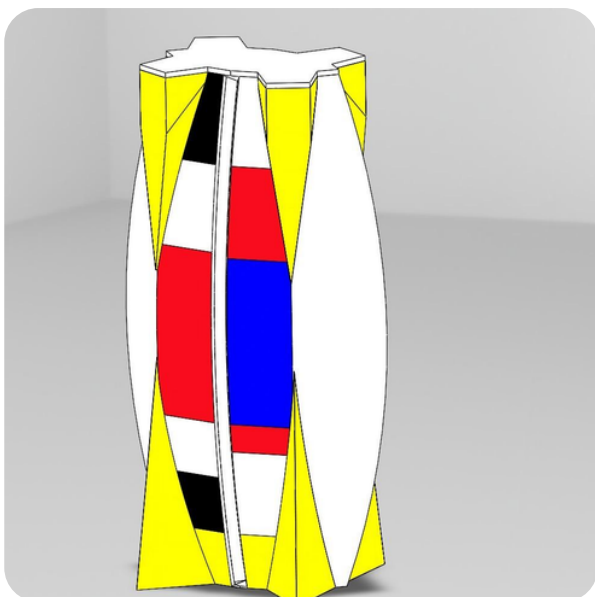
Modelo en batería e impresión 3D. Yareli peña 2025



Proceso de acabados para modelo 3D. Yareli peña 2025



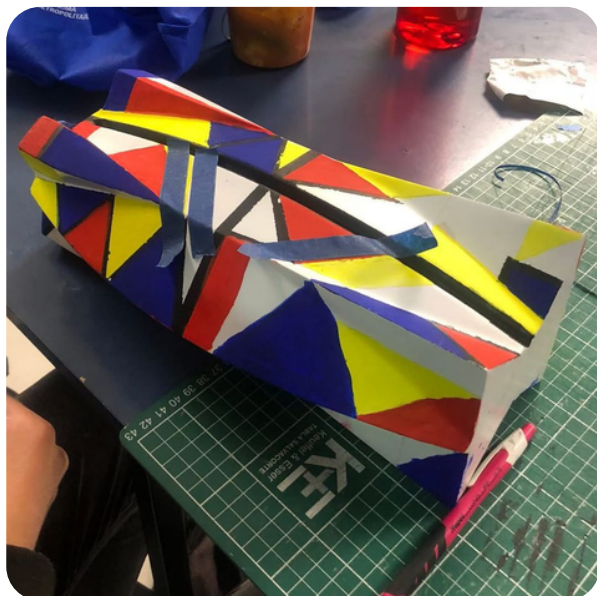
Propuesta de diseño visual. Yareli peña 2025



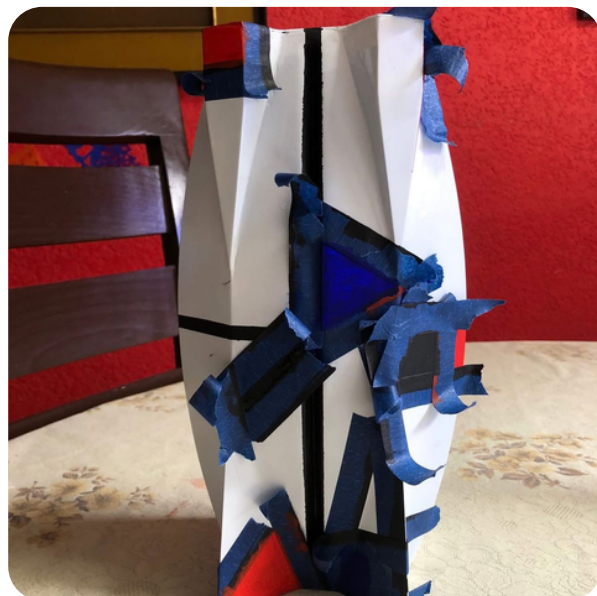
Propuesta visual en modelo 3D. Yareli peña 2025



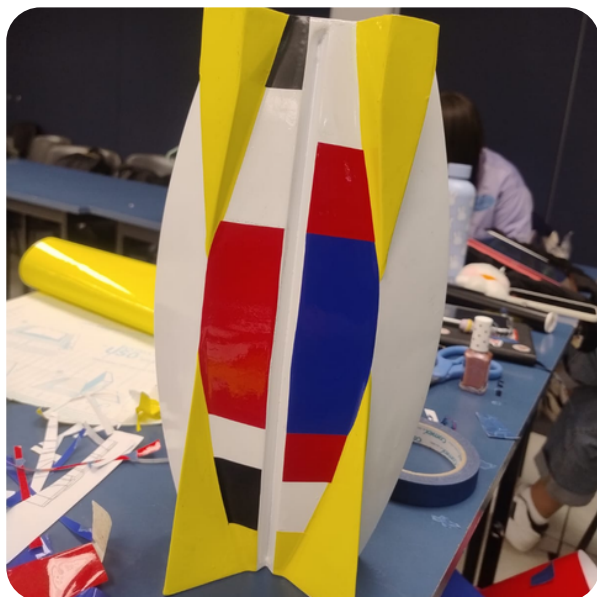
Propuesta visual en render. Yareli peña 2025



Proceso de propuesta visual en impresión 3D. Yareli Peña 2025



Proceso de propuesta visual en impresión 3D. Yareli Peña 2025



Resultados. Yareli Peña 2025



Resultados. Yareli Peña 2025

Actividad 2. Asistencia como protección civil en conferencias.



Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. (2025). Programa del Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025 [Captura de pantalla].



Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. (2025). Programa del Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025 [Captura de pantalla].

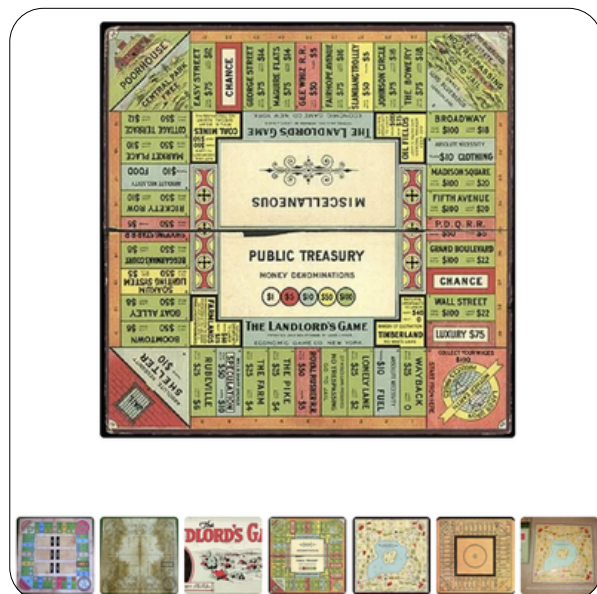


Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. (2025). Programa del Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025 [Captura de pantalla].

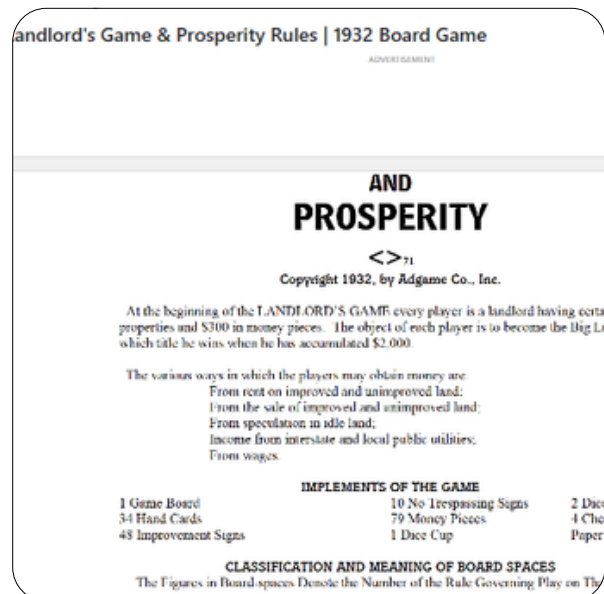


Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. (2025). Programa del Congreso Internacional de Tecnología y Producción 2025 [Captura de pantalla].

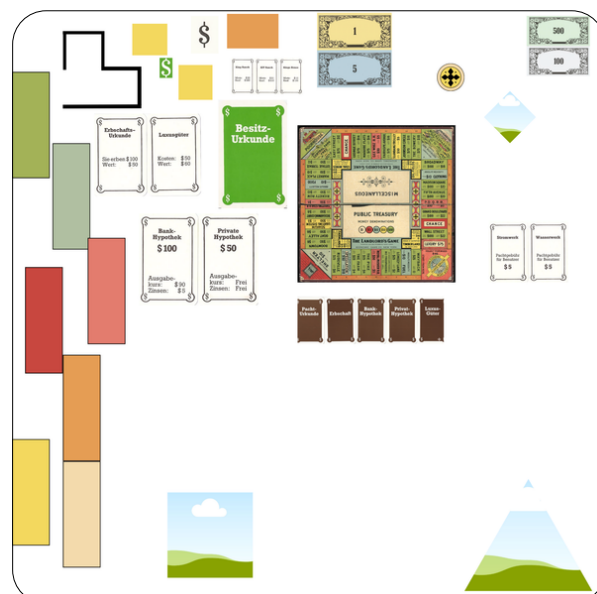
Actividad 3. Rediseño de juego de mesa



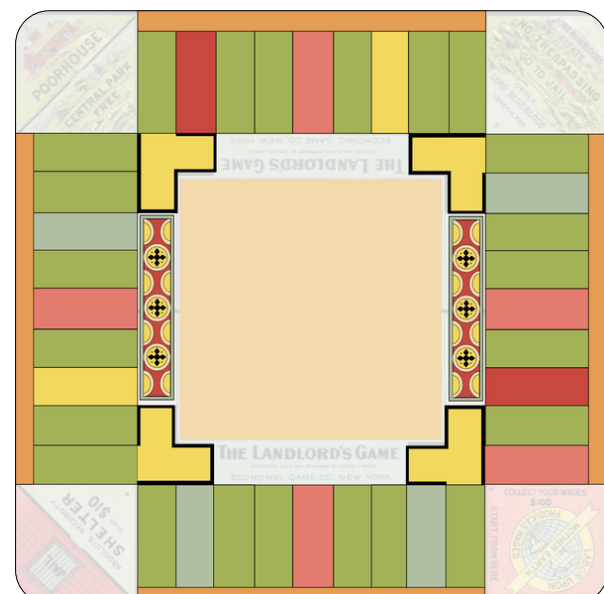
Captura de pantalla del tablero de The Landlord's Game. Elaboración propia.



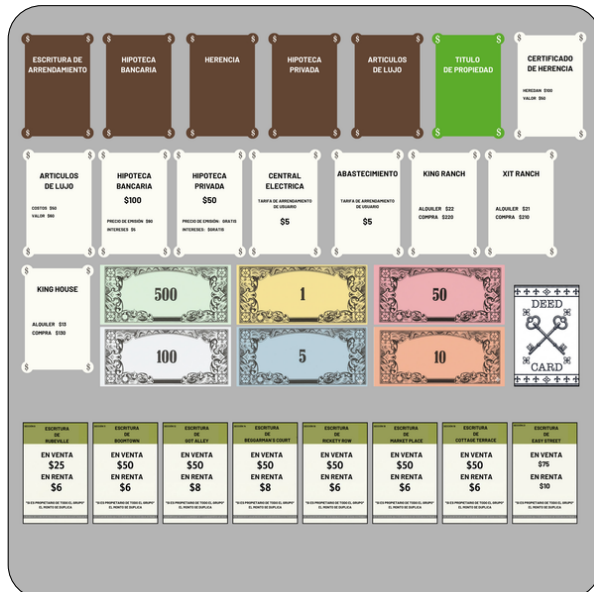
Captura de pantalla del reglamento de The Landlord's Game. Elaboración propia.



Captura de selección de elementos de The Landlord's Game. Elaboración propia.



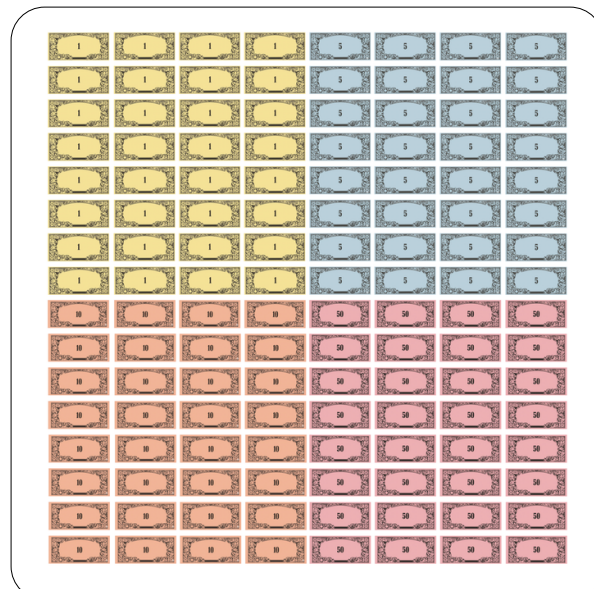
Captura de elaboración de replica de tablero The Landlord's Game. Elaboración propia.



Captura de pantalla de replica de cartas de The Landlord's Game. Elaboración propia.



Captura de pantalla de replica de tablero de The Landlord's Game. Elaboración propia.



Captura de pantalla de distribución de elementos de The Landlord's Game. Elaboración propia.



Captura de pantalla de distribución de elementos de The Landlord's Game. Elaboración propia.