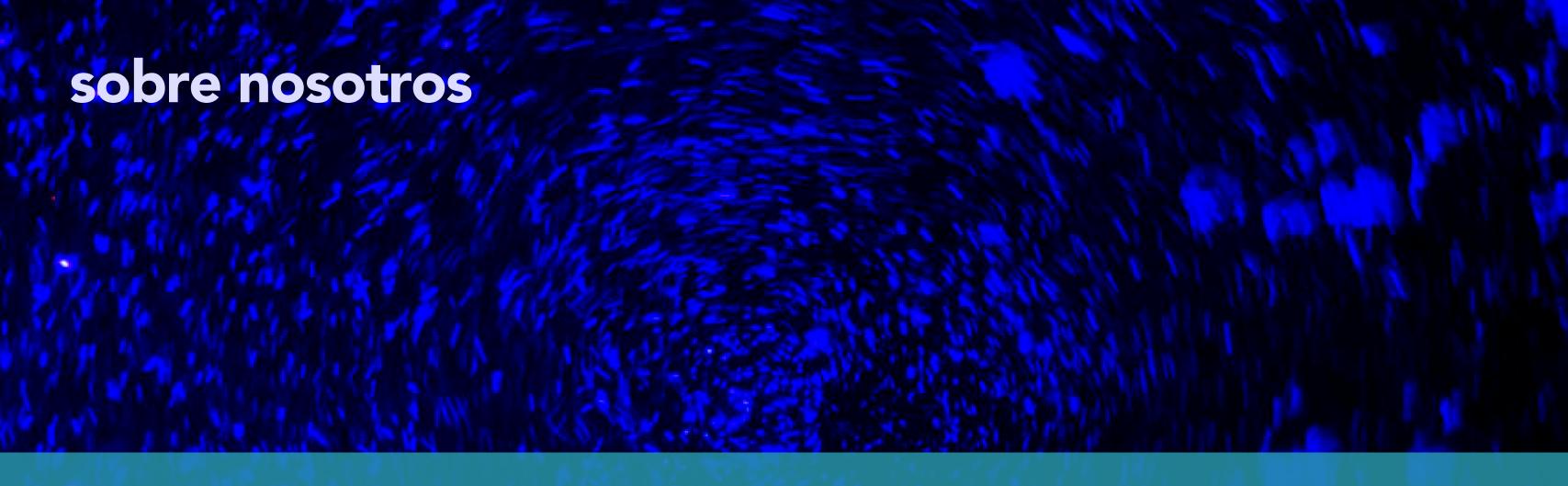
digital creation labs

IMAGINACIÓN INNOVACIÓN TECNOLOGÍA CREACIÓN



hacemos...

Apps ingeniería arte interactivo conceptualización diseño gráfico fabricación de **mobiliario** video mapping Diseño electrónico guion museográfico mantenimiento. Renders Software diseño mecánico contenidos Diseño industrial realidad aumentada USEOCITA Teatros robóticos



La sociedad contemporánea se caracteriza por permanecer en constante cambio. Ante este panorama de desarrollo cultural global, la tecnología juega un papel fundamental.

Somos una empresa enfocada en la conceptualización, el diseño y el desarrollo de soluciones que permitan al usuario acercarse a la información de una forma alternativa, creativa e innovadora.

Damos forma a las ideas utilizando como principal motor la ciencia y la tecnología, así como otros recursos que amplían el espectro de posibilidades para borrar la línea que divide lo imaginario de lo posible.

Trabajamos museografía, diseño, interacción, arte digital, software, apps, electrónica, multimedia, videomapping, robótica, hardware y todo tipo de dispositivos e interfaces.

Llevamos los mensajes a otras dimensiones facilitando la abstracción de los mismos, para que logren permanecer en la memoria.

quienes somos

Somos el motor que impulsa a la maquinaria en la que se engranan múltiples disciplinas, generando la sinergia para transformar las ideas en materia.

Nuestros conocimientos nos permiten abarcar un universo en constante expansión.

Nuestra experiencia se reconfigura y se incrementa con cada uno de los proyectos a los que damos luz.

Nos caracteriza una amplia visión y la capacidad para generar respuestas inmediatas y concretas.

Creemos firmemente que el desarrollo tecnológico puede suscitar grandes cambios, si se cimenta sobre sólidos procesos de planeación, aplicados y ejecutados de forma adecuada.

Tenemos la facultad para lograr grandes cambios.

sueños

Crear y materializar el imaginario, ampliando nuestros límites.

Soñamos con la posibilidad de brindar con nuestros conocimientos y trabajo, un valor agregado a nuestra sociedad, a nuestro país y al mundo.

Tener el alcance necesario para cambiar las mentes y generar un impacto positivo en el planeta a través de la difusión de contenidos educativos y culturales.

Transmitir la información de tal manera que esta se transforme en cultura, conciencia social y conciencia propia.

Permanecer cambiando y evolucionando continuamente.

Ser impulsores de la innovación y el desarrollo tecnológico.

Borrar de nuestro vocabulario la palabra imposible.

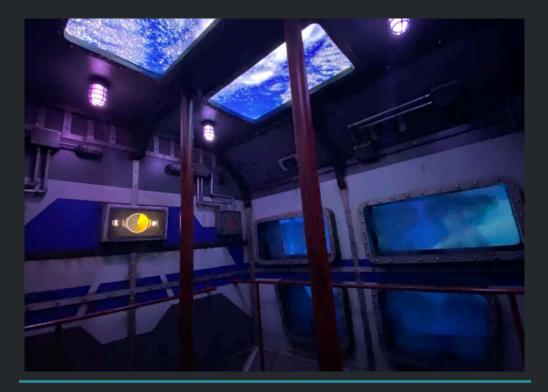


2020

NOSOTROS ROBOTS

Montaje y museografía de la exposición "Nosotros Robots", con la finalidad de mostrar como la evolución de la robótica a través del tiempo ha modificado la interacción de las maquinas con los seres humano.

Al mismo tiempo generarnos la pregunta ¿si los hombres nos estamos robotizando o los robots se han humanizado? Esta exposición se realizó en conjunto con con el Área de Cultura de la Fundación Telefónica México y como cede el Museo de las Ciencias de la UNAM (Universum).





SUBMARINO PARA NATIONAL GEOGRAPHIC

Como parte de una de las atracciones temático **National** del parque Geographic Ultimate Explorer en Guadalajara , Jalisco realizamos el simulador de un submarino que explora las profundidades del mar, haciendo uso de mecánica, robótica, automatización, multimedia, animación, iluminación y video mapping. El simulador submarino es una fusión de diseño industrial, ingeniería mecánica, programación, diseño multimedia y escenografía para crear una experiencia inmersiva que quede grabada en la memoria de los espectadores.



2019

SALA INTANGIBLES

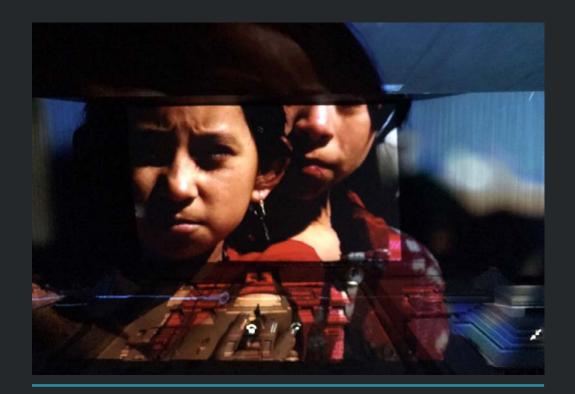
Dentro del Museo Franz Mayer, en colaboración con el Área de Cultura de Fundación Telefónica México, Digital Creation Labs participó realizando el montaje museográfico y la integración tecnológica de la exposición Intangibles, la cual a través de una experiencia inmersiva utilizando nuevas tecnologías, busca acercar al público al proceso creativo de diferentes pintores cuyas obras forman de parte Colección de Arte Telefónica, tales como René Magritte, Pablo Picasso, Paul Delvaux, Juan Gris, Roberto Matta y Joaquín Torres García.



2019

3D IMPRIMIR EL MUNDO

Tuvimos el honor de colaborar con el área de cultura de la Fundación **Telefónica México** realizando el montaje de la exposición, un video mapping y la iluminación UV para la exposición "3D Imprimir el mundo" dentro del Museo de la Ciencias de la UNAM (Universum). Dicha exposición explora las posibilidades actuales en la impresión 3D. Fue curada por Carmen Baselga, quien llevó a cabo una extensa investigación y selección de piezas creadas por artistas alrededor del mundo, impresas utilizando diferentes técnicas de 3D.





REMODELACIÓN SALA DE ORIENTACIÓN - MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

Recuperación y actualización de Sala de Orientación dentro del Museo Nacional de Antropología en la cual a través de sistemas de iluminación, audio y videomapping, sistemas mecánicos con maquetas que emergen del piso y escenarios giratorios, se platica la historia del poblamiento de America civilizaciones grandes las hasta mesoamericanas que dieron forma a la historia de México. Así mismo este espacio tiene como función introducir a las diferentes salas que conforman el museo.



2016 - 2017

UNIDAD MÓVIL DE MUSEOGRAFÍA

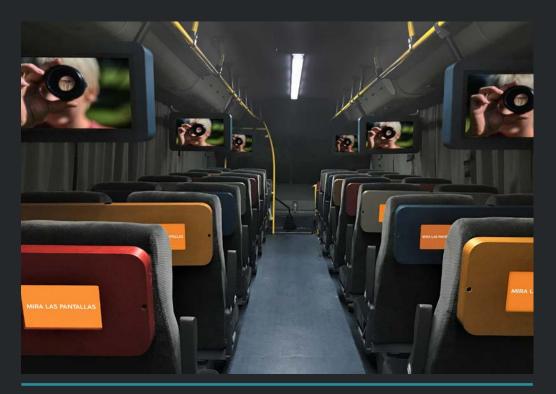
Diseño museográfico y museológico de una exposición para el IDSCEA (Instituto del Desarrollo de la Sociedad del Conocimiento del Estado de Aguascalientes) dentro de una unidad que se transporta a diferentes localidades, esta incluye módulos interactivos y un área de taller. Se privilegia la experimentación lúdica a través de la manipulación de medios electrónicos y digitales que sirven como fuente de datos e información sobre los temas expuestos.



2 0 1 7

EL MUSEO DIGITAL

Participación en la Feria de Creativos Digitales en el marco del 1er. congreso El Museo Digital organizado por el del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) junto con empresas importantes dentro del rubro de la museografía digital y el desarrollo de tecnología en la cultura.





CAMIÓN INTERACTIVO

Experiencia interactiva diseñada para el Museo Descubre en la que durante el trayecto, los visitantes se adentran en una dinámica lúdica de preguntas y respuestas, adquiriendo datos relevantes e interactuando a través de tabletas electrónicas, que a la vez los retroalimentan de manera audiovisual complementando sus respuestas.



2016

RENOVACIÓN SALA MAS

Diseño y fabricación de estructura, montaje de un videowall inmersivo de 360° y programación interactiva de una instalación para el Museo de Memoria y Tolerancia, a través de la cual los visitantes pueden comprometerse con acciones sociales a través de tabletas electrónicas interconectadas con el sistema audiovisual. Una vez generados los compromisos, en las pantallas aparece la fotografía del visitante junto con el compromiso adquirido y esto se conecta con la plataforma del museo a través de internet.



2015

CONGRESO INTERNACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

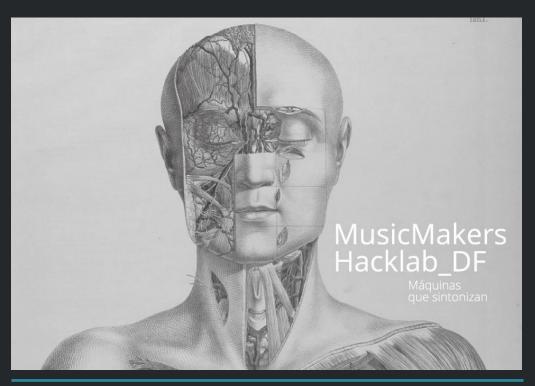
Se impartió una conferencia llamada Recursos Digitales para Museos, una Perspectiva Creativa. En el Congreso Internacional de Patrimonio Cultural y las Nuevas Tecnologías dentro del Museo de Antropología.





FACHADA DE LUCES LIVERPOOL

Instalación y programación del show de fin de año utilizando aproximadamente 13,000 focos esféricos RGB, sobre la fachada de **Liverpool Insurgentes** los cuales convertimos en pixeles para crear una pantalla gigantesca y lograr visualizaciones generativas.



2015

INSTALACIÓN SONORA / MUSIC MAKERS HACKLAB

Fuimos seleccionados para participar en la creación de un instrumento musical que se pudiera conectar con el cuerpo humano. En este laboratorio creamos un dispositivo que permitía detectar la resistividad de diferentes puntos de un dibujo a través del tacto, dando paso a la improvisación para generar melodías aleatorias. Este instrumento se interpretó en el Laboratorio de Arte Alameda y en el Centro de Cultura Digital.



2 0 1 4

INSTALACIÓN / PROBADOR DIGITAL SONY

Instalación interactiva desarrollada en colaboración con **Spot Mx** que se presentó dentro del **Fashion Week Mexico 2014** en **Campo Marte,** transformando un espacio en un probador virtual de joyería de la artista **Naye Quiroz.** Dando la posibilidad de que los participantes se probaran virtualmente las diferentes piezas de la artista, visualizándolas en múltiples pantallas. Al finalizar se subía la fotografía a internet.



2 0 1 4

DESCUBRE A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO

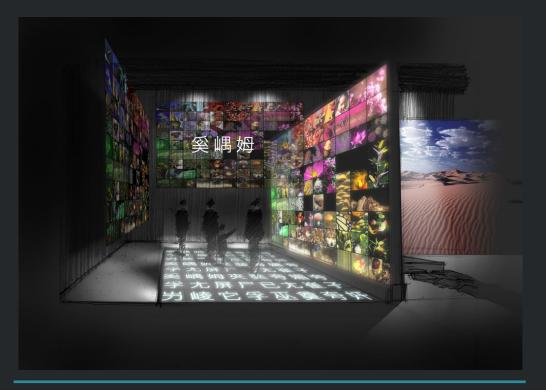
Instalación interactiva realizada dentro del Museo Interactivo de Economía, para la exposición La Bóveda de los Valores patrocinada por Bancomer, en la que los visitantes pueden descubrir ilustraciones creadas por otras personas, a través de su movimiento sobre una plataforma lumínica.



2 0 1 4

SHOW DE LUCES DE COCA - COLA

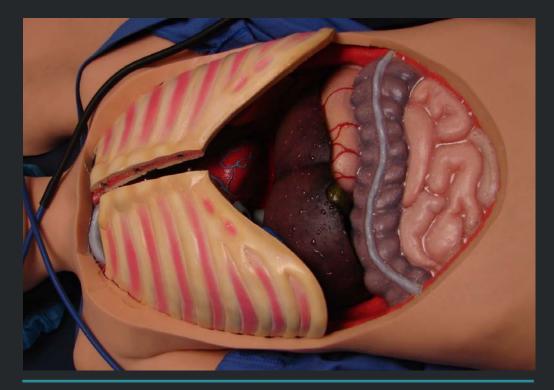
Diseño, desarrollo y automatización de show de luces para árbol gigante de navidad, en el cual se sincronizaron lámparas robóticas con luces de diferentes tipos para crear un espectro de luz y color.



2004

INSTALACIÓN EXPO AICHI/ MOSAICO INTERACTIVO

Colaboración en la generación del concepto que se presentó a través de **Museotec**, para el **Pabellón de México** en la **Expo Aichi de Japón 2005.** Utilizando sensores que detectaban el movimiento de las personas, para descubrir grandes imágenes relacionadas a la vasta naturaleza que envuelve a nuestro país. Así, se transmitía la idea de que los seres humanos necesitamos movernos y actuar para conservar las maravillas de la naturaleza que nos rodean.



2004 - 2006

INSTALACIÓN / HOSPITAL INTERACTIVO

Desarrollo para los parques de diversiones Kidzania y Mundo de Adeveras, de un interactivo que simulaba un hospital en el que los niños interactuaban con un paciente robot y con los aparatos necesarios, para llevar a cabo un procedimiento de trasplante de corazón.



2013 - 2014

INSTALACIÓN / SINESTESIA DEL SONIDO

Instalación interactiva, lumínica y sonora, que el público interviene, seleccionando los patrones armónicos y melódicos que se combinan para generar una composición musical efímera en tiempo real.

Utilizando medios electrónicos, las notas musicales son reconocidas y se convierten en impulsos eléctricos para abrir y cerrar válvulas, que forman burbujas en el agua, permitiendo así mirar la música de forma metafórica. Se ha presentado en importantes festivales de arte y tecnología como TagDF y Abierto Mexicano de Diseño.



2 0 1 1

EXPOSICIÓN/ CENTRO CULTURAL

Diseño y fabricación del mobiliario para la exposición fotográfica que documenta la restauración del **Centro Cultural Sinagoga Justo Sierra** en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

Este proyecto se realizó a través del Fideicomiso del Centro Histórico.





ROBÓTICA/ ROBOT MAXIMO

Concepto, diseño y creación de un autómata capaz de moverse e interactuar con su entorno; utilizando tecnología inalámbrica puede entablar diálogos con la gente a su alrededor. Fue desarrollado para la Comisión Federal de Electricidad.



PLANETARIO JAIME SABINES/SALA DEL UNIVERSO

Utilizando tecnología de punta, medios interactivos y holográficos, en esta sala se explica cómo se originó el universo y la manera en que este se ordena. Dentro se puede entablar una conversación con el astronauta Rodolfo Neri Vela, observar una gran proyección del sistema solar acompañada de música de Bach, presenciar la llegada del hombre a la Luna y dibujar las constelaciones en el firmamento. Algunos contenidos educativos de esta sala fueron proporcionados por **Discovery Channel.**



2 0 1 0

TEATRO ROBÓTICO/ CALENTAMIENTO GLOBAL

Fusionando robótica con videomapping se produce una obra de teatro en la que personajes mecánicos y animados explican de forma creativa, aspectos relacionados con el cambio climático. La misma se desarrolla en tres escenarios distintos que se utilizan como marco para narrar una historia en la que se describen las consecuencias del calentamiento global, lo que está sucediendo en nuestro planeta y qué debemos de hacer para revertir los efectos de este fenómeno.



2006-2007-2011

TEATRO ROBÓTICO/ AHORRO DE ENERGÍA

Hoy más que nunca es importante ser conscientes de cómo ahorrar energía eléctrica. Los actores de esta obra de teatro son los electrodomésticos de una casa, ellos nos explican de qué forma podemos ahorrar energía eléctrica en el consumo cotidiano. Este proyecto se desarrolló para la Comisión Federal de Electricidad y se caracteriza por ser itinerante o fijo y operarse de manera automática. Entre otros foros, se presentó como parte del programa del Festival Internacional Cervantino en Guanajuato.



2009

INSTALACIÓN/ BACKGAMMON MUSICAL

Diseño y programación de los circuitos electrónicos para una exposición del artista **Nacho Rodriguez Bach**, construida sobre un gran tablero de backgammon, sobre el cual se mueven las personas para activar y desactivar secuencias de sonido de instrumentos musicales, creando así un ensamble musical colectivo.



2010

MUSEO YA'AXNA/ SALA DEL MEDIO AMBIENTE

Diseño y construcción de una sala, cuyo recorrido busca transmitir al visitante la importancia de cuidar el medio ambiente y utilizar de manera sustentable los recursos naturales del planeta en el que habitamos. Este museo se encuentra en el estado de Chiapas.





MUSEO YA'AXNA/ SALA DEL ESPACIO

Desde tiempos ancestrales el hombre ha observado la bóveda celeste; en el firmamento ha aprendido a reconocerse pequeño frente a la inmensidad del universo. Esta sala ofrece una mirada al universo y al enorme espectro de elementos que lo conforman.



2 0 1 0

MUSEO YA'AXNA/ SALA DE VIDA Y CIENCIA

Diseño y construcción de una sala cuyo recorrido pretende ser un viaje a través de la historia de la ciencia y las aportaciones científicas que han transformado nuestro mundo y nuestra forma de interactuar con el entorno.

otros proyectos

Desarrollo de circuito de automatización para la proyección para cápsulas publicitarias en los complejos de Cinemark.

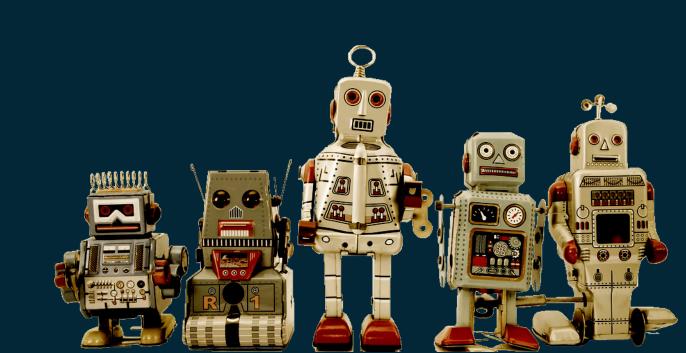
Conceptualización y diseño de la museografía del Centro de Eficiencia Energética, en colaboración con Jim Hengelhardt y Gary Mitchell, museógrafos estadounidenses.

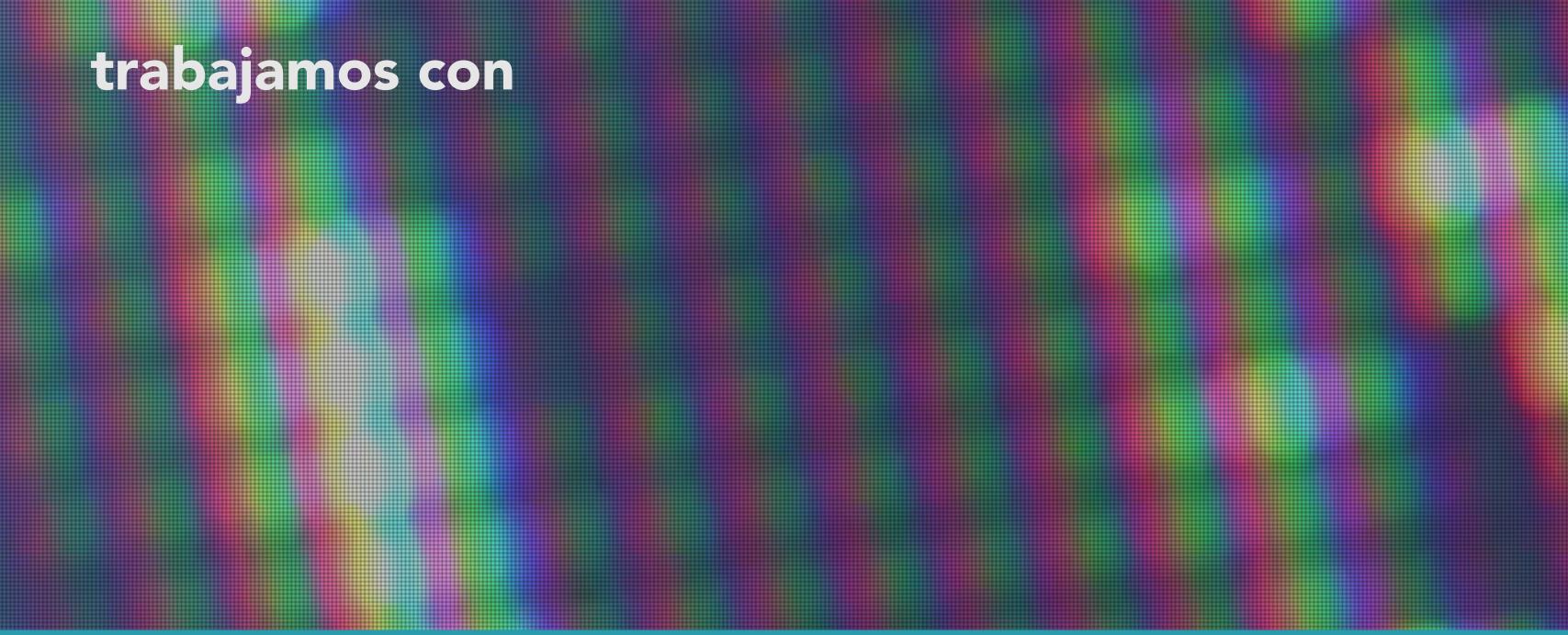
Diseño y desarrollo de circuitos electrónicos para diferentes instalaciones interactivas dentro del Museo Semilla en Chihuahua.

Desarrollo de un sistema de sincronización de video en pantallas, para una instalación del artista Zony Maya expuesta en Nueva York.

Diseño industrial de mobiliario para diferentes clientes.

Diseño web, apps y realidad aumentada para distintas aplicaciones.





MUSEOS CENTROS CULTURALES GALERÍAS

EMPRESAS PRIVADAS ESPACIOS COMUNITARIOS

ORGANIZACIONES NO GUBERNAMENTALES

PARQUES DE DIVERSIONES INSTANCIAS GUBERNAMENTALES

AGENCIAS DE PUBLICIDAD

digital creation labs



+52 (55) 5516-2809



www. digitalcreationlabs.com.mx



contacto@dclabs.com.mx



Alfonso Reyes 203-9 Col. Condesa C.P. 06140. Ciudad de México.



digital creation labs

COPYRIGHT DIGITAL CREATION LABS