

**H. Consejo Divisional  
División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Presente**

De acuerdo a lo establecido en el H. Consejo Divisional, referente a la presentación de informes sobre los cursos de actualización y diplomados aprobados por el mismo órgano e impartidos en las fechas programadas y con el fin de dar el seguimiento adecuado sobre el desarrollo de los mismos, la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, presenta el siguiente informe sobre las actividades realizadas para cumplir con su mandato:

Fecha de entrega	Departamento o Coordinación	Nombre del evento	Coordinado por	Cumplimiento de los objetivos	Cumplimiento del calendario	# de participantes	Recursos económicos que ingresaron
2/12/20 19	Investigación y Conocimiento del Diseño	V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnología de la Información	Dra. María Itzel Sainz González	Se cumplieron los objetivos planteados	100%	71 participantes (34 mujeres y 37 hombres). No participaron personas con capacidades diferentes.	Ninguno

Cabe hacer mención que el Informe se presentó fuera de tiempo.

Debido a lo anterior y en cumplimiento con el numeral 5.2 de los *Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño*, el incumplimiento de la presentación del informe en los 30 días hábiles de concluida la actividad, será un antecedente para la aprobación de futuras propuestas de cursos de actualización y diplomados.

Los miembros que estuvieron presentes en la reunión de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández y Srita. Ximena Basave Gallardo.

**Atentamente  
Casa abierta al tiempo**



**Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas**  
Coordinador de la Comisión



JDIC.012.20  
Enero 20, 2020

**MTRO. SALVADOR U. ISLAS BARAJAS**

Secretario Académico de CyAD

Presente

En respuesta a su oficio **SACD/CYAD/765/19** de fecha 17 de Diciembre de 2019, en el cual nos realiza una observación y solicita que se envíe Informe con oficios de Jefatura de área o responsable de Grupo de Investigación, dirigido a la Jefatura del Departamento del Informe del **"V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnología de la Información"**. Le informo que dicha documentación ya se había entregado el día 29 de Noviembre del 2019, para lo cual le envío copia del Acuse de recibido por la Dirección y también se anexa nuevamente la documentación relacionada con el mismo que se envió en ese momento.

Por lo anterior, mucho agradeceré se dé seguimiento a dicho trámite.

Sin más por el momento, quedo atenta a sus comentarios y aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE,**  
"Casa Abierta al Tiempo"

**ARQ. JUANA CÉCILIA ÁNGELES CAÑEDO**  
Encargada del Departamento de Investigación  
y Conocimiento del Diseño

Sria,Academ,CyAD,20 JAN 20 18:08

C.c.p. DRA. María Itzel Sainz González – Profesora Investigadora del Departamento de Investigación



NOV 29 19 17:13

JDIC.213.19  
Noviembre 29, 2019

**DR. MARCO V. FERRUZCA NAVARRO**  
Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD  
P r e s e n t e

Anexo a la presente el Informe del "**V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnología de la Información**" para turnar a la **Comisión encargada del análisis y seguimiento de los Cursos de Actualización y Diplomados**. Dicho evento fue aprobado como Curso de Actualización en la Sesión 568 Ordinaria del Cuadragésimo Quinto Consejo Divisional.

Se anexa la información relacionada con el mismo.

Agradeciendo de antemano su atención a la presente, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE,**  
"Casa Abierta al Tiempo"

**ARQ. JUANA CECILIA ÁNGELES CAÑEDO**  
Encargada del Departamento de Investigación  
y Conocimiento del Diseño

*Handwritten note:*  
Ibela Sainz  
21/11/19

C.c.p. DRA. María Itzel Sainz González – Profesora Investigadora del Departamento de Investigación

Se envió cd.



Azcapotzalco a 4 de noviembre de 2019

Arq. Juana Cecilia Ángeles Cañedo  
Encargada de Departamento de Investigación y Conocimiento  
Presente

Por este medio, me permito solicitar atentamente remita a la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados el presente informe sobre el

***V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información***

Llevado a cabo los días 14 y 15 de octubre del presente.

El seminario fue aprobado como curso de actualización en la sesión 568 Ordinaria del Cuadragésimo Quinto Consejo Divisional, celebrada el 9 de septiembre de 2019.

Para tal efecto, se adjunta la respuesta a los numerales 5.3.1 a 5.4 y 7.1 de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño. Además, tres anexos:

- Copia de la lista de asistencia
- Copia de los medios de difusión
- Copia de las presentaciones electrónicas de los ponentes

Agradezco de antemano su atención a la presente.

Atentamente,

Dra. Ma. Itzel Sainz González  
Responsable del grupo de investigación  
Diseño e Interacción Tecnológica

c.c.p. Expediente GIDIT

## **Informe sobre curso de actualización V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información**

En respuesta a los numerales 5.3.1 a 5.4 de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño, respecto al IV Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información, se informa lo siguiente:

### ***5.3.1. El grado de cumplimiento de los objetivos planteados;***

Se cumplió cabalmente con los objetivos. Al difundir los avances de los proyectos de investigación se recibieron opiniones importantes de retroalimentación; además, se conocieron las valiosas propuestas de los invitados que no forman parte del grupo y de investigadores en formación, quienes fortalecieron especialmente el segundo objetivo específico. En suma, gracias a los temas abordados profundizaron en el papel del diseño en la aplicación de las TIC-TAC.

#### **Objetivos**

Objetivo del evento:

Identificar nuevas oportunidades de investigación en torno a la relación Diseño - Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) - Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).

Objetivos Específicos

1. Presentar avances de los proyectos de investigación del grupo de investigación: Diseño e Interacción Tecnológica.
2. Valorar el papel de la vinculación en el desarrollo de proyectos tecnológicos-formativos.
3. Reflexionar sobre el papel del Diseño en la aplicación de las TIC-TAC.

### ***5.3.2. El número de participantes internos y externos, su género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes***

Se contó con una asistencia total de 71 personas (el cupo mínimo anotado en el registro del curso era de 10), entre quienes estuvieron en las sesiones matutinas (41) y los participantes en las vespertinas (30). De ellas 34 fueron mujeres (20+14), 37 hombres (21+16); ninguna fue una persona con discapacidad. (Ver Anexo 1, copia de listas de asistencia.)

### ***5.3.3. El número de los participantes al inicio y al final del curso o diplomado***

Inicio: 76 personas; final: 71 personas.

### ***5.3.4. El grado de cumplimiento del calendario de la actividad;***

El seminario se llevó a cabo en los días planteados para el mismo, dentro de los horarios anunciados.

Hubo cuatro ajustes al programa:

1. En la presentación del libro "Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0" se presentó asimismo la obra "Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital". Además de los presentadores programados, Blanca López y David Zuratzi, acudieron el Dr. José Ángel Garfias Frías, el Dr. David Cuenca Orozco y el Mtro. Roberto Carlos Rivera Mata, de la UNAM.
2. Para la presentación e introducción al "CYAD Game Jam" los ponentes fueron David Zuratzi y Valeria Valdez; Blanca López y Alinne Sánchez-Paredes ya no estuvieron en esa mesa.
3. Para el tema "Visi Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del diseño" se añadió como ponente el Ing. Raúl Moreno Espinosa, aparte de la Mtra. Alda Zizumbo Alamilla.
4. En la ponencia "Haikú y diseño. Un descubrimiento de relaciones inesperadas.", además de Ivonne Murillo participó como ponente el alumno Óscar Hernández Romero, como parte de quienes se invitó dentro de una estrategia de formación de nuevos cuadros.

#### **5.3.5. Número de certificados o diplomados expedidos.**

Para las actividades matutinas se extendieron 9 constancias de participación para ponentes y moderadores, 7 para presentadores de libros, 1 para organizadora, 41 para asistentes.

Para las actividades vespertinas se extendieron 8 constancias de participación para ponentes y moderadores, 5 para organizadores, 30 para asistentes.

#### **5.3.6. En el caso de los cursos de actualización y diplomados que generen ingresos presentarán un reporte del cumplimiento del plan financiero aprobado.**

No aplica, fue un evento con entrada gratuita.

#### **5.3.7. En el caso de los diplomados realizar una autoevaluación...**

No aplica, no se trató de un diplomado.

Sobre otros puntos aplicables de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño

#### **7.1. En caso de efectuar cambios antes y durante del desarrollo de los cursos de actualización y diplomados, independientemente de la causa que lo origine, el responsable lo notificará por escrito en el informe respectivo.**

Los cambios al programa se resumen en el numeral "5.3.4. El grado de cumplimiento del calendario de la actividad;"

#### **Otros anexos**

Anexo 2. Difusión. Carteles y banners de difusión, programa y captura de pantalla de la página electrónica de UAM Azcapotzalco.

Anexo 3. Copia de las presentaciones electrónicas de los ponentes.



¿Qué tienen en común  
las siguientes empresas?

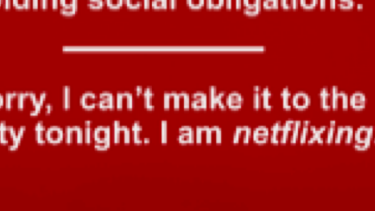
NETFLIX ORIGINAL  
**STRANGER THINGS**

95% Match 2016 1 Season 4K Ultra HD 5.1

When a young boy vanishes, a small town uncovers a mystery involving secret experiments, terrifying supernatural forces and one strange little girl.

Winona Ryder, David Harbour, Matthew Modine  
TV Shows, TV Sci-Fi & Fantasy, Teen TV Shows

Popular on Netflix



Recently Watched



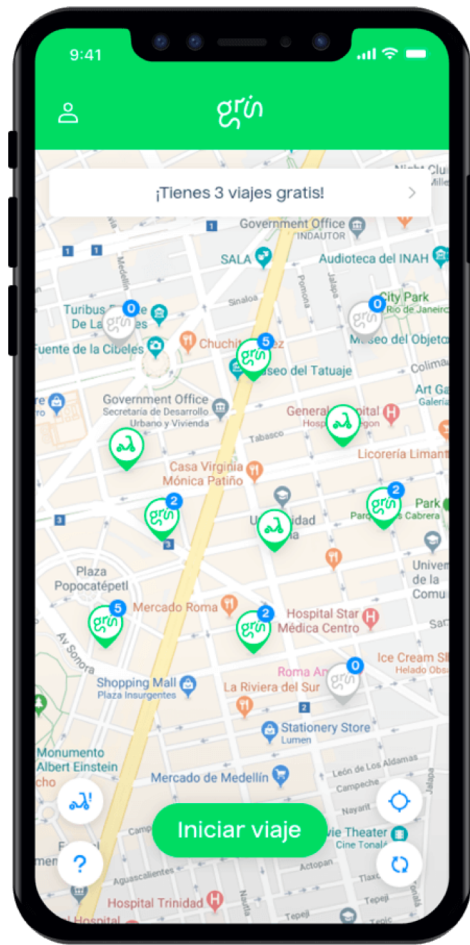
**net·flix·ing**  
/'netfliks-ing/ v

1. The act of watching an entire season of a show in one sitting.
2. A totally valid excuse for avoiding social obligations.

“Sorry, I can’t make it to the party tonight. I am *netflixing*.”







Systematic solution







**Dedicados  
a endulzar los momentos  
de cada invitado**

CON NUESTROS PRODUCTOS AUTÉNTICOS  
Y CON ENFOQUE HUMANO.




Endulzamos  
tus momentos.  
DESDE 1884



¿Cómo trasladar la idea de innovar  
en sistemas de producto-servicio  
en las organizaciones?


---

Algunas consideraciones...



“un conjunto comercializable de productos y servicios capaces de satisfacer conjuntamente las necesidades de un usuario”

(Cees Van Halen et al., 2005)





“un conjunto comercializable de productos y servicios capaces de satisfacer conjuntamente las necesidades de un usuario **desde una perspectiva sustentable...**”

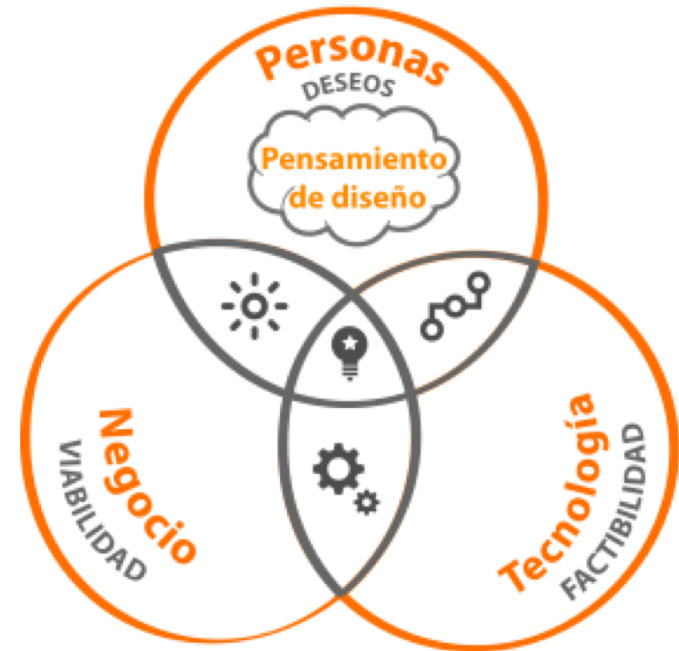


¿A quién le interesan  
nuestros productos y  
servicios?

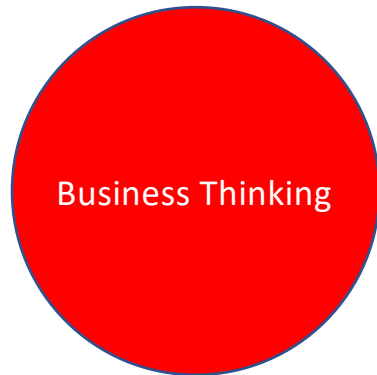
Un SSP que genera  
valor para todas las  
partes involucradas.

**1DT + 1ET(6D)**  
Consideraciones

# Design Thinking o Pensamiento de Diseño

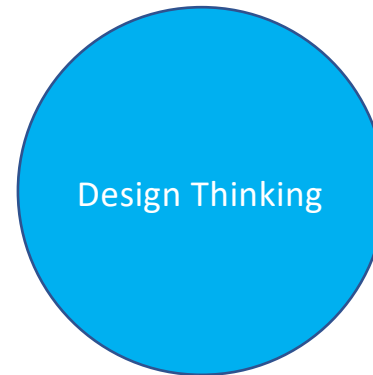


# DESIGN THINKING



Lógica económica

**Toma de decisiones**

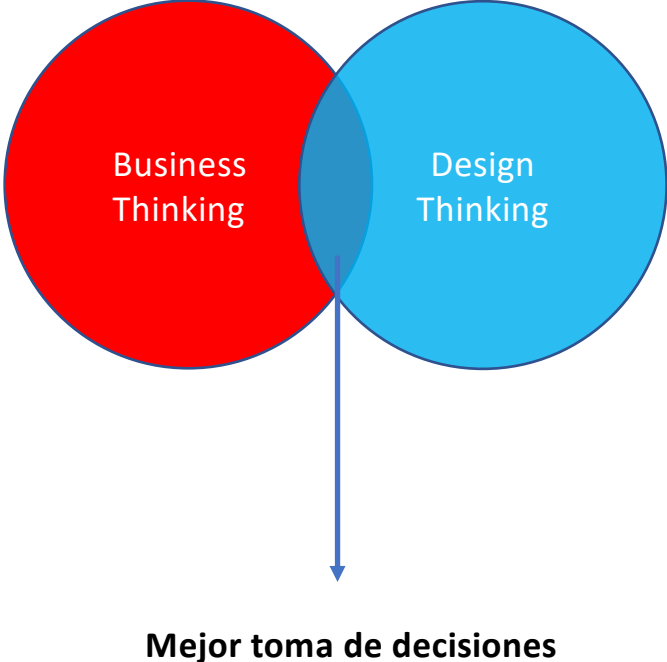


Experiencia humana

Aprender haciendo  
Usar datos de usuarios  
actuales, no reportes de  
mercado  
Innovar en la  
experiencia, no sólo en  
procesos, la función o lo  
funcional.



# DESIGN THINKING



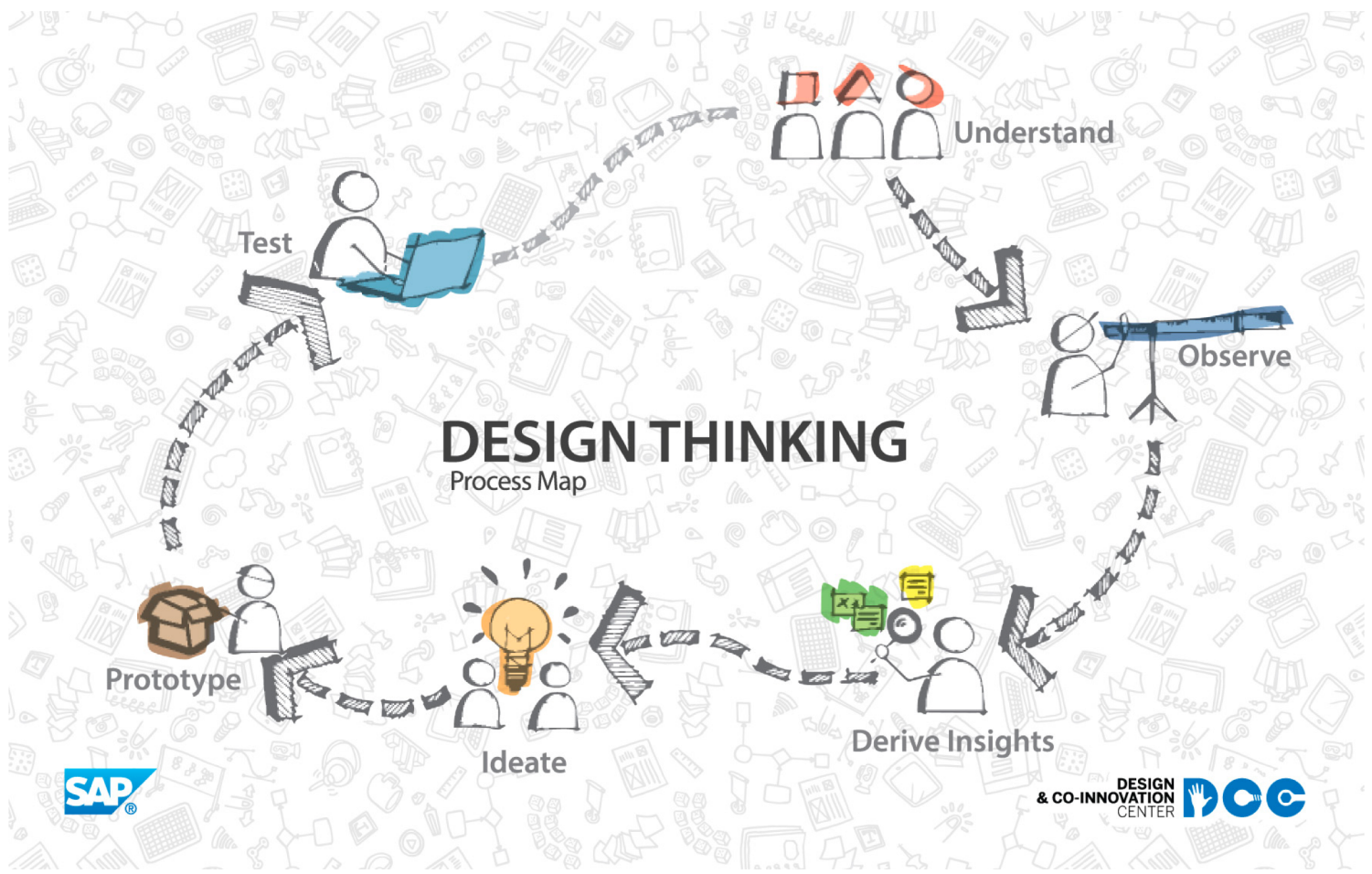
# Habla con tu usuario...



## TALKING TO HUMANS

Success starts with understanding  
your customers





# DESIGN THINKING

Process Map





# Exponential Thinking

(Peter Diamandis & Steven Kotler)

Singularity  
UNIVERSITY

## THE SIX Ds OF EXPONENTIAL ORGANIZATIONS

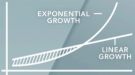
**"The Six Ds are a chain reaction of technological progression, a road map of rapid development that always leads to enormous upheaval and opportunity."**  
—Peter Diamandis and Steven Kotler, *Bold*

DIGITIZED

Anything that becomes digitized enters the same exponential growth we see in computing. Digital information is easy to access, share, and distribute. It can spread at the speed of the internet. Once something can be represented in ones and zeros—from music to biotechnology—it becomes an information-based technology and enters exponential growth.

AUDIO IMAGES TEXT DNA

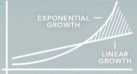
DECEPTIVE



When something starts being digitized, its initial period of growth is deceptive because exponential trends don't seem to grow very fast at first. Doubling 01 only gets you .02, then .04, and so on. Exponential growth really takes off after it breaks the whole-number barrier. 2 quickly becomes 32, which becomes 32,000 before you know it.

DISRUPTIVE

The existing market for a product or service is disrupted by the new market the exponential technology creates because digital technologies outperform in effectiveness and cost. Once you can stream music on your phone, why buy CDs? If you can also snap, store, and share photographs, why buy a camera and film?



DEMONETIZED

ENIAC	IPHONE 7
1946	2016
170,000 lbs	4 x 2.18 Ounces
\$500,000	\$430
30 Tons	138 Grams

Money is increasingly removed from the equation as the technology becomes cheaper, often to the point of being free. Software is less expensive to produce than hardware and copies are virtually free. You can now download any number of apps on your phone to access terabytes of information and enjoy a multitude of services at costs approaching zero.

DEMATERIALIZED

Separate physical products are removed from the equation. Technologies that were once bulky or expensive—radio, camera, GPS, video, phones, maps—are now all in a smartphone that fits in your pocket.

DEMOCRATIZED

Once something is digitized, more people can have access to it. Powerful technologies are no longer only for governments, large organizations, or the wealthy.

© 2016 Singularity Education Group. All Rights Reserved.

Singularity  
UNIVERSITY

## DIGITALIZACIÓN (Exponential Thinking)

La industria de preservar los recuerdos pasó de procesos físicos a procesos digitales con mayor resolución de imágenes.



“La innovación ocurre en tanto que los humanos comparten e intercambian ideas. Construyo sobre tu idea; tu construyes en la mía.”

DESIGN THINKING

# THE PROCESS TO INNOVATE.

SAP Design Thinking is our unique approach to finding solutions. When the same team meets in the same place and follows the same process, the chances are they will get the same result. Look at how we take people, process, & place to find real solutions to real problems!



## >\$900,000 worth of applications in a smart phone today

Application	\$ (2011)	Original Device Name	Year*	MSRP*	2011's \$
1 Video conferencing	free	Compression Labs VC	1982	\$250,000	\$586,904
2 GPS	free	TI NAVSTAR	1982	\$119,900	\$279,366
3 Digital voice recorder	free	SONY PCM	1978	\$2,500	\$8,687
4 Digital watch	free	Seiko 35SQ Astron	1969	\$1,250	\$7,716
5 5 Mpixel camera	free	Canon RC-701	1986	\$3,000	\$6,201
6 Medical library	free	e.g. CONSULTANT	1987	Up to \$2,000	\$3,988
7 Video player	free	Toshiba V-8000	1981	\$1,245	\$3,103
8 Video camera	free	RCA CC010	1981	\$1,050	\$2,617
9 Music player	free	Sony CDP-101 CD player	1982	\$900	\$2,113
10 Encyclopedia	free	Compton's CD Encyclopedia	1989	\$750	\$1,370
11 Videogame console	free	Atari 2600	1977	\$199	\$744
<b>Total</b>	<b>free</b>				<b>\$902,809</b>

\*Year of Launch

The roughly \$900,000 worth of applications in a smart phone today

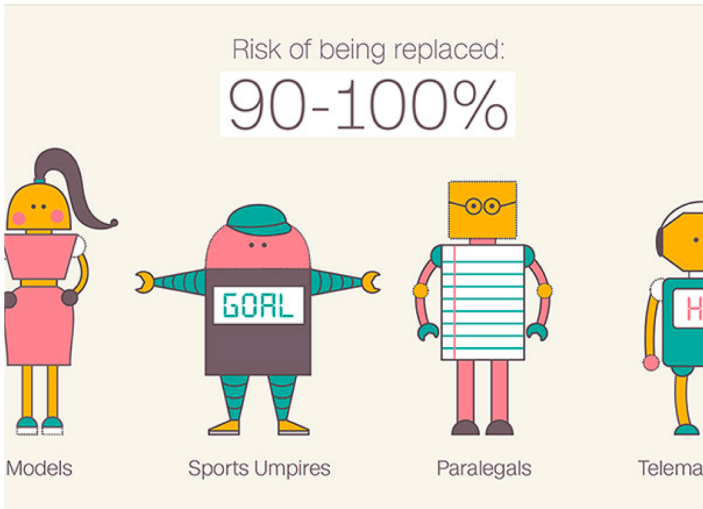
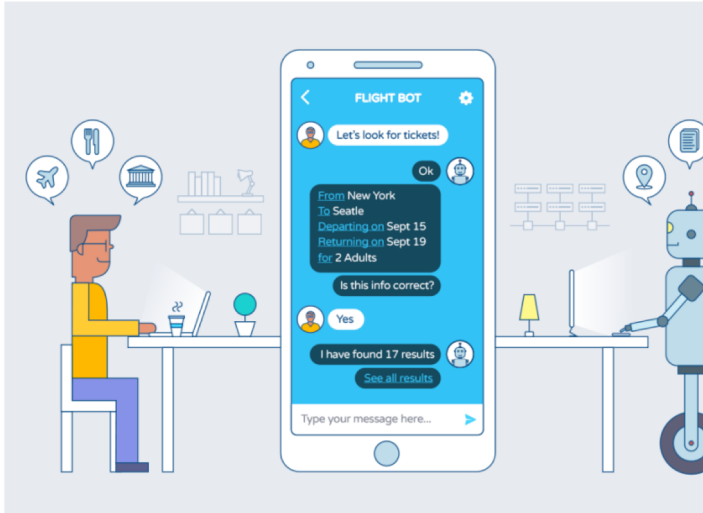
Source: Abundance: The Future Is Better Than You Think, page 289

\* Manufacturer's Suggested Retail Price



# Digitalización (Exponential Thinking)



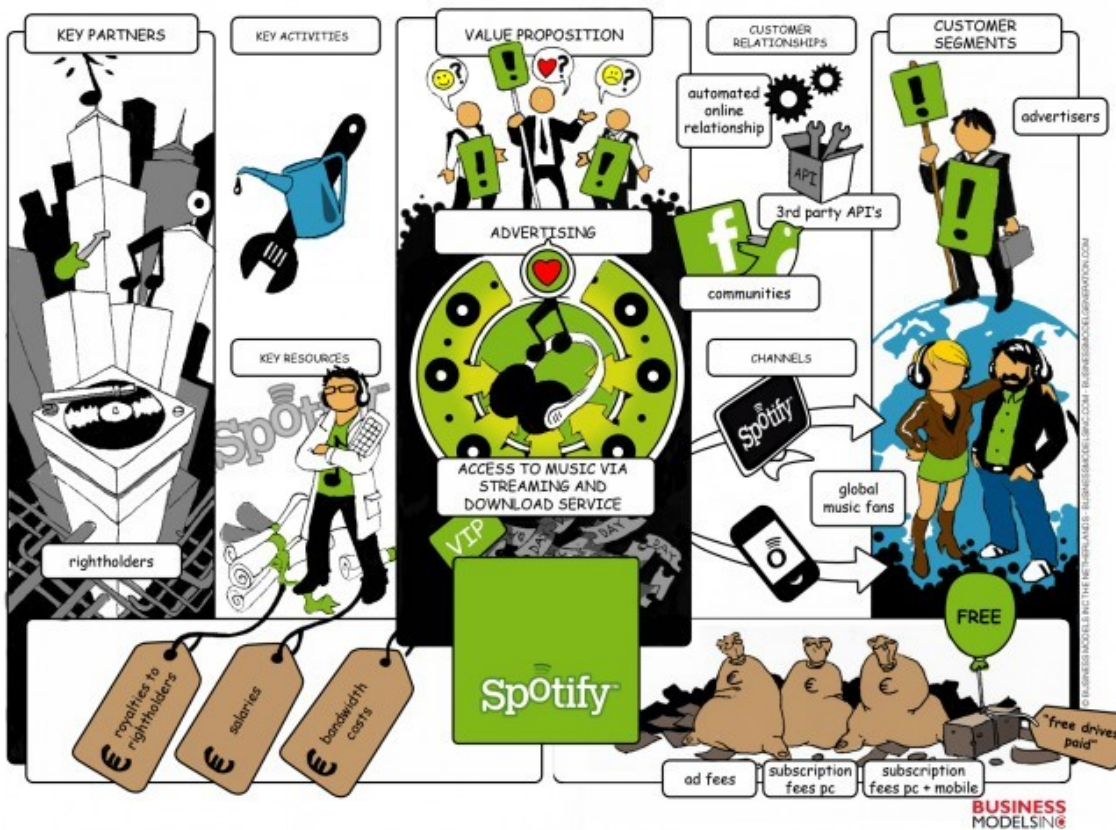


Deceptive / Desapercibidas  
(Exponential Thinking)

# ARTIFICIAL INTELLIGENCE Apps In The Future of Modern Business”



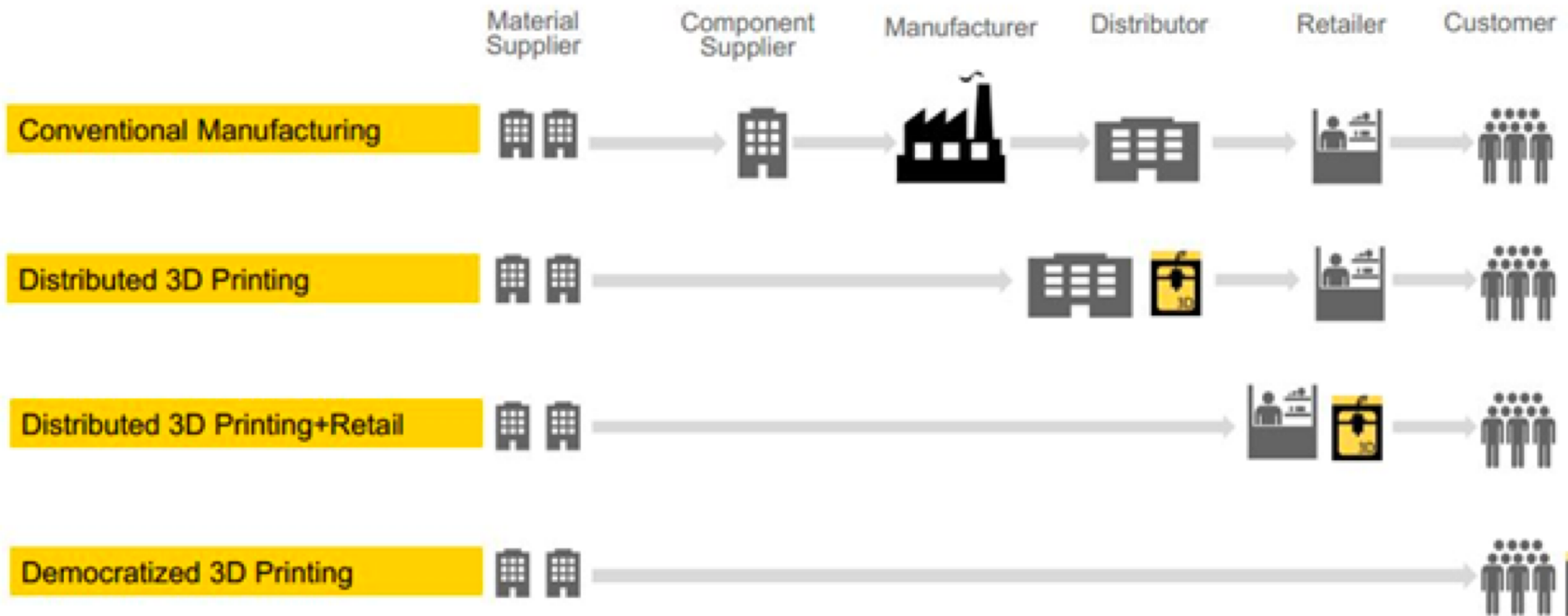
# DISRUPTIVO (Exponential Thinking)



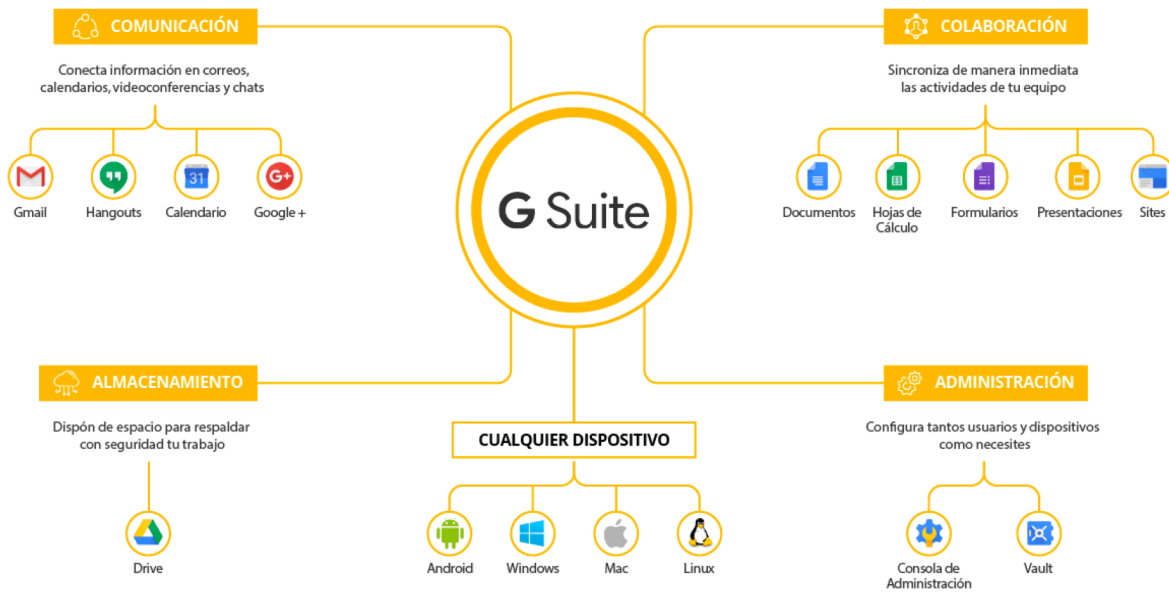
“Una tecnología disruptiva es una innovación que crea un nuevo mercado y siempre afecta a uno existente.”

“O eres disruptivo contigo mismo o alguien lo será contigo.”

# Disruptivo (Exponential Thinking)



# DESMONETIZACIÓN (Exponential Thinking)



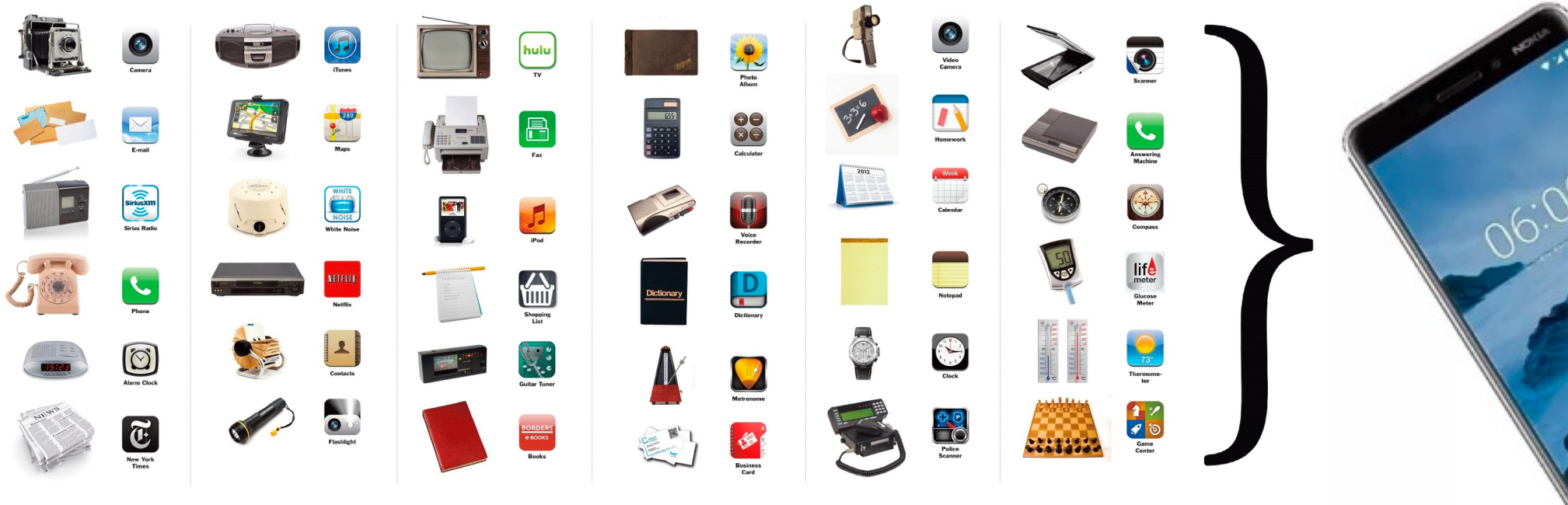
WIKIPEDIA  
La enciclopedia libre



Remover el “dinero” de la ecuación



# DESMATERIALIZACIÓN (Exponential Thinking)



Usando menos para producir más

## DEMOCRATIZACIÓN (Exponential Thinking)



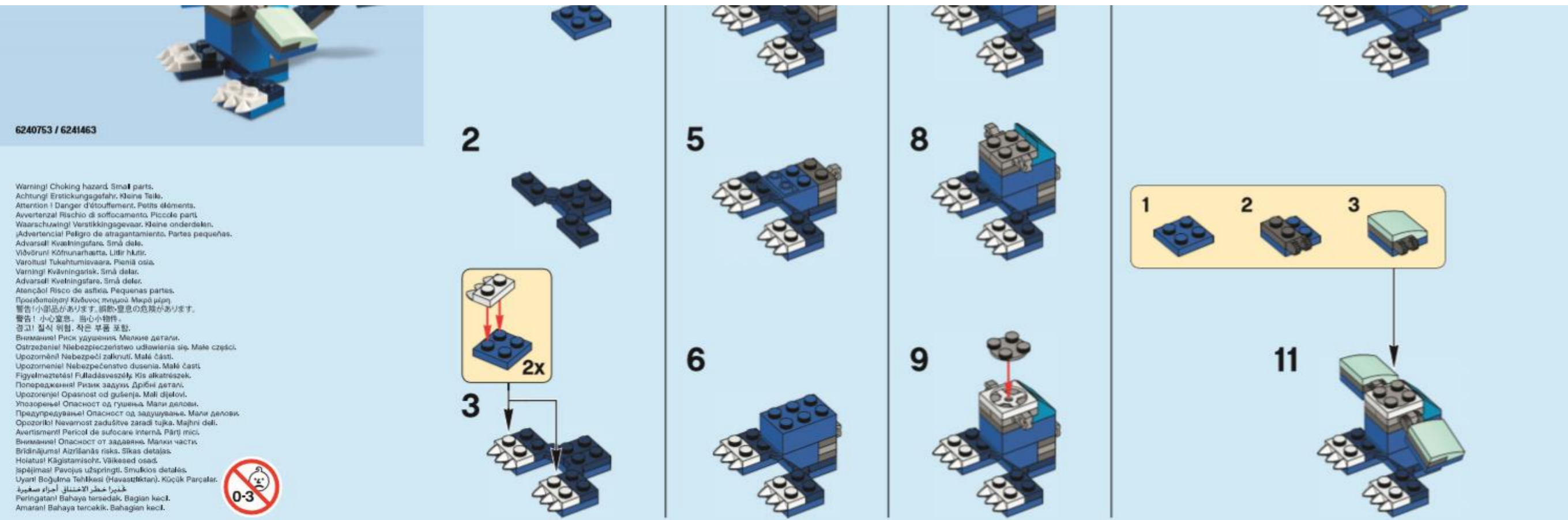
Usando menos para producir más

Para terminar...



¿Cómo puede la ecuación  
**1DT+6ET** ayudarte a innovar  
SPS en tu organización?

# Visualización en instructivos



V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información

15 octubre 2019

Roberto Adrián García Madrid

## Diseño instruccional

El proceso mediante el cual la **instrucción (información)** es **optimizada** mediante el análisis de las necesidades de aprendizaje y el desarrollo sistemático de experiencias de aprendizaje.

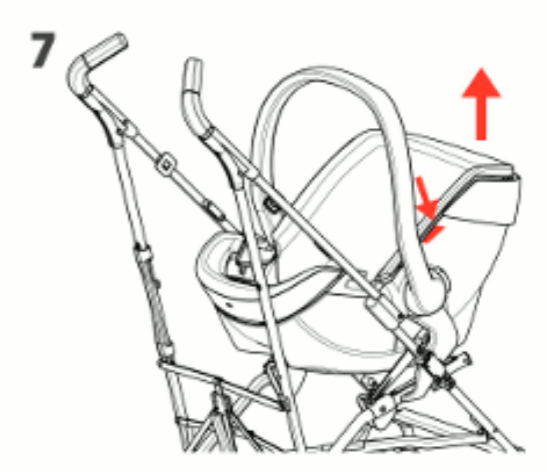
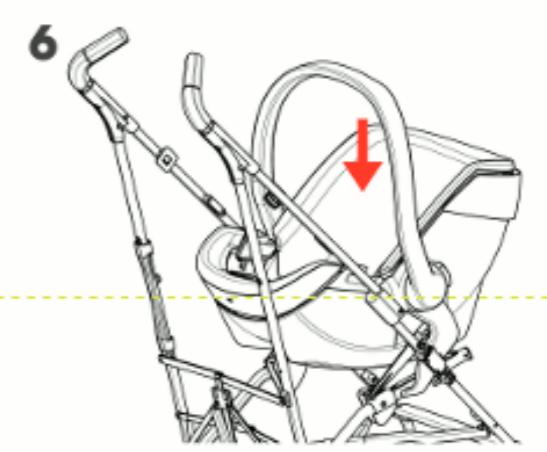
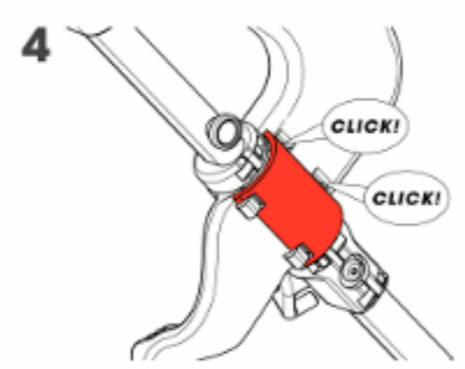
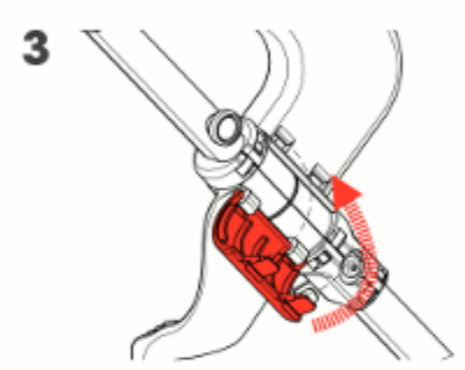
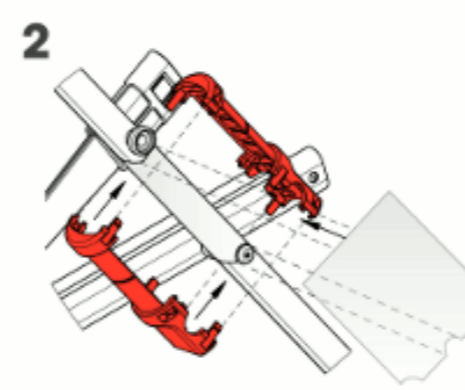
Diseño de Instrucciones pictóricas  
Ricardo Vega

# Instructivo

Cuando la interfaz y la claridad fallan, el instructivo entra en acción.



**ADAPTADOR CYBEX  
ATON PARA SILLAS DE  
PASEO**





# Instructivo

## ❖ PARTS LIST



TODDLER SEAT  
RAIN SHIELD



TODDLER SEAT  
BUG SHIELD



BASSINET  
BUG SHIELD



BASSINET STORAGE BAG

## STROLLER ASSEMBLY

Clip slide

### UNFOLD STROLLER



**STEP 1:** Pull latch back with your thumb to release locking mechanism.



**STEP 2:** Pull the handle upward until the frame locks open as shown.

### INSTALL/REMOVE WHEELS



**TO INSTALL THE BACK WHEELS:** While pressing in the hubcap of the wheel, slide the wheel into the axle until it locks into place.

**TO REMOVE THE BACK WHEELS:** Push the hubcap in and pull the wheel out.



**TO INSERT THE FRONT WHEELS:** Slide each front wheel into the housing until it locks.



**TO REMOVE THE FRONT WHEELS:** Slide plastic lever in direction indicated on button and pull wheel out from frame.

# Instructivo

## STROLLER ASSEMBLY

### ATTACH THE SEAT



**STEP 1:** Insert the posts on the sides of the seat into the slots of the frame. Push until you hear it "click" on both sides.

**STEP 2:** Pull up on seat to be sure it is properly attached to the frame.



**STEP 3:** To remove, (arrow 1) simultaneously push down both release buttons and (arrow 2) lift the seat from the frame.

**NOTE:** Seat can attach in either forward or rear-facing direction.

### ATTACH/REMOVE THE BUMPER BAR



**STEP 1:** Insert metal posts into bumper bar attachment slots found on both sides of seat.



**STEP 2:** To remove, press button at bottom of plastic housing and lift bumper bar out.

**WARNING:** Bumper bar must be attached at all times!

### CANOPY INSTALLATION



**STEP 1:** Pull canopy fabric over seat back and attach Velcro to top of seat.



**STEP 2:** Snap each side of canopy attachment to seat frame above plastic ring.

**NOTE:** Canopy height is adjustable.

## BASSINET ASSEMBLY

Clip slide

### SET-UP THE BASSINET



**STEP 1:** Remove mattress.



**STEP 2:** Fold back liner.



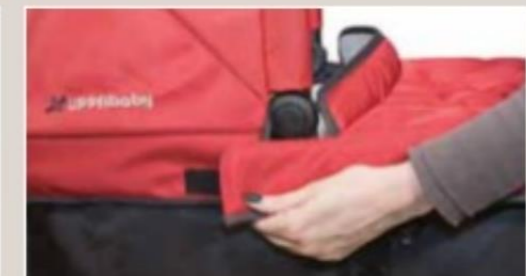
**STEP 3:** Pull both steel braces firmly into their respective sockets. Make sure that both braces are properly locked in place.



**STEP 4:** Replace bassinet liner and mattress.



**STEP 5:** Pull bassinet canopy upright and fasten canopy to Velcro strips at top of liner.



**STEP 6: ATTACH BASSINET COVER**

**1:** Place the closed end of the cover over the bottom of the bassinet, and pull the cover toward the top of the bassinet.

**2:** Fasten the ends of the bassinet cover to the outside of the canopy with the Velcro strips.



# Instructivo

## BASSINET OPERATION

### ATTACH BASSINET TO STROLLER



**STEP 1:** Insert the posts on the sides of bassinet into the slots on the frame. Push until you hear it "click" on both sides.

**STEP 2:** Check carefully that the bassinet is properly attached to the frame by pulling up on the bassinet carry handle.

**NOTE:** Bassinet attaches only in the rear-facing direction so infant is facing the user.

### TO REMOVE BASSINET



**STEP 1:** Lift rear lever firmly and completely (90°).  
**STEP 2:** Lift bassinet off of frame using carrying handle.

**NOTE:** Bassinet must be removed from stroller to fold.

### VENTILATED CANOPY



**STEP 1:** Unzip the bottom zipper on the canopy hood exterior.



**STEP 2:** Lift and line up seam half-way until magnets connect.

### FOR ADDITIONAL VENTILATION



Undo Velcro flap found on bottom exterior of bassinet and adhere to lower Velcro strip.

## BASSINET OPERATION

Clip slide

### COLLAPSING BASSINET



**STEP 1:** Collapse bassinet canopy by simultaneously pressing buttons on both sides and pushing back.



**STEP 2:** Lift fabric liner and mattress out of the way. Disengage by pulling steel braces from their respective sockets.

### PROPER USE OF ACCESSORIES



**USING BASSINET STORAGE BAG:** Slide collapsed bassinet into bag and fasten Velcro tab.



**PROPER INSTALLATION OF BASSINET BUG SHIELD**

### REMOVING BASSINET FABRICS



**STEP 1:** Remove liner by pulling elastic up and over sides of bassinet. Release side Velcro strips.



**STEP 2:** Unzip canopy zippers located on the underside of canopy where fabric meets the carry handle. Detach Velcro from liner at bottom.



**STEP 3:** Unzip fabric sheet at top of bassinet pad and remove.



CLEANING



Hand wash gently with mild detergent.



Dry flat and away from direct sunlight before re-use or storage.



**DO NOT** bleach, iron or dry clean.



## Instructivo

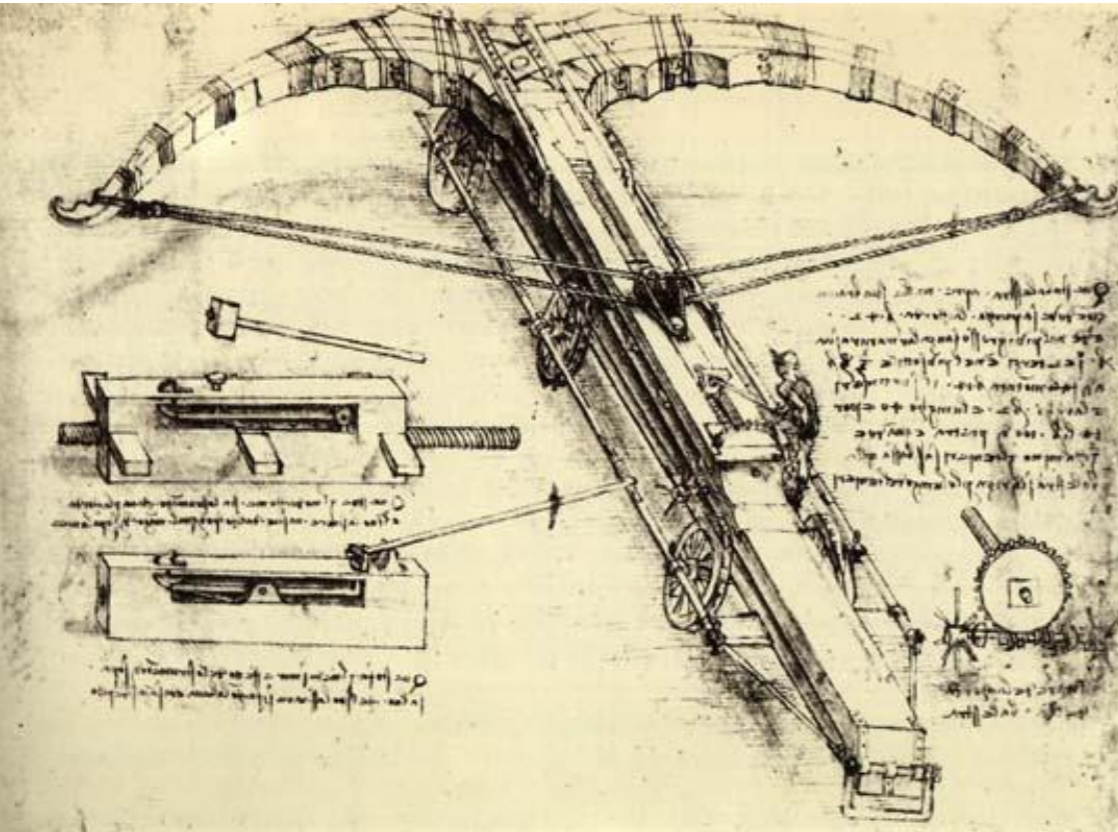
Se tienen referencias desde la edad media, sobre la utilización de instructivos en libros y tratados.



Talhoffer  
1467



# Instructivo



Leonardo Da Vinci

Jacob De Gheyn  
1608



# Instructivo

## **Información**

Contenido y tipos - lenguaje

## **Usuario**

Familiaridad - experiencias - motivación

## **Contexto**

Características información adecuada

## **Secuencia**

Orientación - composición - formas de lectura

Diseño de Instrucciones pictóricas  
Ricardo Vega



# Instructivo

El instructivo es la secuencia de pasos, acciones, para operar el objeto y/o sistema.

## INSTRUCCIONES PARA EL USO DEL TELÉFONO AUTOMÁTICO



El Teléfono Automático



Es conveniente consultar la guía antes de marcar



Después se descuelga el microteléfono del gancho...



... y se espera hasta que se oye la señal de marcar, que es un zumbido continuo. Entonces puede marcarse el número



Marcando el número



Este es el disco que usará usted para marcar el número



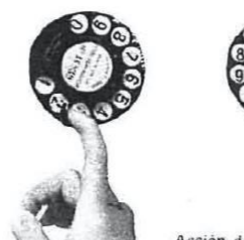
Acción de marcar la cifra 5  
Primera fase



Acción de marcar la cifra 5  
Segunda fase



Acción de marcar la cifra 3  
Primera fase



Acción de marcar la cifra 3  
Primera fase



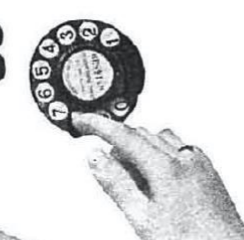
Acción de marcar la cifra 3  
Segunda fase



Acción de marcar la cifra 8  
Segunda fase



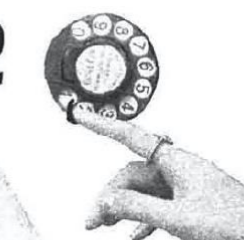
Acción de marcar la cifra 8  
Primera fase



Acción de marcar la cifra 8  
Segunda fase



Acción de marcar la cifra 2  
Primera fase



Acción de marcar la cifra 2  
Segunda fase



**¡No toque Vd. el gancho!**

Si lo toca no obtendrá el número que desea.

Si quiere usted que su **Teléfono Automático** le preste buen servicio **no toque para nada el gancho**



Si el teléfono marcado recibe la llamada por encontrarse libre, se oirá la señal de llamada, que es una serie de zumbidos intermitentes y poco frecuentes. Basta esperar á que la persona conteste

### CÓMO SE LLAMA A UN ABONADO DE LA RED URBANA DESDE UN TELÉFONO AUTOMÁTICO

Marque una por una las cifras del número á que desea llamar, de acuerdo con el ejemplo si-

Quando el disco haya vuelto á su primitiva posición, proceda del mismo modo para la cifra 3; después para el otro 3 siguiente; luego para la 8 y, por último, para la 2. Espere entonces á que el teléfono llamado responda.

### SEÑAL DE LLAMADA Y SEÑAL DE OCUPADO

Después de haber marcado el número se oirá en el microteléfono una de estas dos señales:

#### a) SEÑAL DE LLAMADA

Se distingue por una serie de zumbidos intermitentes y muy poco frecuentes. Esta señal se oirá unos instantes después de marcar la última cifra si el número llamado no está ocupado. Indica que se está haciendo sonar el timbre del teléfono marcado. Es como si la operadora dijese: «Estoy llamando.» Cuando se oye esta señal se espera hasta que el número llamado responda.

#### b) SEÑAL DE OCUPADO

Se distingue por una serie de zumbidos intermitentes y muy frecuentes. Esta señal se oirá unos instantes después de marcar la última cifra si el número llamado está ocupado. Indica que el teléfono marcado comunica. Es como si la operadora dijese: «Está comunicando.» Cuando se oye esta señal se cuelga el mi-

croteléfono, marque el número nuevamente. No mueva el gancho mientras marca el número ni después. Espere sin tocar el gancho hasta oír la contestación del otro teléfono ó la señal de ocupado. NO mueva el disco mientras habla. Cuelgue el microteléfono tan pronto como termine de hablar. Así cesa la comunicación.

### CÓMO SE HACE UNA LLAMADA A GANILLEJAS, CARABANGHEL, FUENCARRAL, HORTALEZA, PUZUELO Y VALLECAS

Marque el número 08. Cuando responda la operadora, dígame el número de su teléfono y el del abonado con quien desea comunicar. Espere la repetición correcta del número pedido, que ha de hacer la operadora, y siga con el microteléfono al oído hasta que la operadora le ponga en comunicación.

### CÓMO SE HACE UNA LLAMADA INTERURBANA

Marque el número 09. Cuando la operadora le responda, dígame: 1.º, el número de su teléfono; 2.º, su nombre; 3.º, el nombre de la ciudad con la que desea la conferencia; 4.º, el número del te-



Entablando conversación

Marque el número 02

RECLAMACIONES .....  
Marque este número para avisar que su teléfono no funciona. Use otro teléfono si es necesario. Explique con toda claridad lo que le sucede



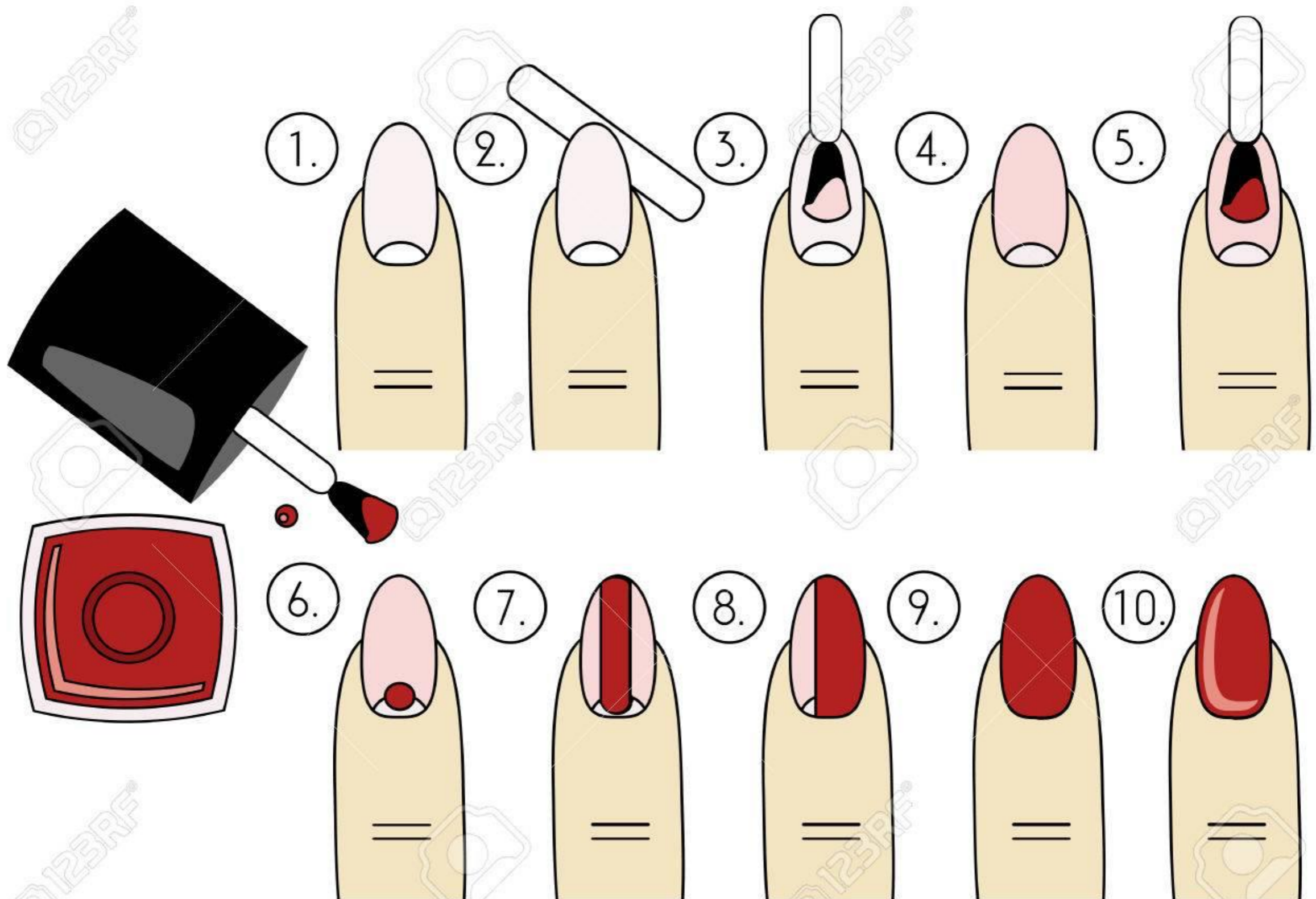
**¡No toque Vd. el gancho!**

Si lo toca no obtendrá el número que desea.

Si quiere usted que su **Teléfono Automático** le preste buen servicio **no toque para nada el gancho**



# Instructivo



# Visualización

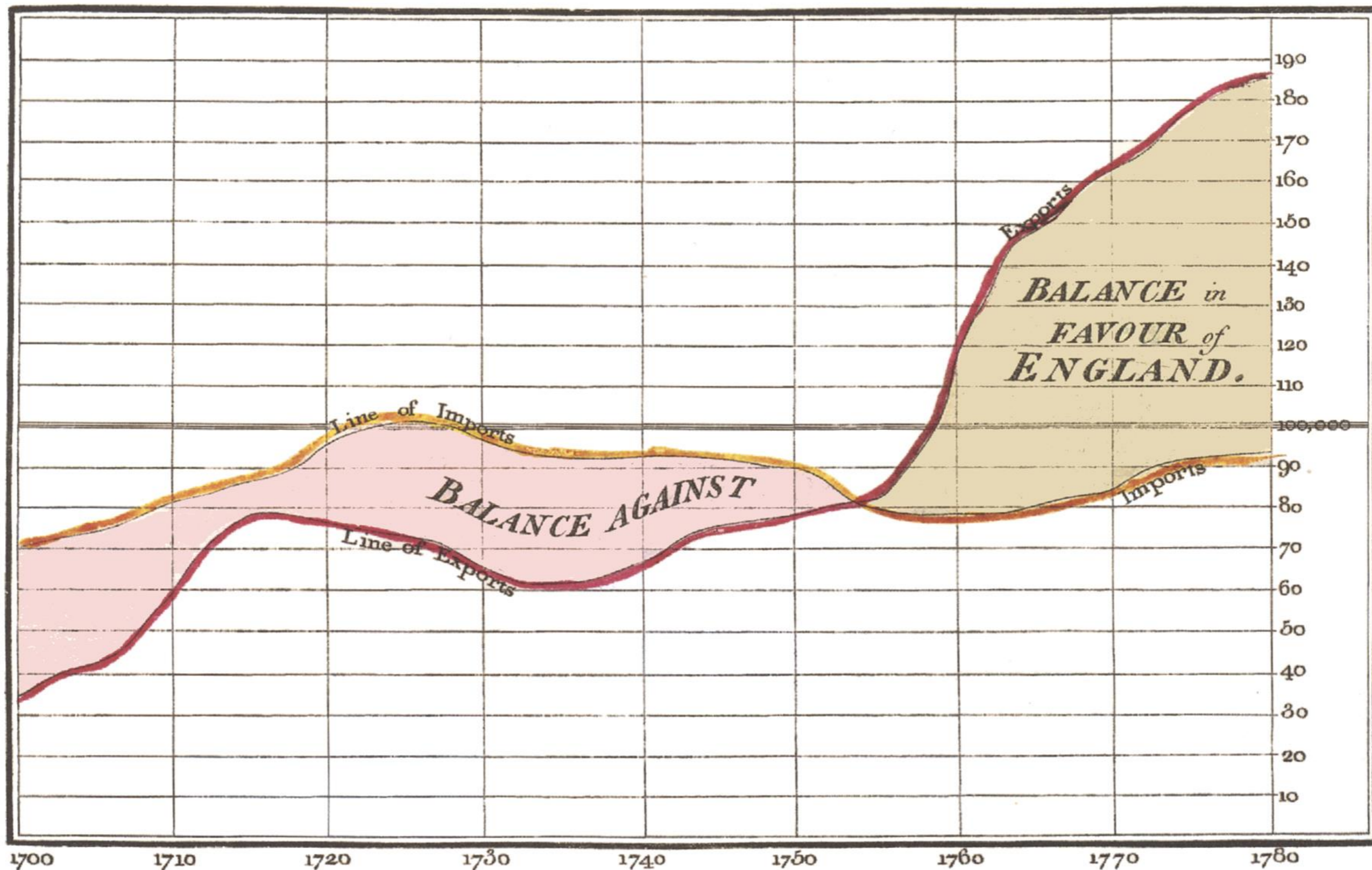
Un proceso de **visualización** promueve el  
**insight**  
*comprender, interiorizar*

*Promueve:*

Descubrir  
Toma de decisión  
Explicar  
Patrones



Exports and Imports to and from DENMARK & NORWAY from 1700 to 1780.

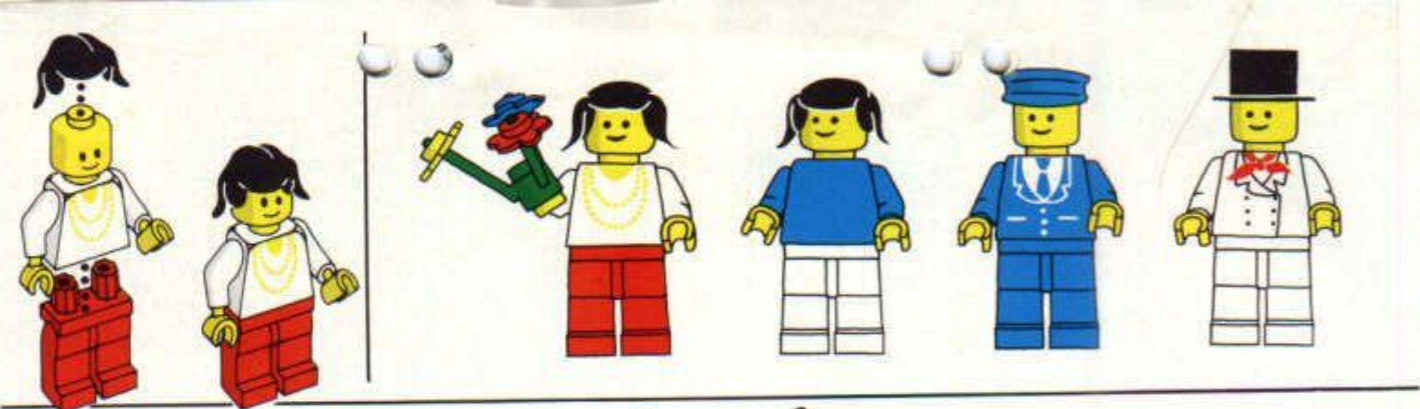


*The Bottom line is divided into Years, the Right hand line into £10,000 each.*

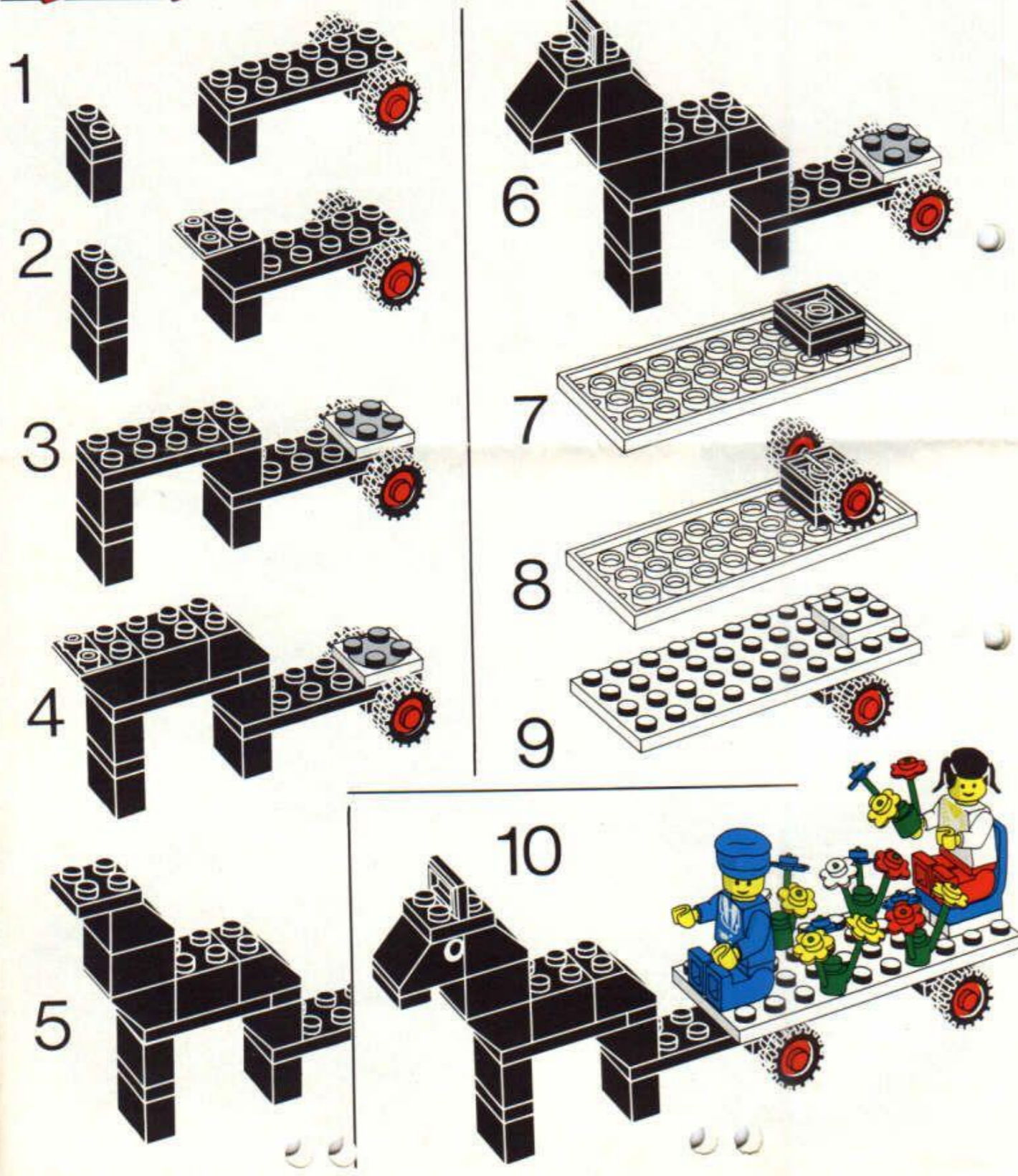
*Published as the Act directs, 1<sup>st</sup> May 1786. by W<sup>m</sup> Playfair*

*Neale sculpt 352, Strand, London.*





Visualización  
en instructivos





# Instructivo









Ref. 9241

1-72

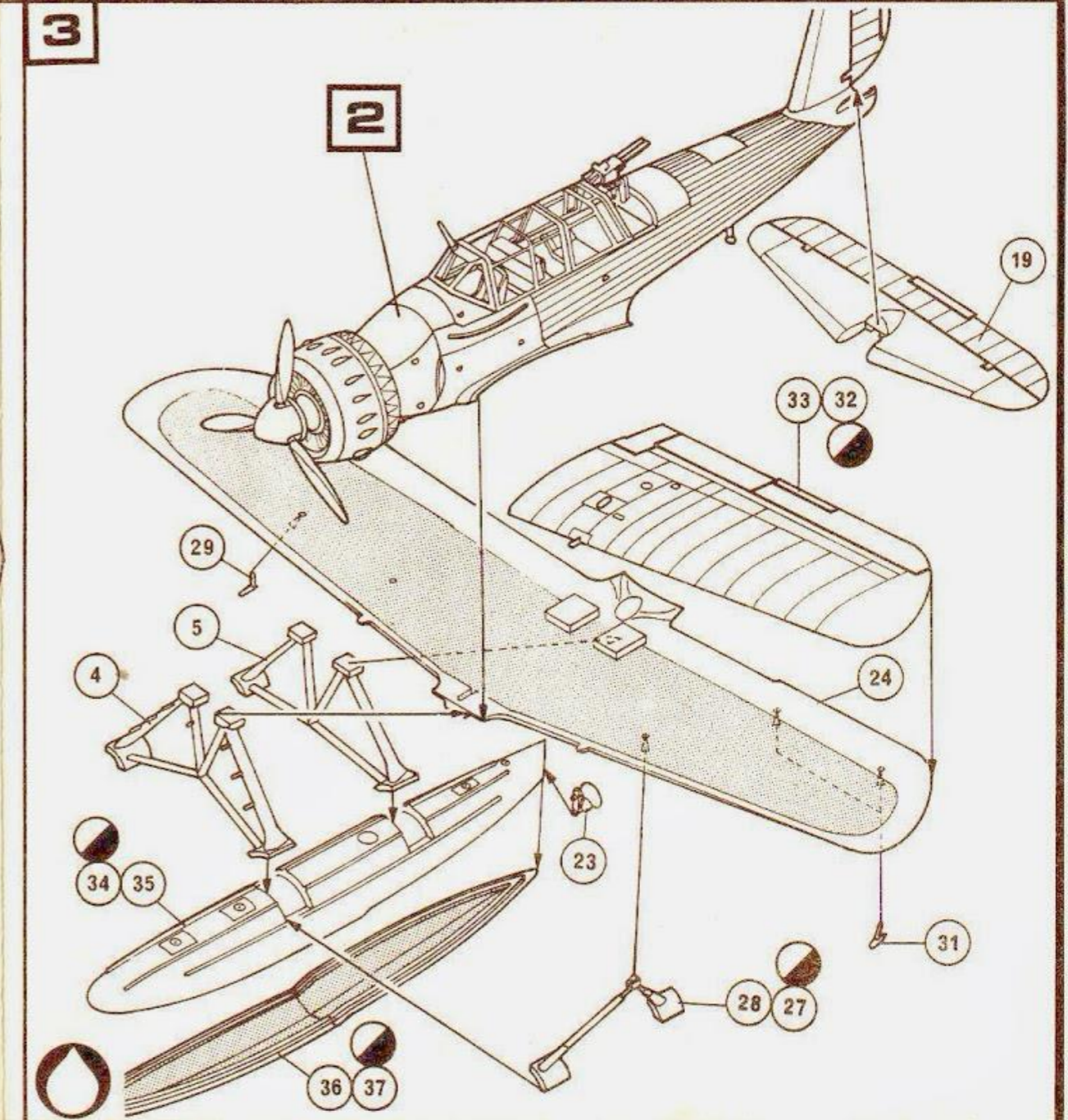
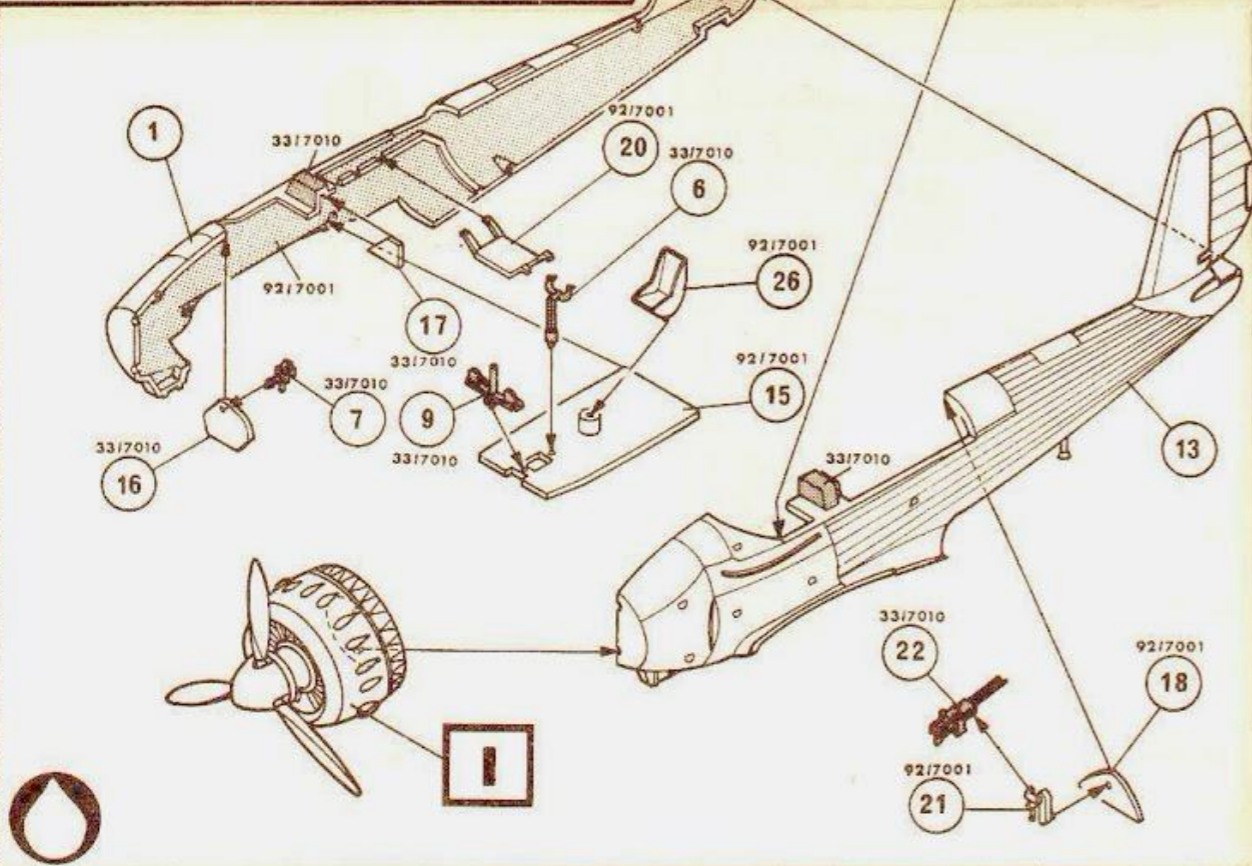
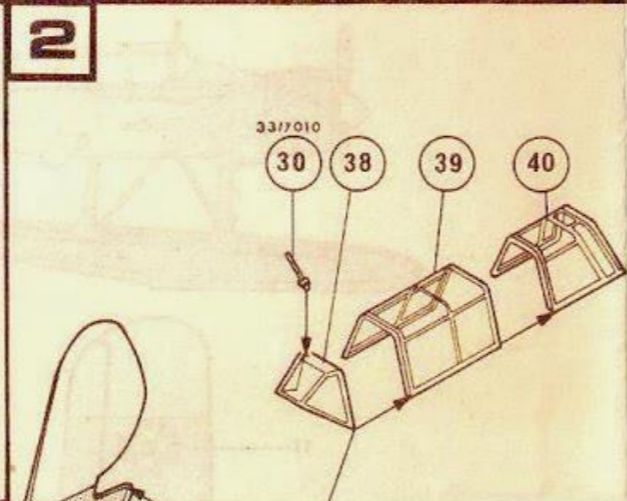
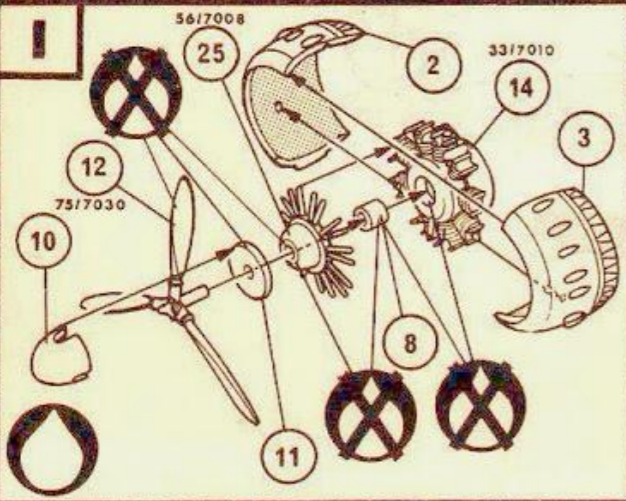


# ARADO Ar 196 A



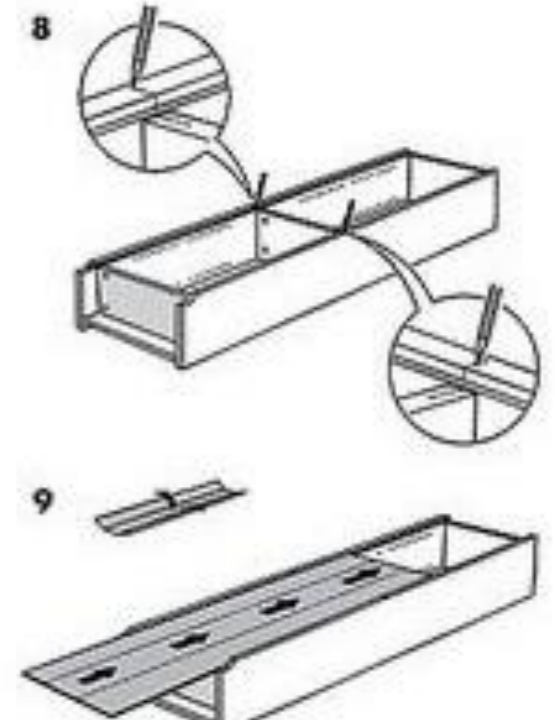
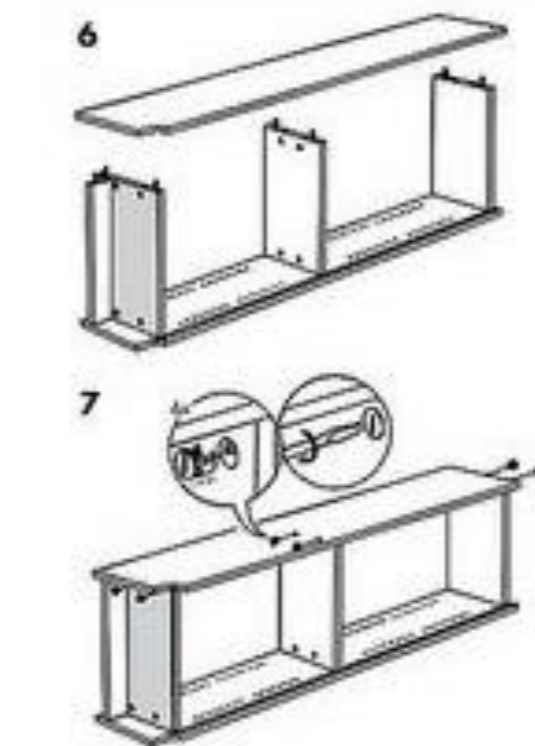
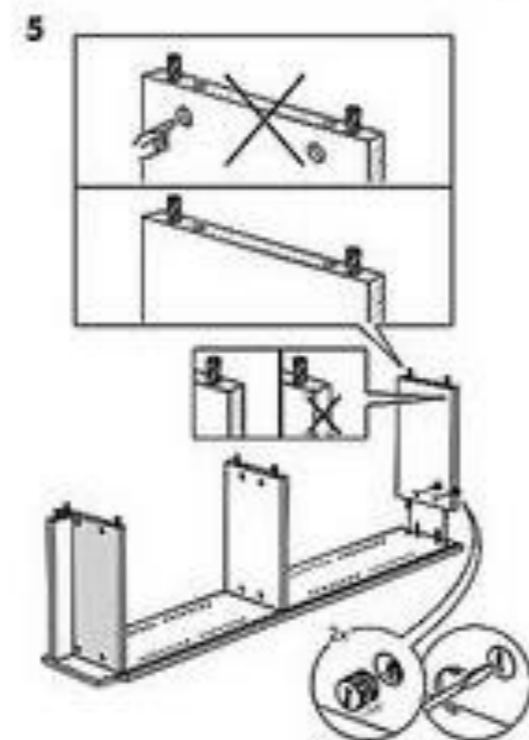
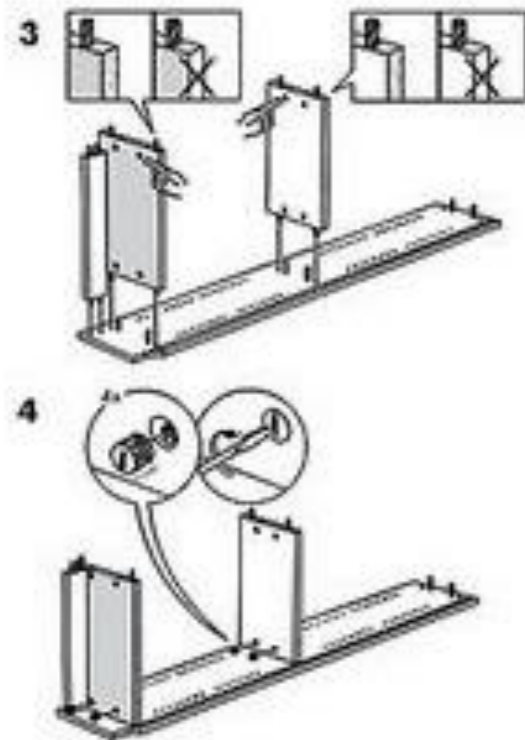
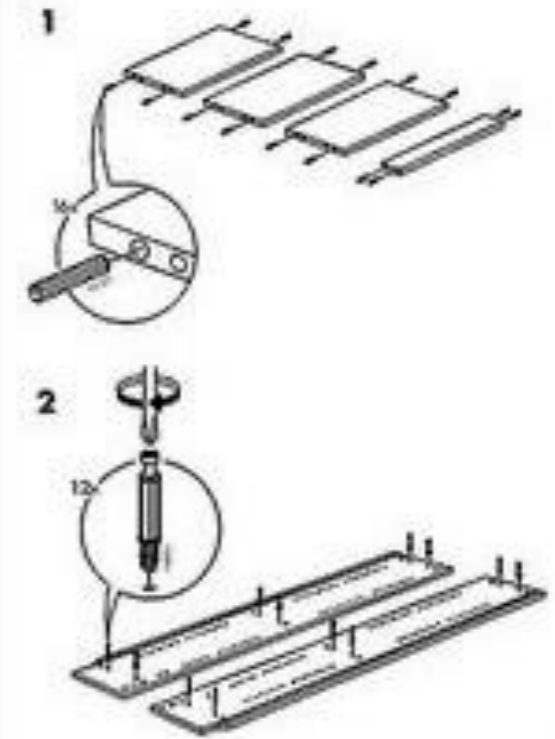
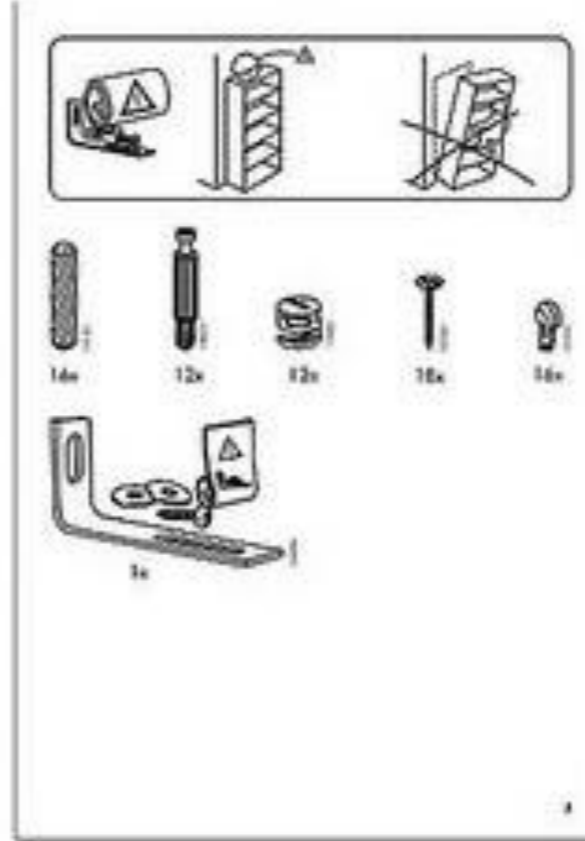
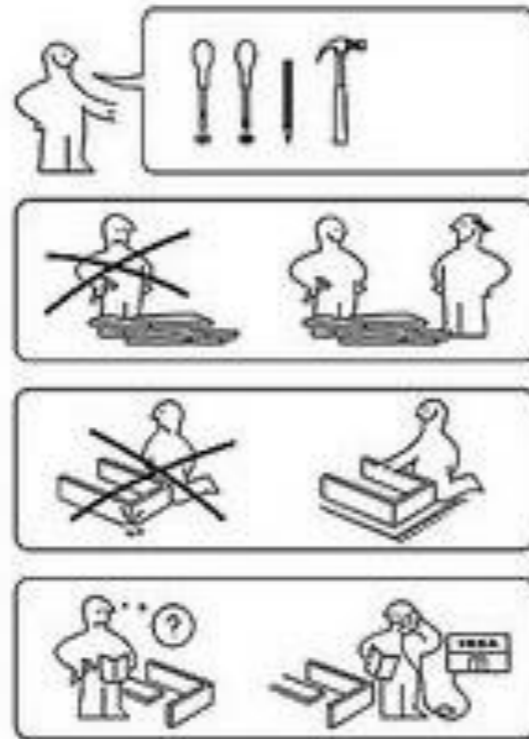
Use pinturas y cementos LODELA

Envergadura . . . . . 12.44 m  
 Longitud . . . . . 10.96 m  
 Altura . . . . . 4.44 m  
 Velocidad máxima . . . . . 300 km/h  
 Radio de acción max. . . . . 1070 km  
 Motor . . . . . BMW radial de 900 CV  
 Velocidad ascensional . . . . . 7 m/s  
 Techo operacional . . . . . 7000 m

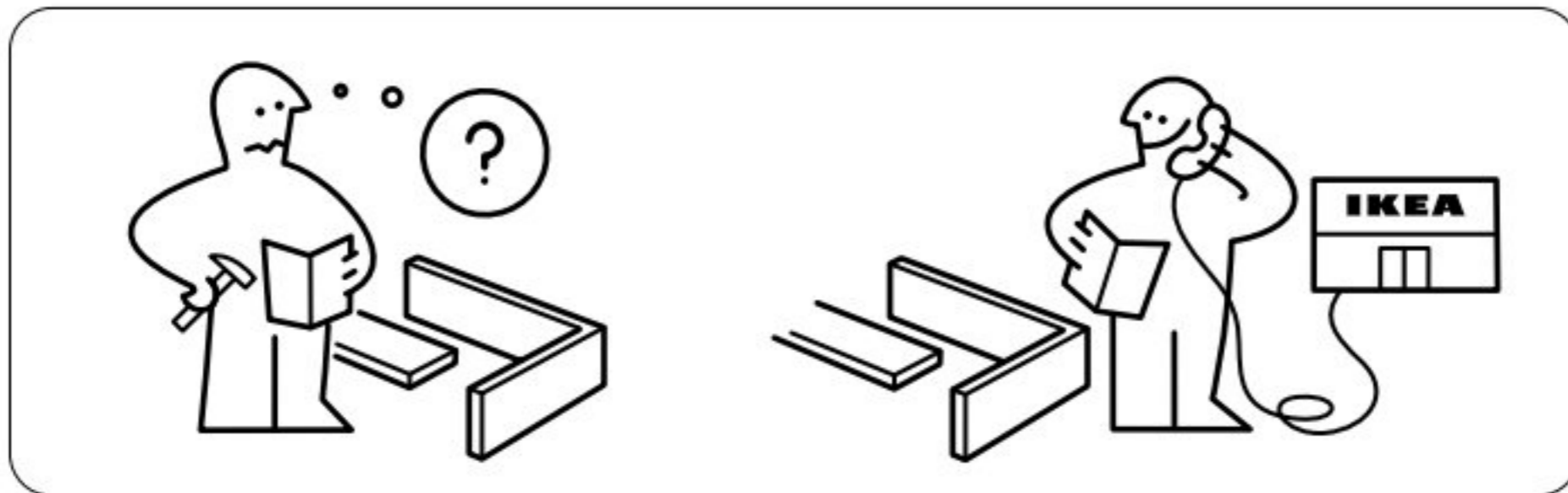




# Instructivo



# Instructivo





# Visualización - instructivo

## Visualización

“El propósito de la visualización es el insight, no las imágenes”

Stuart, Card; Mackinlay, Jock and Shneiderman, Ben  
*Readings in Information Visualization: Using Vision to think*

# Visualización - instructivo

## Visualización

“El propósito de la visualización es el insight, no las imágenes”

Stuart, Card; Mackinlay, Jock and Shneiderman, Ben  
*Readings in Information Visualization: Using Vision to think*

## ¿El instructivo promueve el insight?

# Instructivo

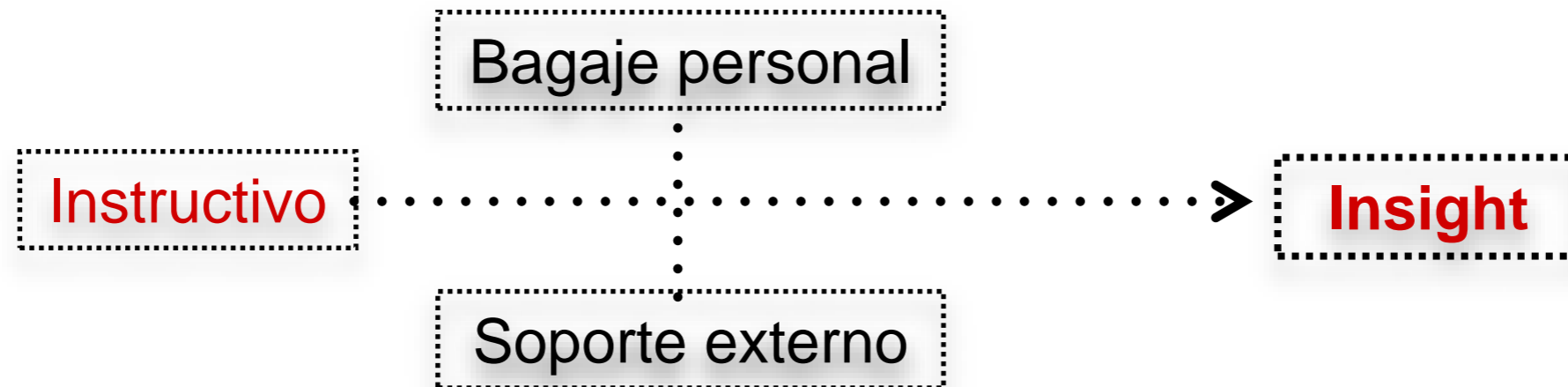
5

# BASISK

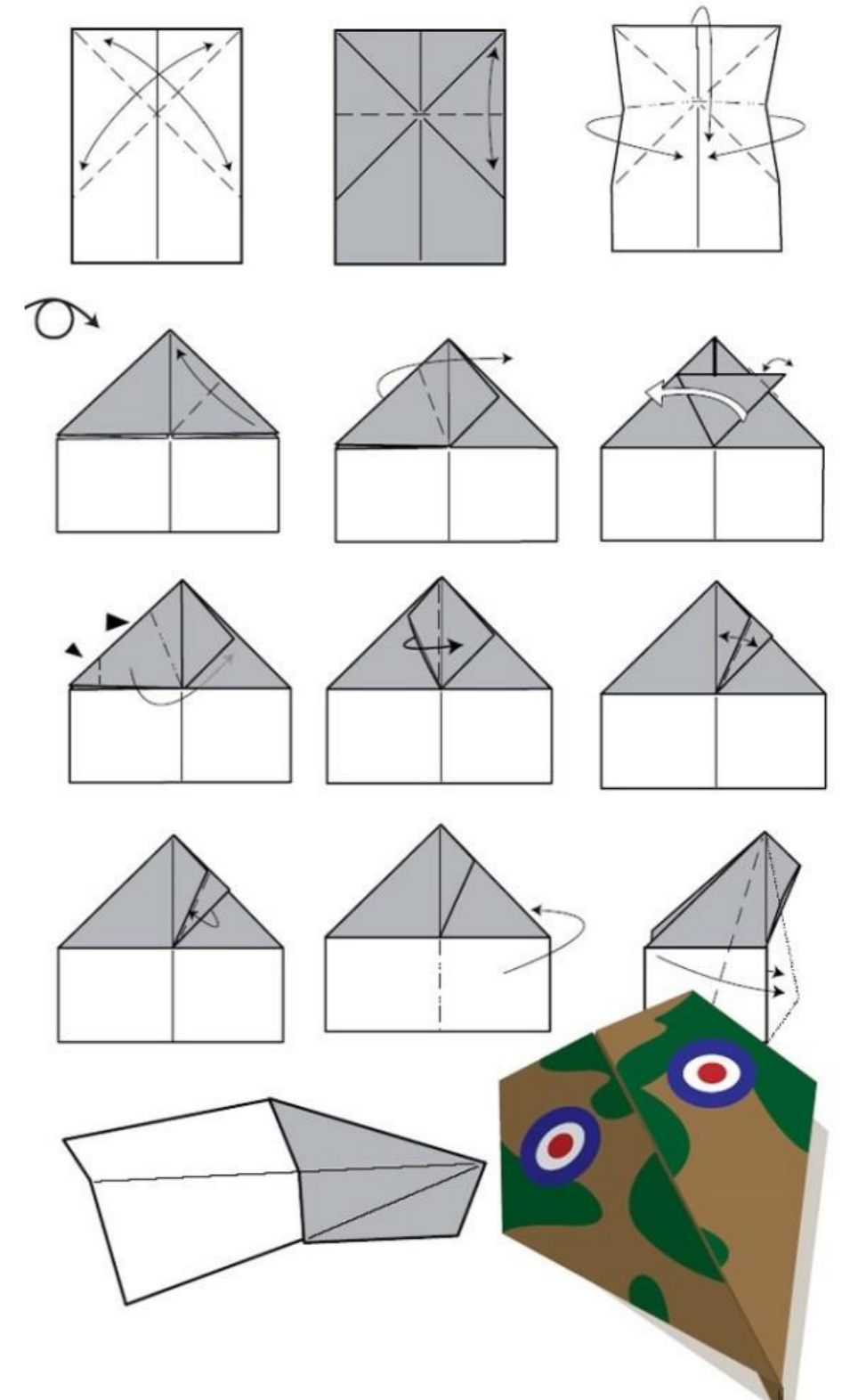
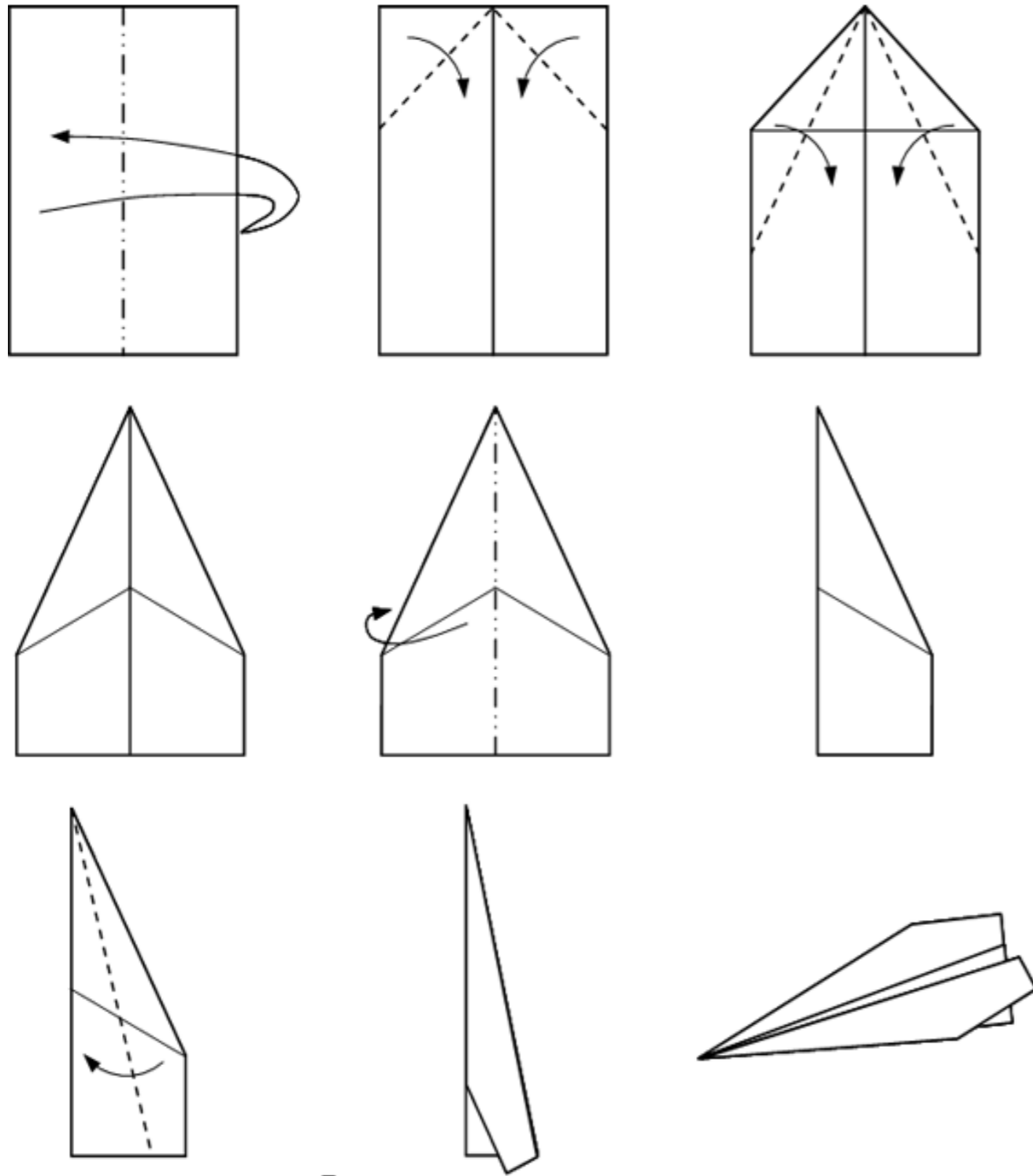
ENGLISH  
FRANÇAIS  
ESPAÑOL



# Visualización - instructivo



# Instructivo



## Visualización - instructivo

Cuando “leemos” imágenes, nuestra mente pone en marcha un proceso completamente distinto al de la lectura de un texto.

Para extraer el significado de un mensaje escrito, el cerebro se apoya de un examen secuencial, avanza linealmente y construye el sentido del texto a partir de una suma progresiva de los elementos que lo integran: letras, palabras, frases y párrafos.

Para entender una imagen, sin embargo, el cerebro trabaja de un modo muy distinto. Mediante una aproximación simultánea, sintética y global, todas las partes del conjunto se perciben y se procesan a la vez, y se destila de golpe el sentido del mensaje gráfico.



**Für Ihre Sicherheit**  
For your safety

# A300-600

Bitte Sicherheitsinstruktionen nicht von Bord nehmen  
Please do not remove this card from the aircraft

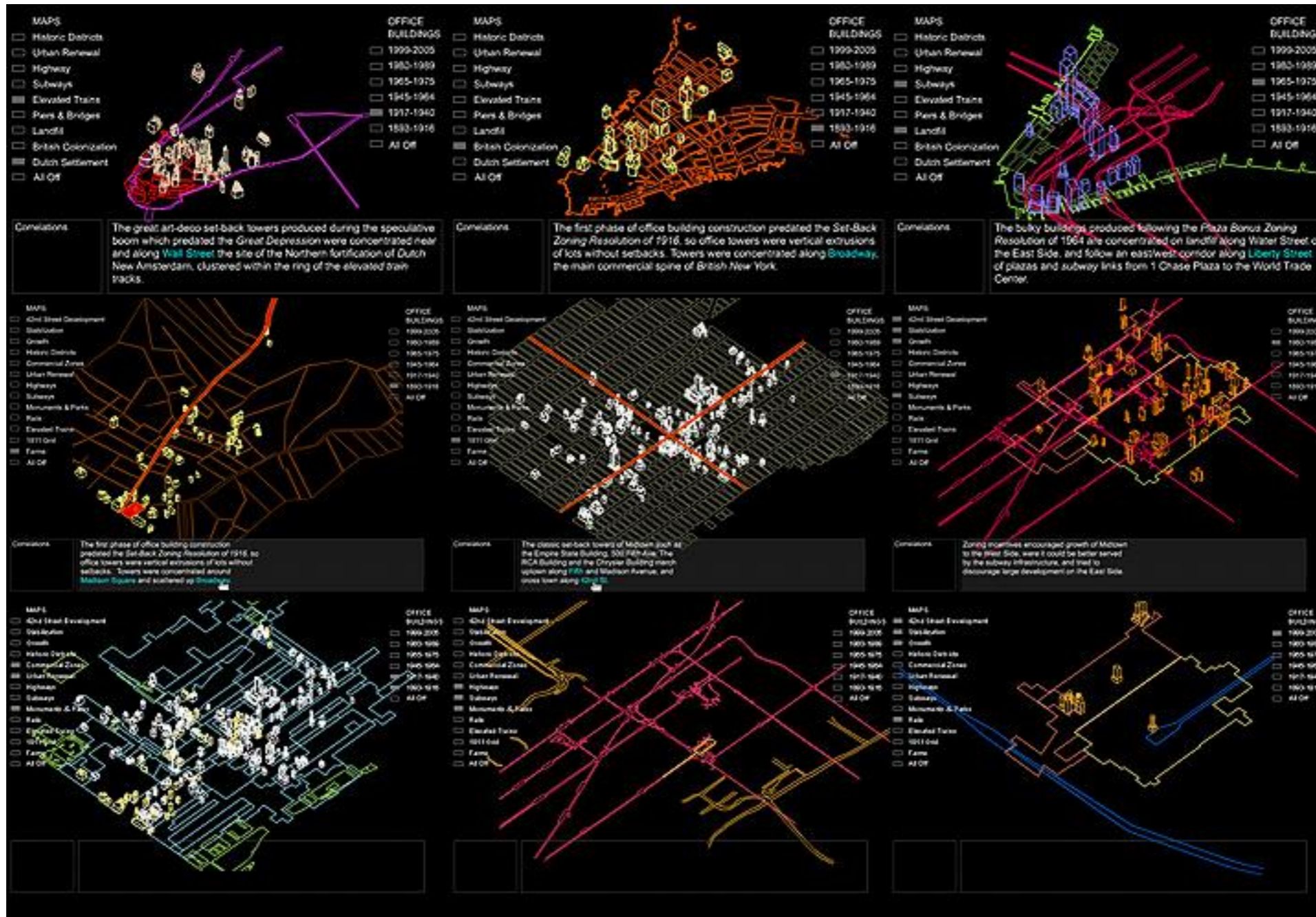


	1	2	3	4
OXYGEN	1	2	3	4
	1			
	1	2	3	4
	5	6	6a	7

A300-600

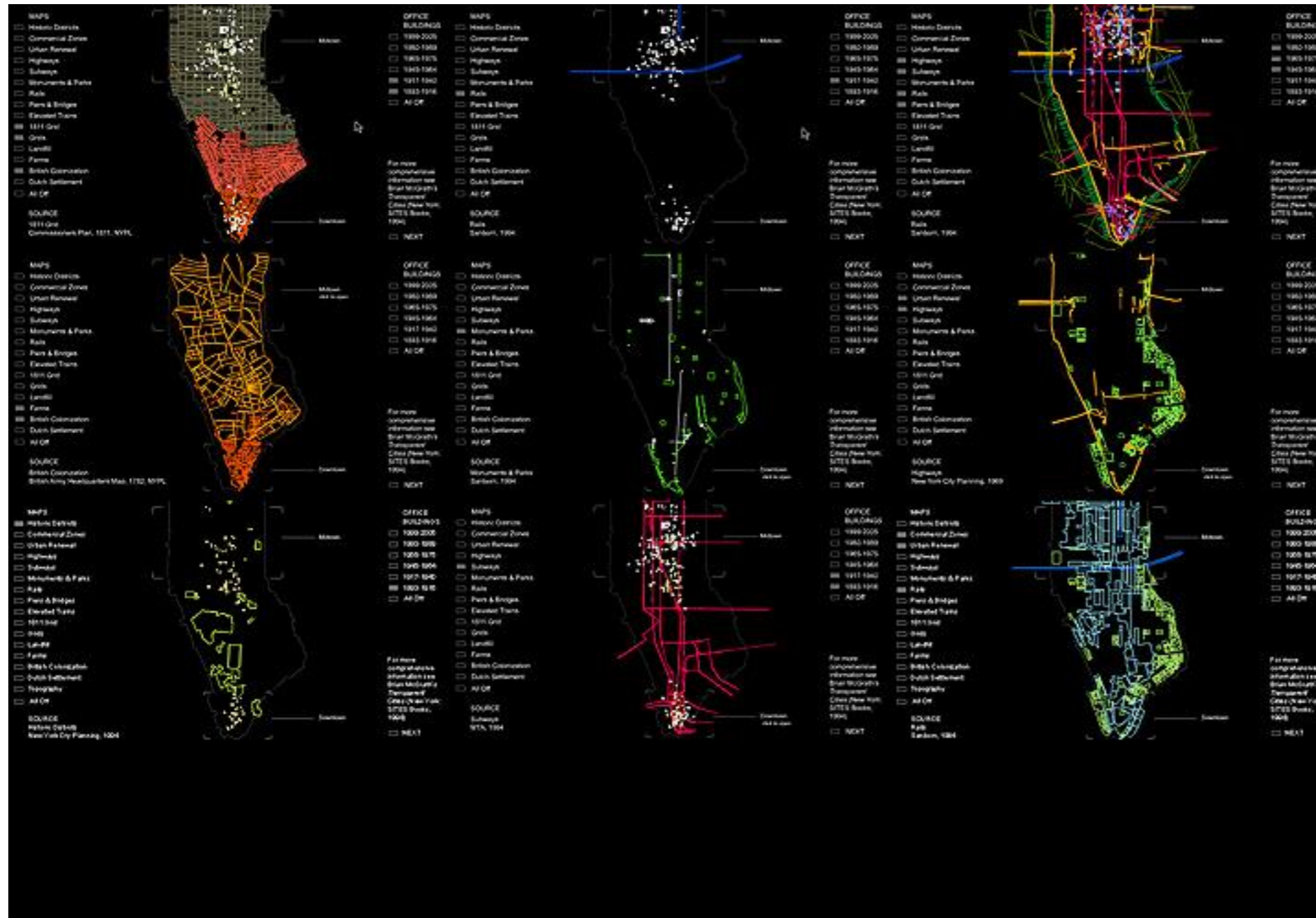


# Instructivo





# Instructivo



Visualización  
en instructivos

# EDVÅRD

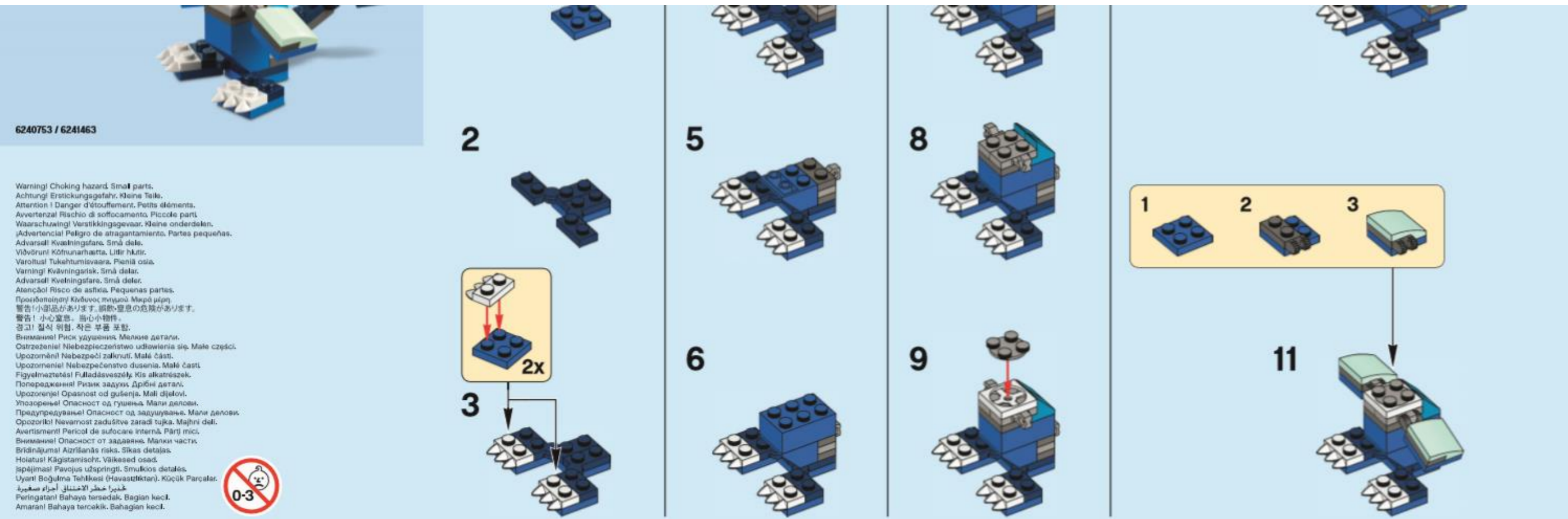




# Instructivo

<b>Life Instructions</b>			
			
<b>Have fun</b>	<b>Do not hurt people</b>	<b>Do not accept defeat</b>	<b>Strive to be happy</b>

# Visualización en instructivos



6240753 / 6241463

Warning! Choking hazard. Small parts.  
 Achtung! Erstickungsgefahr. Kleine Teile.  
 Attention! Danger d'étouffement. Petits éléments.  
 Avvertenza! Rischio di soffocamento. Piccole parti.  
 Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen.  
 Advertencia! Peligro de atragantamiento. Partes pequeñas.  
 Advarsel! Kvælningsfare. Små deler.  
 Vigvörðun! Kófnunarfæta. Litill hlutur.  
 Varoitus! Tukeutumisvaara. Pieniä osia.  
 Varning! Kvælningsfare. Små delar.  
 Advarsel! Kvælningsfare. Små deler.  
 Atenção! Risco de asfixia. Pequenas partes.  
 Предупреждение! Квѣтвеное лихце. Мале детали.  
 警告! 小部品があります。誤飲・窒息の危険があります。  
 경고! 小部品 위험. 작은 부품 포함.  
 Внимание! Риск удушья. Малые детали.  
 Ostrzeżenie! Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części.  
 Upozornění! Nebezpečí zalknutí. Malé části.  
 Upozornenie! Nebezpečenstvo dusenia. Malé časti.  
 Figyelmeztetés! Fulladásveszély. Kis alkatrészek.  
 Попередження! Ризик задихи. Дрібні деталі.  
 Upozorenje! Opasnost od gušenja. Mali dijelovi.  
 Упо́ређење! Опасност од гушења. Мали делови.  
 Предупреување! Опасност од задушвање. Мали делови.  
 Opozorilo! Nevarnost zadušitve zaradi tuje. Majhni deli.  
 Avertisment! Pericol de sufocare internă. Părți mici.  
 Внимание! Опасност от задавяне. Малки части.  
 Būdinėjums! Aizūšanās risks. Sīkas detaļas.  
 Hoiatus! Kõigestamisohu. Väikesed osad.  
 Įspėjimas! Pavojus užspringti. Smulkios detalės.  
 Uyarı! Boğulma Tehlikesi (Havaazlığıklar). Küçük Parçalar.  
 تحذیر! خطر الاختناق في أجزاء صغيرة.  
 Feringatani! Bahaya tersedak. Bagian kecil.  
 Amaran! Bahaya tercekik. Bahagian kecil.

2

3

5

6

8

9

11

1 2 3

2x

0-3

Gracias



# Los sistemas digitales y computacionales como base de una nueva generación en el diseño y uso de instrumentos musicales.

Laboratorio  
Sistemas Interactivos y Eye Tracking

grupo de investigación  
**Diseño**e**Interacción**Tecnológica

Departamento de  
Investigación y Conocimiento  
División de  
Ciencias y Artes para el Diseño

Rámsses Román Meléndez

15 Octubre 2019

## Instrumento musical

Un instrumento musical es un objeto compuesto por la combinación de uno o más sistemas resonantes y los medios para su vibración, construido con el fin de producir sonido en uno o más tonos que puedan ser combinados por un intérprete para producir música.



## **Clasificaciones (De acuerdo al timbre):**

**Viento:** saxofón, flauta, clarinete, trompeta, oboe, etc.

**Cuerda:** guitarra, arpa, violín, piano etc.

**Electrónico:** sintetizador, guitarra eléctrica, etc.

**La tecnología ha sido el eje de transformación en instrumentos musicales y su medio en las siguientes características:**

- **Interfaz**
- **Conectividad multi-dispositivo**
- **Educación y aprendizaje**
- **¿Habilidad y conocimiento ya no son tan necesarios?**
- **Talento “Digital”**
- **Costos y manufactura**
- **Instrumentos creados por usuarios**
- **Mercado (Profesiones y Estudios de grabación)**

## Interfaz: Ejecución de un instrumento musical



Fig. "Nicanor Zabaleta  
tocando el arpa", 1907  
(leitersblues/

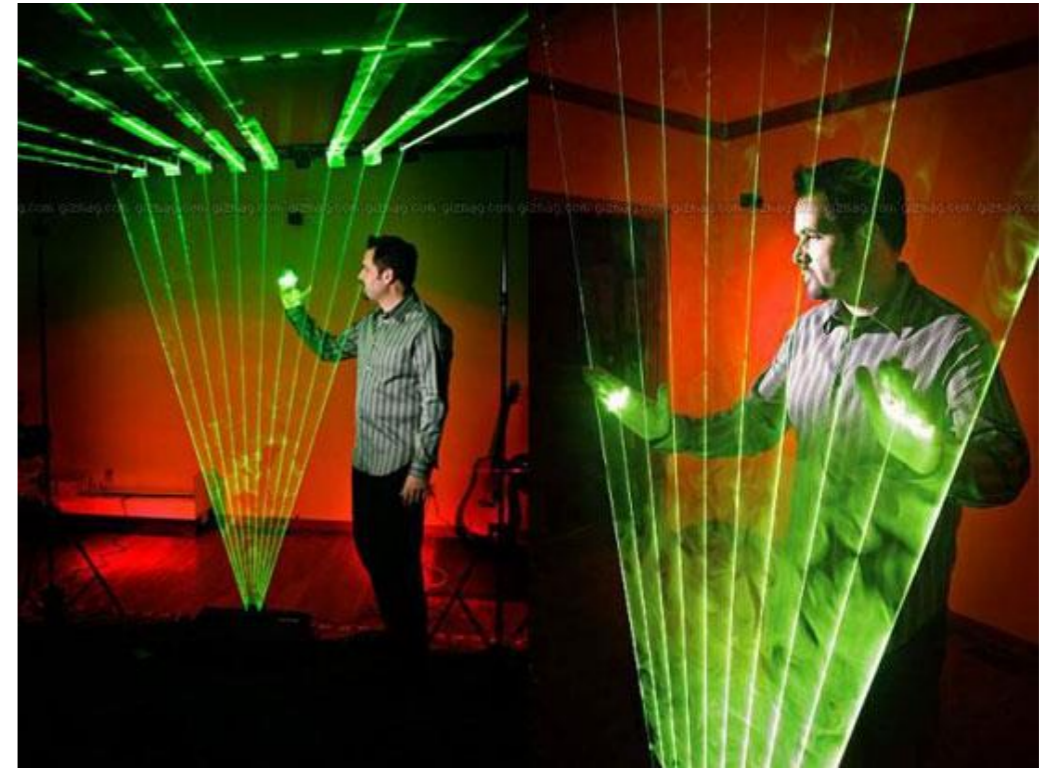
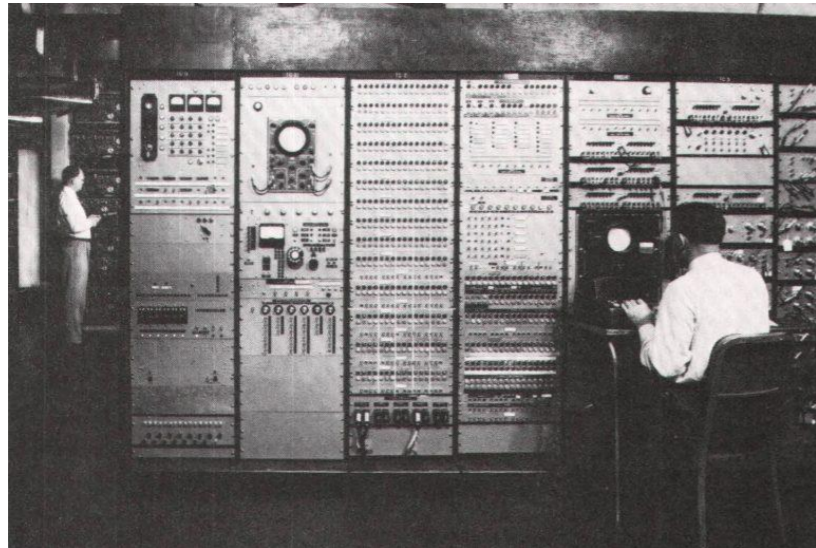


Fig. Harpa Láser (Trossen Robotics Forum,  
2016).



## Interfaz: Amabilidad del Hardware con el usuario y sistemas más compactos



*Fig. Computador Whirlwind,  
1951*



*Fig. Sintetizador modular "55" fabricado por  
Moog Music en 1974 (La viola, 2015)*



*Fig. "Polyend Dreadbox Medusa 2.0"  
fabricado por Dreadbox en 2019 (musictech,  
2019)*

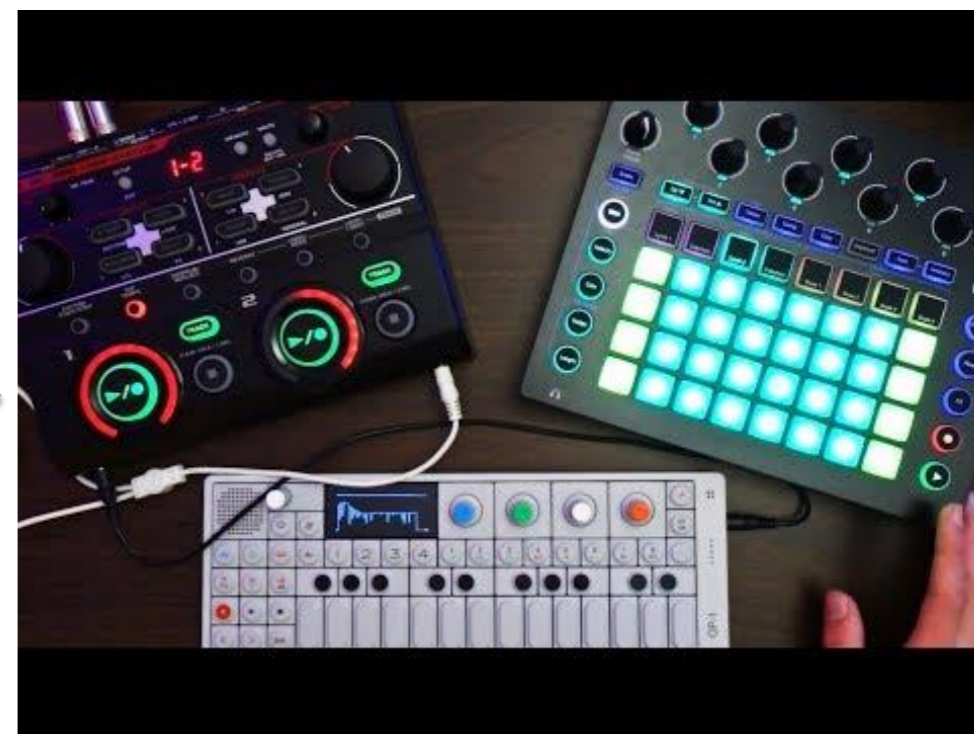




## Conectividad multidispositivo: Comunicación y Sistemas Modulares



*Fig. Banda Kraftwerk "1970"*



*Fig. Novation Circuit, OP-1 & RC-202 Loop Station*



## Educación y aprendizaje

- Ejecución y Teoría
- Configuraciones y conexiones entre equipos
- Programación de sistemas y secuencias
- Actualizaciones de equipos
- Modificaciones y alteraciones de instrumentos
- Etc.



Fig. Aplicación NotePad de Guitar Pro para iPhone y iPad (Guitar Pro, 2016).

## ¿Habilidad y Conocimiento ya no es 100% necesario?

- Facilidad en Ejecución.
- Permiten ser más intuitivos
- Precisión en reproducción y filtración de ruidos
- Corrección de defectos
- “Talento Digital”

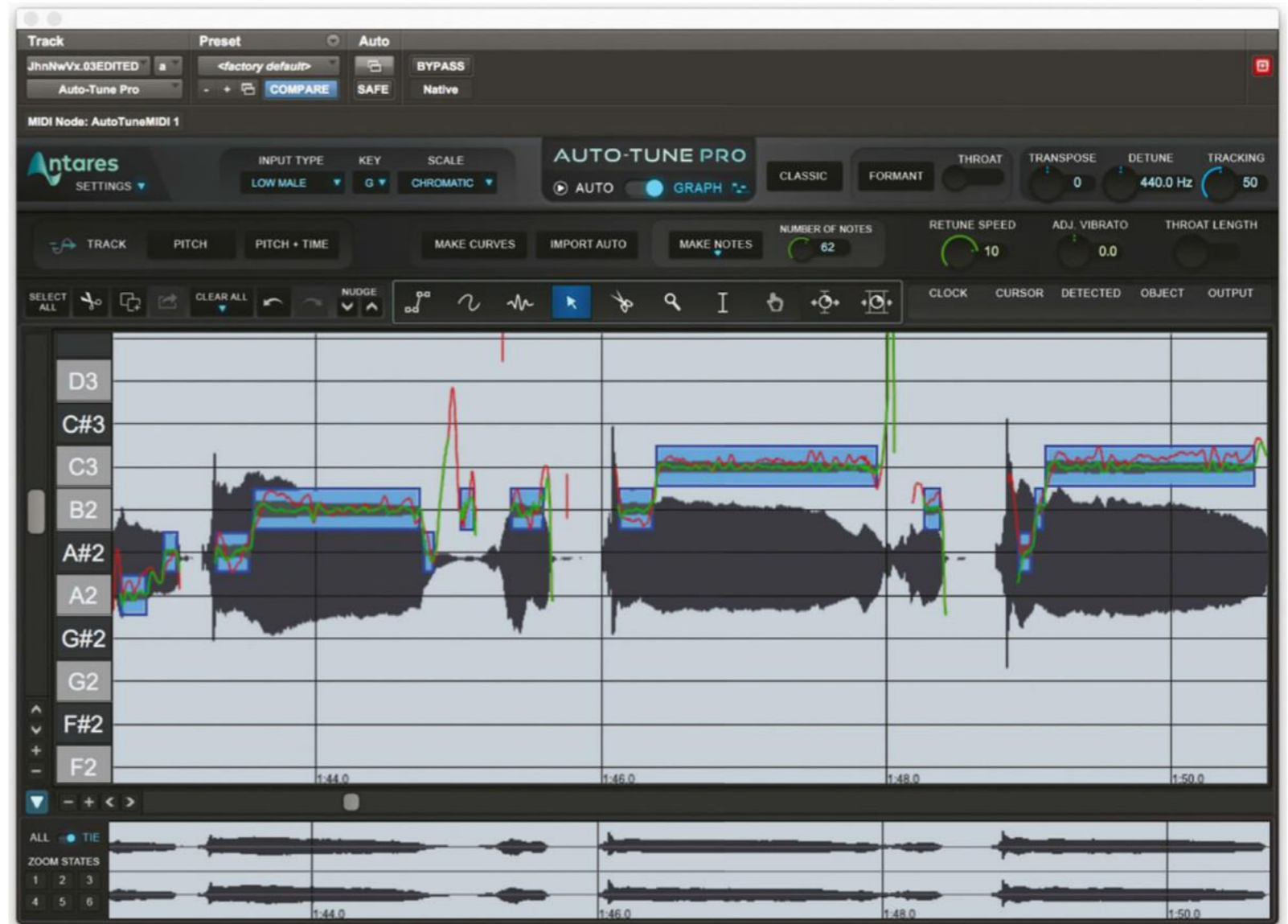


Fig. Autotune Software  
(Autotune, 2019)

## Costos y manufactura e Instrumentos creados por usuarios



\$35MUSD

Fig. Sintetizador modular "55"  
fabricado por Moog Music en 1974  
(La viola, 2015)



\$2MUSD

Fig. "MatrixBrute" Fabricado por Arturia en  
2019 (musicradar, 2019)



\$4.5 MUSD

Fig. Guitarra "Manson M.B Guitar Series"  
(Manson, 2019).



\$1 MUSD

Fig. Guitarra "Epiphone Les Paul" Modificada por  
FTelectronica Handmade Pedals.



## Costos y manufactura e Instrumentos creados por usuarios



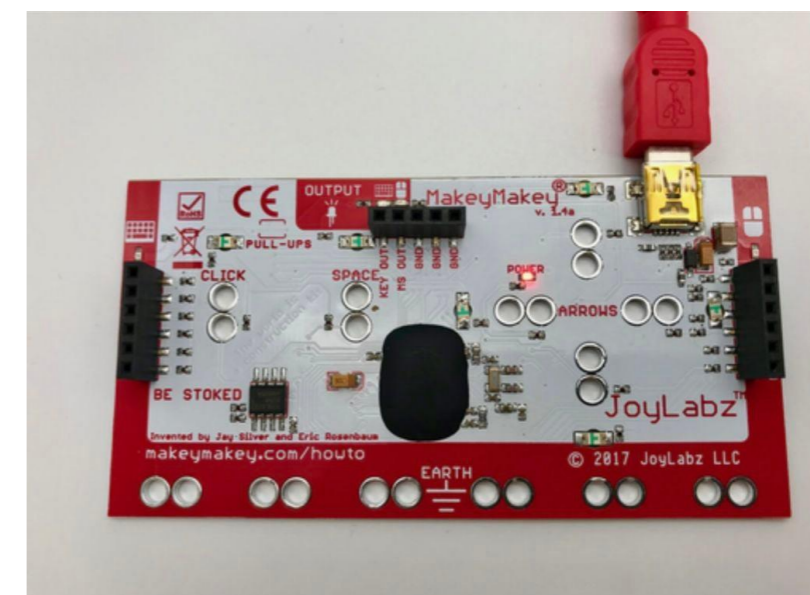
*Fig. Caja de ritmos “Spark” de la marca “Arturia” (Hispasonic, 2016).*



*Fig. Batería Pearl (Batería Online, 2016).*



*Fig. Ejecución por un niño en plastilina usando la interfaz Makey Makey (Makey Makey, 2016).*



## Estudio de Grabación – ¿Nuevo Modelo?







**Gracias**

Laboratorio  
**Sistemas Interactivos y Eye Tracking**

grupo de investigación  
**Diseño e Interacción Tecnológica**



# Un ecosistema de aprendizaje híbrido

## Reflexiones sobre una experiencia



Ma. Itzel Sainz González  
misg@correo.azc.uam.mx

*En el mercado laboral, no es evidente que las TIC por sí mismas vayan a desplazar a los diseñadores que estén bien preparados, sin embargo, quienes usen mejor las TIC sí desplazarán a quienes no las empleen.*

Torres, 2019

# Ecosistemas tecnológicos de aprendizaje

(García-Holgado & García-Peñalvo, 2017: 668).

## Ecosistema natural

Tres elementos principales:

- Los organismos o factores bióticos;
- Las relaciones entre los organismos;
- El medio físico o factores abióticos.

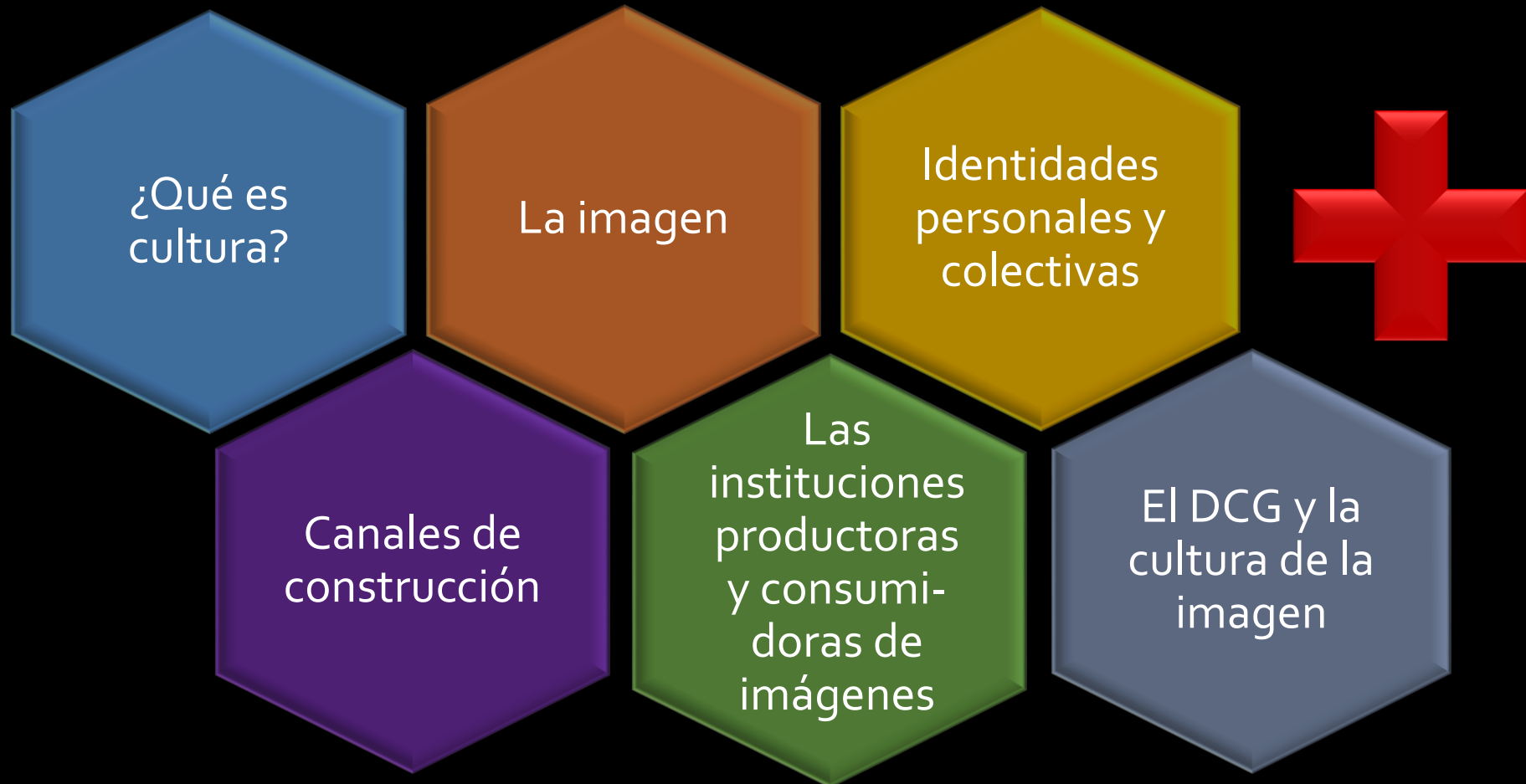
## Ecosistema tecnológico

- El software y las personas
- Los flujos de información
- Los elementos que permiten el funcionamiento (hardware, conexión de red, etc.).

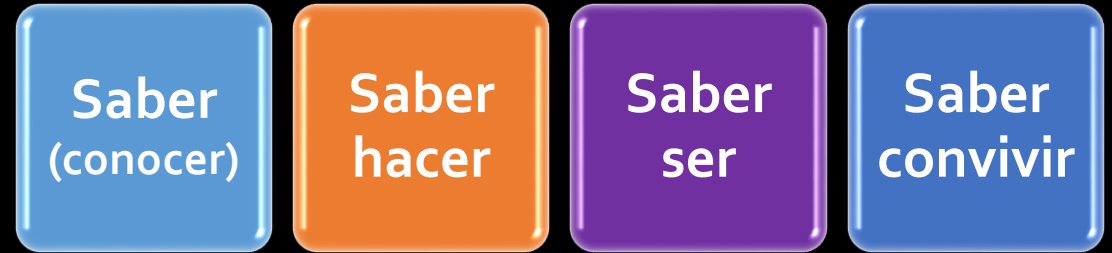


# Cultura de la imagen

## Diseño y Comunicación VII



# Competencias



**Expresión  
oral**

**Expresión  
escrita**

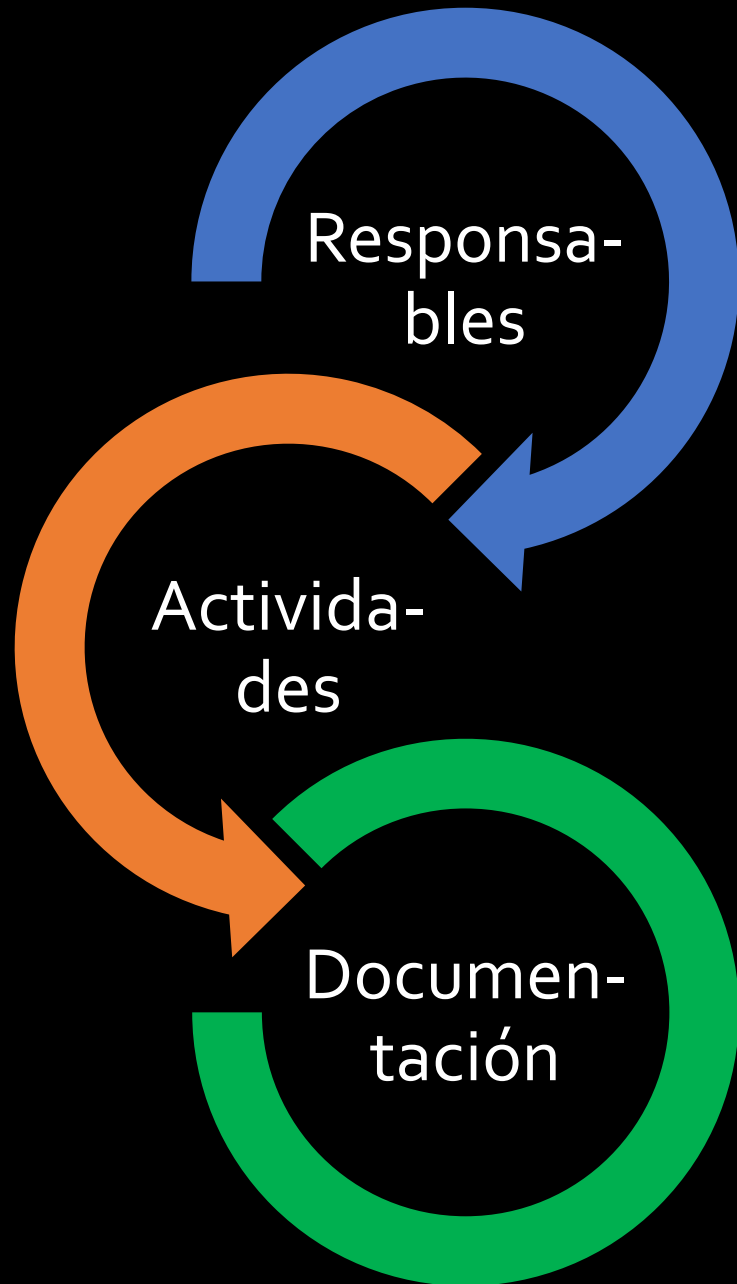
**TIC**

**Liderazgo**

**Trabajo en  
equipo**

**Zona de**  
**Zona de**  
**desarrollo**  
**confort**  
**próximo**





## Esquema fundamental

- Responsabilidades compartidas, muchas recaen en los estudiantes
- **Actividades diversas, cada una con su objetivo**
- **Documentación de actividades y materiales**
- Distintos recursos de interacción

**Revela de temas a exponer**  
**¿Qué es cultura?** Conceptualización y proceso  
 La cultura, en su sentido más amplio, es el conjunto de "saberes, valores, creencias, costumbres, tradiciones, etc." que conforma la identidad de un pueblo o nación. Incluye el arte, la literatura, la música, el deporte, la gastronomía, etc. La cultura es un fenómeno social que se transmite de generación en generación y que evoluciona con el tiempo.

**La imagen: modos de análisis**  
 La imagen es un producto cultural que puede ser analizado desde diferentes perspectivas: estética, semántica, ideológica, etc. El análisis de la imagen implica comprender los contextos en los que se produce y se consume, así como los procesos de producción y distribución.

**La imagen como construcción y representación social**  
 La imagen no es un reflejo pasivo de la realidad, sino un producto social que se construye y se representa. Este proceso implica la selección, la interpretación y la comunicación de la información visual.

**Identidad personal y colectiva y su expresión a través de la imagen**  
 La imagen es un medio poderoso para expresar y construir la identidad personal y colectiva. A través de la imagen, los individuos y los grupos pueden comunicar sus valores, creencias y aspiraciones.

**Las instituciones públicas, comerciales y religiosas como productores y consumidores de imágenes**  
 Las instituciones juegan un papel crucial en la producción y el consumo de imágenes. Desde los medios de comunicación hasta las empresas y las organizaciones religiosas, todas contribuyen a la creación y la difusión de imágenes visuales.

**El DGC y la cultura de la imagen: discursos transformadores**  
 El DGC (Departamento de Gestión Cultural) juega un papel clave en la promoción y el desarrollo de la cultura de la imagen. A través de sus programas y proyectos, busca fomentar la creatividad y la innovación en el ámbito de la imagen.

**El "mercado sector" como productor y consumidor de imágenes**  
 El "mercado sector" se refiere al conjunto de actores y procesos que participan en la producción y el consumo de imágenes. Incluye a los artistas, los editores, los distribuidores, etc.

**Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen**  
 Los canales de comunicación juegan un papel fundamental en la construcción de la cultura de la imagen. Tanto los medios tradicionales como la Red contribuyen a la difusión y la transformación de las imágenes.

**El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen**  
 El individuo tiene un papel activo en la construcción de la cultura de la imagen. A través de sus acciones y decisiones, puede influir en la producción y el consumo de imágenes.

**El DGC y la cultura de la imagen: grandes temas del DGC**  
 El DGC aborda una variedad de temas relacionados con la cultura de la imagen, desde la promoción de la imagen hasta la transformación de la imagen.

**Las instituciones públicas, comerciales y religiosas como productores y consumidores de imágenes**  
 Las instituciones juegan un papel crucial en la producción y el consumo de imágenes. Desde los medios de comunicación hasta las empresas y las organizaciones religiosas, todas contribuyen a la creación y la difusión de imágenes visuales.

**El DGC y la cultura de la imagen: discursos transformadores**  
 El DGC juega un papel clave en la promoción y el desarrollo de la cultura de la imagen. A través de sus programas y proyectos, busca fomentar la creatividad y la innovación en el ámbito de la imagen.

Equipos	Roles	Temas
La mafia en el poder	Reporteros gráficos	3 y 6B
Les Créatives	Editores	4B y 5B
Minus	Community managers	2A y 6A
Rocket	Reporteros gráficos	1 y 4A
Rojo	Reporteros de notas	2B y 5A

# Docente guía y coordinador

Figura 1. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 2. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 3. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 4. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 5. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 6. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 7. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 8. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 9. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 10. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 11. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 12. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 13. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 14. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 15. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 16. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 17. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 18. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 19. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 20. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Sem	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
1		22-ene Presentación del curso Integración de equipos		Subasta de subtemas y roles de participación
2		29-ene Exposición de Tema 1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso. Termina entrega de Identidades personales a través de la imagen.		Exposición de Tema 2A. La imagen: modos de análisis
		29-ene. Conferencia Jaime Fuenzalida: <i>Ilustrando el high energy</i> . Librería. 15:00 a 16:00.		
		30-ene. Conferencia Racruafi: <i>trayectorias en la ilustración high energy y las artes</i>		
2 bis		07-may	13-may. Entrega matriz de Identidad cultural a través de la imagen	09-may
		14-may. Repaso. Temas 1 y 2A	Dudas de preguntas y de temas previos	16-may
3	Entrega de ensayo Tema 1, 2A y 2B. Entrega hoja de estilo (Editores)	21-may Exposición de Tema 2B. La imagen como construcción y representación social	Todos: entrega de preguntas para discusión Temas 1 y 2.	Discusión de temas 1 y 2
4	Entrega de ensayo Tema 3	28-may Exposición de Tema 3. Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen.	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 3	Discusión Tema 3
5	Entrega de ensayo Tema 4A	04-jun Exposición de Tema 4A. Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productores y consumidores de imágenes.	Entrega de ensayo Tema 4B	Discusión Tema 4B. El "mercado sector" como productor y consumidor de imágenes.
6		11-jun Conferencia Compaginada con Disney. José Hernández Rivero Cruz. Sala D001	Entrega de preguntas para discusión Tema 4	Discusión Tema 4
7	Entrega de ensayo Tema 5A	18-jun Exposición de Tema 5A. Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen.	Entrega de ensayo Tema 5B	Exposición de Tema 5B. El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen.
8	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 5	25-jun Discusión Tema 5.	Entrega de ensayo Tema 6A	Exposición del Tema 6A. El DGC y la cultura de la imagen. Grandes íconos del DG
9		02-jul Conferencia: Estampas Instagrammáticas. Tomás Eya Mendosa. Sala D001	Entrega de ensayo Tema 6B	Exposición del Tema 6B. El DGC y la cultura de la imagen. Discursos transformadores. Nueva preparación de infografía final.
10	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 6	09-jul Discusión Tema 6.	Entrega de infografía final.	Entrega de infografía final.
11		16-jul No hay sesión.		Cierre del curso y entrega de evaluaciones.
12		23-jul Y terminamos, felices vacaciones.		

## Infografía. Cultura de la imagen

### Objetivos:

- Crear una síntesis del curso a partir de recursos textuales y visuales.

### Planteamiento

El ejercicio se realizará por equipo.

A lo largo del curso han podido percarse de cómo todos los temas que hemos abordado están interrelacionados. En esta infografía, cada equipo plasmará la manera en la que se pueden plasmar estos vínculos.

Tienen muchos recursos a la mano para recordar y recuperar: textos en el aula virtual, las presentaciones electrónicas en Facebook, las fotografías en Instagram...<sup>4</sup>

### Requisitos básicos

- Tamaño: 90 x 60 cm
- Uso de textos breves, diagramas e imágenes.
- Entrega en archivo electrónico, no impreso
- Lo enviarán por el aula y lo subirán también a los espacios en redes sociales: Pinterest y a la que indique el equipo de gestores de comunidades.

### Fecha límite de entrega:

- En el aula virtual: jueves 11 de julio, antes de clase
- Publicación en redes: viernes 12 de julio.

### Exposición de resultados

- Oral, durante la clase del 11 de julio.
- Cada equipo tendrá 10 minutos para explicar su infografía.

### Criterios de evaluación

- Cumplimiento del objetivo del ejercicio
- Exposición en clase
- Entrega en tiempo y forma

Valor del ejercicio: 15% del promedio

<sup>4</sup> En el caso de la antología y el anexo con sus ensayos, el equipo de editores está terminando de integrar las publicaciones, estarán listas para dentro de una semana.

Figura 1. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 2. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 3. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 4. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 5. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 6. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 7. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 8. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 9. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 10. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 11. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 12. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 13. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 14. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 15. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 16. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 17. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 18. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 19. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Figura 20. Imágenes de comunicación visual. Fuente: Adaptado de [fuente].

Resumen de entregas, por tema	Tema										
	Rocket	Minus	Rojo	Tema 3 La mafia en el poder	Tema 4A Rocket	Tema 4B Les Créatives	Tema 5A Rojo	Tema 5B Les Créatives	Tema 6A Minus	Tema 6B La mafia en el poder	
Entrega artículo sugerido CC en pdf	1 día antes de exponer	20-may-19	20-may-19	20-may-19	27-may-19	03-jun-19	05-jun-19	17-jun-19	19-jun-19	26-jun-19	03-jul-19
Entrega ensayo en Word	1 día antes de exponer	20-may-19	20-may-19	20-may-19	27-may-19	03-jun-19	05-jun-19	17-jun-19	19-jun-19	26-jun-19	03-jul-19
Exposición en clase				21-may-19	28-may-19	04-jun-19	06-jun-19	18-jun-19	20-jun-19	27-jun-19	04-jul-19
Entrega ensayo en INd	2 días después de exponer	22-may-19	22-may-19	23-may-19	30-may-19	06-jun-19	08-jun-19	20-jun-19	22-jun-19	29-jun-19	06-jul-19
Entrega capitulo para antología en INd	2 días después de exponer	22-may-19	22-may-19	23-may-19	30-may-19	06-jun-19	08-jun-19	20-jun-19	22-jun-19	29-jun-19	06-jul-19
<b>Equipos</b>	<b>Roles</b>	<b>Temas</b>									
La mafia en el poder	Reporteros gráficos	3 y 6B									
Les Créatives	Editores	4B y 5B									
Minus	Community managers	2A y 6A									
Rocket	Curadores	1 y 4A									
Rojo	Reporteros de notas	2B y 5A									

# Alumnos con roles diversos

- Las TIC pasan de contenedores o vehículos de información, a ser “socios intelectuales”
- Proporcionan un valor agregado en la edificación intelectual, ayudando a organizar, reestructurar y representar lo que se sabe

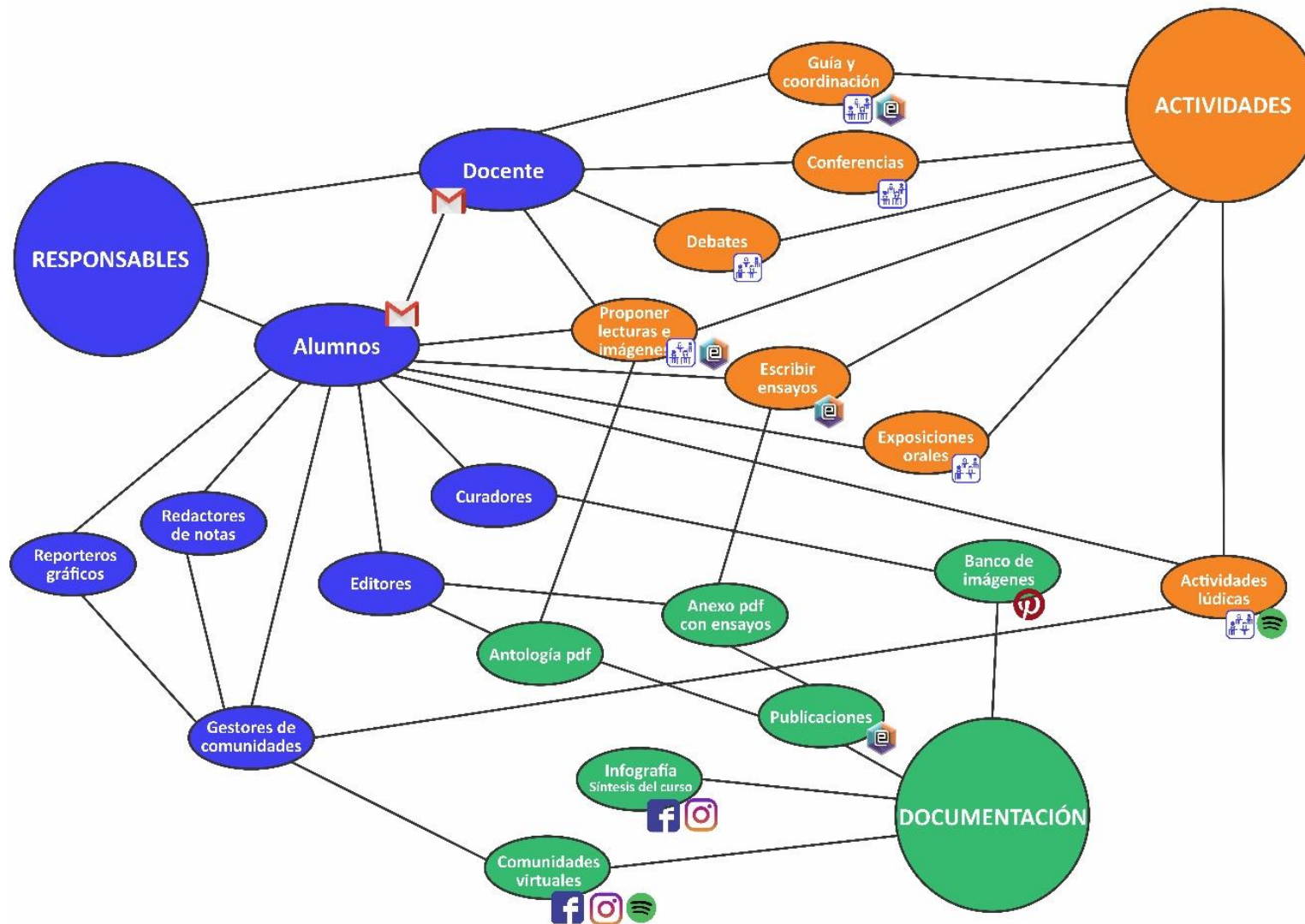




# Diagrama rizomático



## Ecosistema de aprendizaje



Espacios de interacción

- Aula física
- Aula virtual
- 
- 
- 
- 
-

# Espacios de interacción



**Se ofrecen temas y roles**



**Alumnos  
Definen prioridades  
Eligen responsabilidades**





Curadores de imagen



Redactores de notas



Reporteros gráficos



Gestores de comunidades



Editores

# Resultados



# EXPECTATIVA



# REALIDAD



# REALIDAD

Derivado de las condiciones atmosféricas adversas que privan en el Valle de México, la UAM determinó la suspensión de actividades académicas y laborales para mañana, 16 de mayo, en la Rectoría General, las cinco unidades universitarias y los centros de Difusión Cultural y de Desarrollo Infantil. Con esta medida, la Institución busca preservar la salud de sus alumnos, profesores y trabajadores administrativos.

En aras de la continuidad del trabajo de investigación, se insta a dar continuidad a aquellos que puedan ser desarrollados a distancia.

Casa abierta al tiempo  
**Dr. Eduardo Peñalosa Castro**  
 Rector General



# REALIDAD

## FEBRERO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIÉ	SAB	DOM	SEM
				1	2	3	2
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28				

## MARZO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIÉ	SAB	DOM	SEM
				1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	

## ABRIL

LUN	MAR	MIE	JUE	VIÉ	SAB	DOM	SEM
1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30						

## MAYO

LUN	MAR	MIE
		1
6	7	8
13	14	15
20	21	22
27	28	29

## MAYO

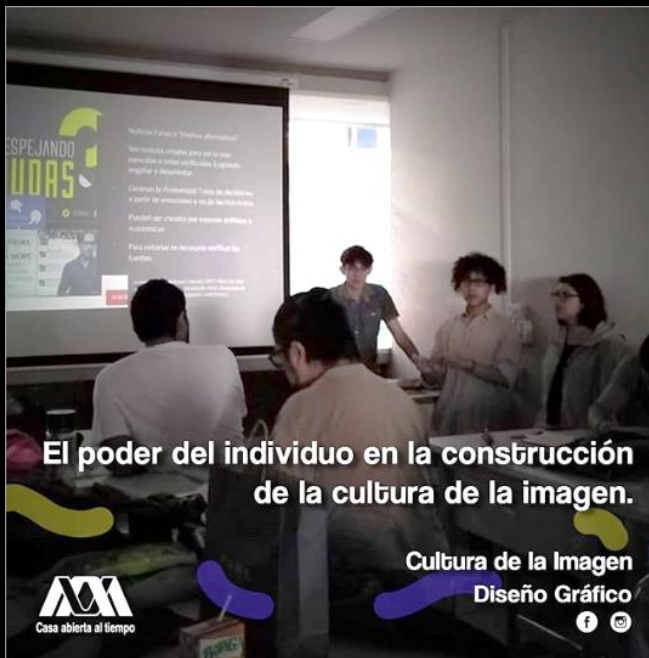
LUN	MAR	MIE	JUE	VIÉ	SAB	DOM	SEM
		1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	2bis
13	14	15	16	17	18	19	2ter
20	21	22	23	24	25	26	3
27	28	29	30	31			4

LUN	MAR	MIE
3	4	5
10	11	12
17	18	19
24	25	26

## JULIO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIÉ	SAB	DOM	SEM
1	2	3	4	5	6	7	9
8	9	10	11	12	13	14	10
15	16	17<	18<	19<A	20	21	11<E<G<E<A
22<A	23<A	24<A	25<A	26	27	28	E<G<E<A
29	30	31					





El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen.

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



# Aula física



Sesión de debate III.

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



Sesión de debate

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



## General

### Material de apoyo

- 19-I Carta temática. Cultura de la imagen
- 19-I POSTHUELGA-Calendario Cultura de la Imagen
- Textos para consulta y antología. Introdutorios y sugeridos por Itzel Sainz para TODOS los temas
- Archivos para usar con InDesign
  - Cómo armar una lista de referencias estilo APA
  - Uso de citas en un documento
- RESUMEN: Equipos, roles, temas y fechas de entrega
- TODOS.Espacio de entrega-Ensayos en WORD. Una noche antes de su exposición
- TODOS.Espacio de entrega-CAPITULO Antología en InDESIGN. Dos días después de su exposición
- TODOS.Espacio de entrega-ENSAYO en InDESIGN. Dos días después de su exposición
- TODOS.Entrega de lecturas académicas sugeridas por los equipos. Una noche antes de su exposición
- Foro para avisos y dudas.
  - Liga a muro grupal en Facebook: Diseño y Comunicación VII (19-I)
  - Liga a perfil en Instagram:
  - Liga a perfil en Spotify
- 19-I Reseña preliminar de subtemas

## 28 de enero - 3 de febrero

### Semana 2

- 29-ene-19. Exposición de Tema 1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso  
Termina entrega del ejercicio "Identidades personales a través de la imagen". Límite: 23:00
- 31-ene-19. Exposición de Tema 2A. La imagen: modos de análisis

Como excepción, estos dos equipos podrán entregar su ensayo (en Word e InD) hasta la semana 3.

### Actividades extras

- 29-ene. Conferencia Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Librería, 15:00 a 16:00.
- 30-ene. Conferencia Racrufi: trayectorias en la ilustración high energy y las artes plásticas. Librería, 15:00 a 16:00.

### Invitaciones a FILO 2019

- T1.EXTRA.Lectura sugerida: UNESCO (1982) Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales
- T2A.EXTRA.Lectura sugerida: Sainz González, M. I. (2005) La retórica de la imagen en el álbum ilustrado

## Entrega matrices: Identidades culturales personales a través de la imagen

A lo largo de nuestra historia personal hemos estado nutridos por múltiples imágenes proporcionadas por el contexto cultural. Algunas de ellas han sido particularmente significativas, por lo que, a pesar de estar en nuestro pasado, forman parte de nuestro repertorio individual. Cada persona posee una huella única.

### Objetivos

- Identificar las imágenes que han logrado vincularse con la persona, su grupo y su historia individual.
- Reflexionar sobre la influencia del contexto social a través de la imagen.

### Desarrollo

Trabjarán en la identidad cultural a través de la imagen de dos personas:

- La personal
- La de un familiar adicional, quien tenga mayor edad (abuelos, bisabuelos, tíos, etc.)

Identificarán imágenes públicas (no fotografías personales) que representen cada una de las celdas de la siguiente tabla:

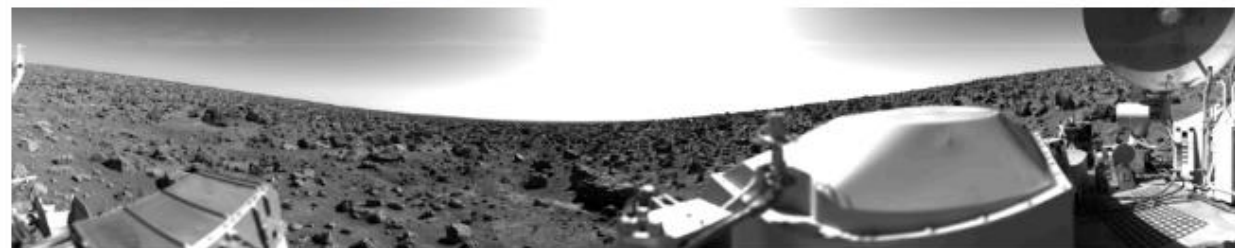
	infancia	adolescencia	actual
Personal	1	1	1
Familiar	1	1	1
Nacional	1	1	1
Global	1	1	1

Al considerar todas las celdas, tendrán 12 imágenes para cada identidad.

Por ejemplo (por razones de espacio, sólo se mencionan):

Itzel:

- Infancia/personal: Los locos Adams.
- Infancia/familiar: la película Fantasia de Disney.
- Infancia/nacional: una plana de periódico de la matanza del 68.
- Infancia/global: las sondas Viking, cuando llegaron a Marte



Infancia/global. Fuente: NASA (1976). Sept. 3, 1976: Viking 2 Lands on Mars. Recuperado el 20 de enero de 2019 de: <https://go.nasa.gov/2HnEjIT>



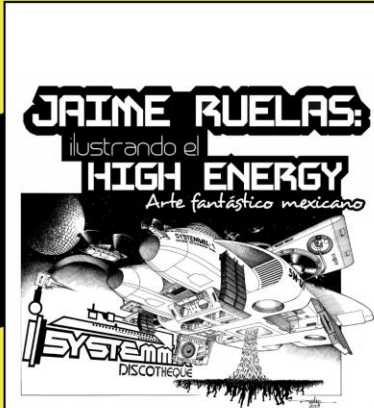
**FILO** 2019

CÓMIC - ILUSTRACIÓN - CARICATURA - NOVELA GRÁFICA

**29 ENE**

10:30-12:00  
CHARLA "El cómic en México"  
PLAZA DE LA CARICATURA

15:00-16:00  
PRESENTACIÓN DEL LIBRO  
"JAIME RUELAS: ILUSTRANDO EL HIGH ENERGY."  
Arte fantástico mexicano  
Charla con el artista  
LIBRERÍA UAM-A



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Arte OBSCURA

Cuauhtémoc.

**4to Congreso de caricatura, ilustración y dibujo**

**FILO** 2019

CÓMIC - ILUSTRACIÓN - CARICATURA - NOVELA GRÁFICA

**30 ENE**

10:30-12:00  
TALLER "Ilustración fantástica"  
PLAZA DE LA CARICATURA

15:00-16:00  
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO  
"RACRUFÍ: TRAVESÍAS EN LA ILUSTRACIÓN  
HIGH ENERGY Y LAS ARTES PLÁSTICAS"  
Charla "ARTE FANTÁSTICO Y DÍA DE MUERTOS"  
LIBRERÍA UAM-A



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Arte OBSCURA

Cuauhtémoc.

# CONSPIRANDO CON DISNEY

Conferencia con  
**José Hernández Rives Cruz**

11 de junio, 10:00  
Sala D001

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco  
Casa abierta al tiempo  
Grupo de Investigación "Diseño e Interacción Tecnológica", CYAD  
Área de LICOTIC, CSH

# ESTAMPAS INSTAGRAMÁTICAS

Conferencia con  
**Tomás Ejea Mendoza**

2 de julio, 10:00  
Sala D001

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco  
Casa abierta al tiempo  
Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica, CYAD  
Área de investigación Teoría y Análisis de la Política, CSH

Conferencias





# Perfiles en redes sociales

Diseño y Comunicación VII (19-I)

Grupo cerrado

Información

Conversación

Miembros

Eventos

Fotos

Buscar en este grupo

Accesos directos

Masonería de los exten...

Taller Cassiopeia Artes ...

Artes y Oficios del Libro...

III Encuentro Nacional d...

Gen 83

Eres miembro

Notificaciones

Compartir

Más

Información sobre este grupo

Tipo de grupo

General

Miembros • 25

Administradores

Historial

Grupo creado el 25 de enero de 2019

Ver más

Invitar a miembros

Miembros sugeridos

Amigos

Carlos García

Patriola González Gómez

María Fernanda Arribas Martín

Ver más

Ilse, Cynthia y 3 miembros más son administradores.

Bryan Ramirez • Diseño y Comunicación VII (19-I)

Seguir

17 de junio

El equipo La Maña en el Poder nos hablaron acerca de Identidades Personales por medio de las imágenes.

Si quieres saber más, podrias descargar el archivo y leerlo.

<https://bit.ly/2VP6Yy8>

1

Visto por 19

Me gusta

Comentar

Escribe un comentario...

Reanudación de actividades

Recibidos

STEPHY DESIREE ESCARCEGA GUZMAN 19:43

Qué tal profesor! Únicamente para confirmar si el día de mañana se impartirá la clase de Señalética en el horario

DANIEL CASARRUBIAS CASTRE... 20:20 para mí

Si Te agradezco tu comunicación, me dará gusto podernos vernos nuevamente en el salón a las 10:00 horas, por favor si puedes comunicartes a tus compañeros te lo agradeceré

Saludos

Mtro Daniel Casarrubias

Mostrar texto citado

3

4 comentarios

Visto por 23

Me gusta

Comentar

Me gusta

Responder

22 sem

Carlos CM

Escribe un comentario...

Desiree Escárcega • Diseño y Comunicación VII (19-I)

7 de mayo

Hola!

Si alguien está en señalética con Daniel (o conocen a alguien que esté) dice que si va a ir mañana.

3

4 comentarios

Visto por 23

Me gusta

Comentar

Me gusta

Responder

22 sem

Carlos CM

Escribe un comentario...

La imagen como:  
Construcción social y  
Representación social

Amaya Ollin Escareño  
Cinthya Cpa  
Luis Roberto Gatica  
Edgar Valencia  
Tere Corona  
Mariana Vega

Bryan Ramirez • Diseño y Comunicación VII (19-I)

2 de junio

Hey! No olviden darse una vuelta por la Feria Internacional de las Culturas Amigas. Este año es en la 1ª Sección del Bosque de Chapultepec. Ver artesanías, comer, escuchar música diferente, ropa típica, admirar, disfrutar de otras culturas en un solo lugar. ¡Cajá puestas disfrutar de este evento!

Tú y 9 personas más

Visto por 22

Me gusta

Comentar

Escribe un comentario...

FICA 2019  
FERIA INTERNACIONAL DE LAS CULTURAS AMIGAS

Bosque de Chapultepec  
1ª sección

Del 31 de mayo al 19 de junio  
Martes a domingo de 11 a 20 horas

CAPITAL CULTURAL DE AMÉRICA

SIEMPRE ENTRADA LIBRE



# Perfiles en redes sociales

Instagram

cyad19i\_ Siguiendo

68 publicaciones 42 seguidores 37 seguidos

**CULTURA DE LA IMAGEN**  
 Valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura.  
 smutantes@gmail.com  
[www.facebook.com/groups/240609136846348](http://www.facebook.com/groups/240609136846348)

cultura UAM En el aula Eventos

cyad19i\_ Siguiendo

cyad19i\_ En la actividad realizada en clase se pudieron observar ejemplos de iconos culturales, carteles políticos, instituciones económicas e imágenes religiosas.

17 sem

4 Me gusta  
9 DE JUNIO

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico

Agrega un comentario... Publicar

En el aula 19 sem

Actividad del día de hoy.

**Cartel dirigido a un grupo específico de identidad colectiva.**

QUIERES SABER MÁS DEL TEMA??  
 SÓLO TIENES QUE ESTAR AL PENDIENTE DE NUESTRAS PUBLICACIONES.

Las personas crean imágenes para representar lo que les gusta, romper el tiempo, contar historias, dar forma a lo que les da miedo, en resumen para representarnos a nosotros mismos.

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico

cyad19i\_ Siguiendo

cyad19i\_ Las imágenes se hicieron para evocar la apariencia de algo que no estaba, algo ausente. Este aspecto resulta clave para entender el papel de la imagen religiosa, política y económica.

17 sem

Sé el primero en indicar que te gusta esto  
9 DE JUNIO

Agrega un comentario... Publicar

Sesión de debate II.  
Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico

Conferencia: Conspirando con Disney.  
Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico

CONSPIRANDO CON DISNEY  
 Conferencia con José Hernández Rives Cruz  
 14 DE JUNIO DE 2021

Cultura de la Imagen  
Diseño Gráfico



# Perfiles en redes sociales

USUARIO

**Cultura de la Imagen**

SIGUIENDO

GENERAL PLAYLISTS PÚBLICAS SEGUIDORES (7)

**LOS INFLUENCERS MUEVEN EL MUNDO**  
0 SEGUIDORES

**La música transformadora**  
0 SEGUIDORES

**La música a través de los años**  
0 SEGUIDORES

**MK Ultra POP**  
0 SEGUIDORES

**Videojuego**  
0 SEGUIDORES

**Soundtracks películas**  
8 SEGUIDORES

**Disney**  
0 SEGUIDORES

**Canciones de protesta**  
0 SEGUIDORES

LISTA

**CDMX**

Música con mucha identidad cultural

Creada por Cultura de la Imagen • 20 canciones, 1 hr 22 min

REPRODUCIR

SEGUIDORES 0

Filtrar

TÍTULO	ARTISTA	FECHA
Mis Sentimientos	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04
Nunca Es Suficiente	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04
17 Años - En Vivo Concierto Sinfónico Cum...	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04

LISTA

**Canciones religiosas**

Creada por Cultura de la Imagen • 8 canciones, 31 min

REPRODUCIR

SEGUIDORES 0

Filtrar

TÍTULO	ARTISTA	FECHA
La Guadalupana	Fuego Nuevo	2019-06-05
El Pescador	Fuego Nuevo	2019-06-05
Milagro de Amor	Jaire Juventud Misio...	2019-06-05
Angeles de Dios	Fuego Nuevo	2019-06-05

2

La imagen como Construcción y Representación Social

12

3

La transitoriedad performativa implicaría afirmaciones culturales que han Devido ya a la formación de naciones y de culturas nacionales cristandando ciertos valores culturales y propendiendo la integración y la asimilación cultural a través de la aceptación de dichos valores estandarizados. El problema surge cuando estas culturas nacionales conviven en contacto con grupos minoritarios que no pueden integrarse y asimilarse por diversas razones. Esta sería la fase de multiculturalismo y la necesidad de reconocer y volver a los orígenes. La globalización y redifinición de las áreas económicas, financieras, de comunicación y todas las demás áreas y fronteras permanentemente cambiantes coinciden con los procesos multiculturales. Las culturas nacionales quedan reducidas a solo una de las posibles opciones, mientras que las culturas minoritarias se emancipan y rechazan la asimilación.

18

# Anexo con ensayos

11

12

14

13

15

16

**LA HIBRIDACIÓN CULTURAL**

Nos dice García Canclini la elaboración y exención de reestructuración social y como un tipo de movilidad entre y los individuos y las sociedades? (Cuál son los límites de la transgresión entre culturas y entre valores culturales distintos? ¿Qué vincula a las identidades culturales reducidas? Las respuestas a estas preguntas pueden ser de hecho muy diferentes, pero parecen estar confinadas a menos de dos direcciones principales: la hibridación cultural y el surgimiento de culturas híbridas que preservan identidades desventuradas.

En términos prácticos, y teniendo en cuenta las clarificaciones de muchos autores culturales, estas técnicas pueden ser divididas a través de la existencia de la transitoriedad performativa y performativa.

Con la modernidad, la postmodernidad y el fin de la globalización (Harold, 2005), las culturas nacionales están más más expuestas a la reestructuración, y los transitorios performativos confunden a grupos sociales reducidos. Estos grupos pueden ser minorías culturales, pero también ser las urbanas, jóvenes, nativos, mujeres, agraristas profesionales, vatos, etc.



Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen

**DESARROLLO**

IDENTIDADES PERSONALES Y COLECTIVAS

Para después de encontrar conscientemente de sí, el hombre se hace una pregunta simple pero compleja, ¿quién soy? Se le intenta responder de diversas maneras y no se ha hecho que, con el paso del tiempo, se le diste de contextualizarlo en la sociedad. García, empiezan a descubrir diversas campos de estudio a través del arte.

El arte, como centro de un movimiento histórico, pero que incluye desde aquellos que la acción de identidad y el ser humano cuando cada vez más complejo para poder diferenciar las cualidades de identidad. A través del tiempo fue eliminado entre propósitos en la edad media, principalmente por la relación de las ideas sociales entre sí, lo que según la definición de identidad, del ser Antonio Aranda (1980-1985) fue quien en su momento afirmó la identidad como "un ser" (Holligzer, 1980: 66)

Por una nueva alianza trascendental que se convirtió

Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen

La primera actividad al momento específico del arte, en el que el arte se define como el mismo por sus actividades y las acciones que toma en su vida, y que se encuentran siempre en cambio y desarrollo. La segunda como aquellas identidades temporales reconocidas por ser a través de cada momento de su vida de vida.

Por otra actividad, cualquier que sea, es entonces resultado de la continuidad de conciencia ante segunda por nosotros, propuestos en el ser actual que vivimos. En la misma manera podemos afirmar a la identidad subjetiva vivimos de cada proceso temporal de que conciencia que reconocemos, para definir lo que somos de nuestra propia.

Por otra parte, por ser cuestionado, para aprender de sí, a intentar responder sobre otros antropos que también se encuentran cada vez más complejo para poder diferenciar las cualidades de identidad. A través del tiempo fue eliminado entre propósitos en la edad media, principalmente por la relación de las ideas sociales entre sí, lo que según la definición de identidad, del ser Antonio Aranda (1980-1985) fue quien en su momento afirmó la identidad como "un ser" (Holligzer, 1980: 66)

Por una nueva alianza trascendental que se convirtió



El "tercer sector" como productor y consumidor de imágenes

relaciona en las comunidades importantes y más allá por la figura dominante. En este caso y para el tema específico de cultura de la imagen, por la cultura dominante, desde la identidad tiene un papel crucial, ya que es la que define, en la mayoría de las cosas, el principio y como que tiene la misma organización. Espinosa

**I WEIGH**

Organización de resistencia como organización de ayuda a terceros

En el artículo "El Tercer Sector y las Administraciones Públicas. Relaciones en el ámbito de la actividad social en las áreas rurales y urbanas" se mencionan otros tipos de organizaciones, las que tienen como propósito la acción social. En sus conclusiones, los tres principales son aquellos de naturaleza social, con un propósito y/o actividades con personal contratado y voluntarios.

Organización de Ayuda a Terceros. Son las que tienen mayor relación con la naturaleza de resistencia, debido a sus características. Mantienen una relación

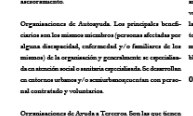
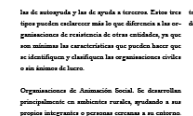
El "tercer sector" como productor y consumidor de imágenes

los de estrategia y los de ayuda a terceros. Estas tres figuras pueden ser entendidas como el resultado de la generación de resistencia de otras entidades, ya que son similares las características que pueden hacer que se identifiquen y clasifiquen las organizaciones circulares a sí mismas de hecho.

Organización de Animación Social. Se desarrollan principalmente en ambientes rurales, aplicadas a los propios integrantes y personas cercanas a su entorno. Tienen un contacto cercano con administraciones públicas, ya que estas les ayudan en cuanto información y asesoramiento.

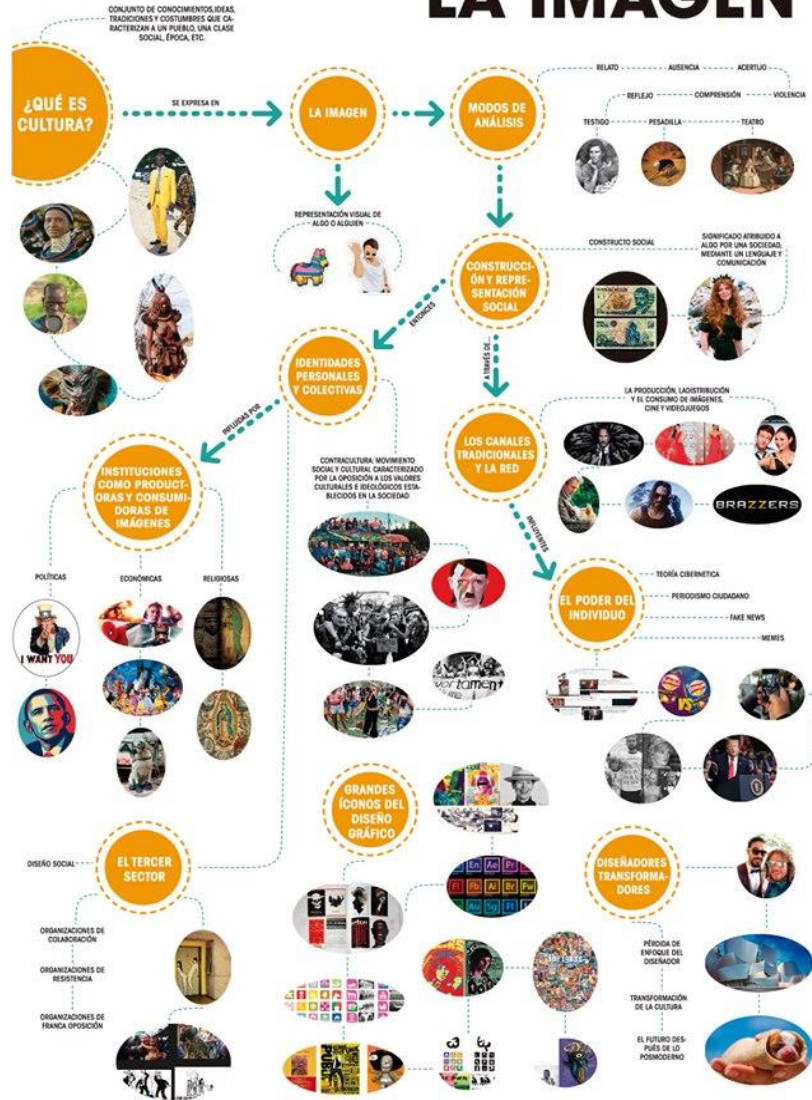
Organización de Autopromoción. Los principales beneficiarios son las mismas personas (personas desfavorecidas por alguna discapacidad, vulnerabilidad y/o familiaridad de las mismas) de la organización; generalmente en situaciones de situación social económica desfavorable. Se desarrollan en entornos urbanos y/o semiurbanos con personal contratado y voluntarios.

Organización de Ayuda a Terceros. Son las que tienen mayor relación con la naturaleza de resistencia, debido a sus características. Mantienen una relación





## CULTURA DE LA IMAGEN



### Diseño y Comunicación VII

## Cultura de la Imagen Les Creatives

#### 1. Qué es Cultura



Entendemos por cultura a un conjunto de rasgos distintivos que están adheridos a un grupo social, esto permite que los integrantes de este grupo, tengan un sentido de pertenencia.

**Palabras clave**

- Contexto
- Tradiciones
- Creencias
- Historia
- Expresión
- Globalización
- Comunicación
- Cultura popular

#### 2A. La imagen

**Palabras clave**

- Medio de comunicación
- Sociedad
- Realidad
- Difusión
- Representación
- Significado
- Referentes
- Interpretación



Entendemos a la imagen como la representación de algo, existen diferentes tipos de representar y de interpretar. Cada imagen tiene un sentido y este se lo da tanto quien la crea como quien la ve.

#### 2B. La imagen como construcción y representación



El constructo social se refiere al significado o connotación que se le da dentro de un grupo o sociedad a ciertos símbolos o eventos, esto hace que los integrantes se comporten y comuniquen de ciertas formas.

**Palabras clave**

- Cultura
- Sociedad
- Interacción
- Individuo
- Comunicación
- Simbolo
- Referente
- Representación

#### 3. Identidades personales y colectivas



**Palabras clave**

- Cultura
- Interacción
- Individuo
- Comunicación
- Rasgos
- Hábitos
- Pertenencia
- Sociedad

La concepción de las imágenes en el individuo, se genera a través de procesos que se le han impuesto dentro de las identidades sociales. En éstos influyen la constante evolución cultural y la capacidad cognitiva de sus integrantes.

#### 4A. Instituciones políticas, económicas y religiosas



La imagen es un elemento muy poderoso en el momento de instruir a la sociedad, estas instituciones les han utilizado para convencer a los individuos de seguir ideologías y estereotipos que nos hacen sentir pertenecientes a algo.

**Palabras clave**

- Sociedad
- Identidad
- Influencia
- Contexto
- Significado
- Difusión
- Esteriotipos
- Íconos

#### 4B. El tercer sector



**Palabras clave**

- Sociedad civil
- Institución
- Producción
- Comunicación
- Influencia
- Organizaciones
- Cultura dominante
- Diseño social

Las imágenes que se crean para sectores comerciales son muy diferentes de las que son para sectores de causas sociales, ya que aunque los propósitos son los mismos, los mensajes deben tratarse diferente.

#### 5A. Los canales tradicionales y la red



No importa cuál sea el canal, la imagen ha ido evolucionando y se ha adaptado a las necesidades de los consumidores. Hacer y difundir imágenes ahora es más fácil y rápido gracias a los nuevos canales.

**Palabras clave**

- Influencia
- Viralidad
- Grupo social
- Producción
- Relación
- Adaptación
- Liderazgo
- Influencia
- Exposición

#### 5B. El poder del individuo



**Palabras clave**

- Identidad cultural
- Viralidad
- Programación
- Relación
- Adaptación
- Liderazgo
- Influencia
- Exposición

La creación y difusión de imágenes está al alcance de la mayoría de las personas, es importante tomar esto en cuenta para la profesión, ya que esto cambia el enfoque que deben tener los mensajes.

#### 6A. Grandes íconos del Diseño Gráfico



A lo largo de la historia, ha habido eventos y personajes que han establecido formas de ver y hacer. Como diseñadores, debemos tomar en cuenta estas etapas que han hecho posible que nuestra disciplina sea vista y reconocida de esta manera.

**Palabras clave**

- Artista
- Íconos
- Vanguardias
- Identidad
- Distribución
- Identidad
- Sociedad
- Globalización

#### 6B. Diseñadores transformadores



**Palabras clave**

- Transformación
- Adaptación
- Metodología
- Desarrollo
- Identidad
- Interpretación
- Metodología

Los conceptos técnicos y la experiencia dentro del campo, nos diferencian como profesionistas de aquellos que devienen nuestro trabajo. Es importante usar estas armas para elevar el nivel del diseño de la comunicación gráfica.

### Conclusión

Durante el trimestre hicimos un recorrido sobre la historia y manejo de las imágenes, conociendo sus diferentes "usos" a partir de la intención comunicativa de cada periodo histórico. A partir de exposiciones realizadas por los compañeros del curso, vimos las diversas imágenes que se han creado y recreado en la sociedad, siempre con una intención específica desde valores meramente estéticos hasta imágenes creadoras de hábitos dentro de sectores definidos de la sociedad.

Se realizaron actividades en las cuales se pretendía incidir en la retroalimentación de las imágenes generadas en las diversas redes sociales, con la finalidad de producir cultura visual.

Los textos en los que se basaron las exposiciones, se resumieron y complementaron con otras fuentes de consulta, se unieron en una antología para que cualquiera pudiera consultarlos después. También de manera onesta se creó una antología con lecturas sugeridas por cada equipo.

El curso finalizó con las reflexiones de todos sobre cómo los diseñadores son parte importante de la producción de imágenes que reflejen la cultura en la que se desarrolla actualmente cada sociedad. El diseño crea y recrea lo producido a nivel social, de manera que esto se inserte en la sociedad como una parte más de ella, y a su vez, represente frente a propios y extraños la cultura.

Aguillón Jasso José  
Comargo Sánchez José Alberto  
Guzmán Alcántara Jozmin Esmeralda  
Hernández Romero Oscar Enrique  
Rangel Díaz Luz Isela



# Evaluación de la experiencia

Mere  
quet  
engu e

# Competencias

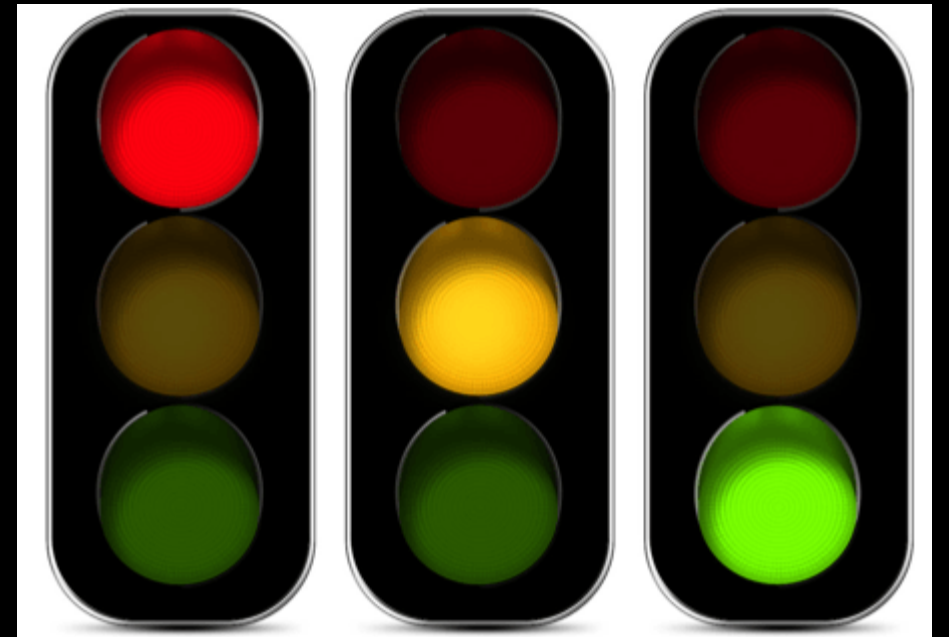
Expresión escrita

TIC

Trabajo en equipo

Liderazgo

Expresión oral



# REALIDAD



**JULIO**

<i>LUN</i>	<i>MAR</i>	<i>MIE</i>	<i>JUE</i>	<i>VIE</i>	<i>SAB</i>	<i>DOM</i>	<i>SEM</i>
1	2	3	4	5	6	7	9
8	9	10	11	12	13	14	10
15	16	17<	18*	19*Λ	20	21	11/EG/EA
22*Λ	23*Λ	24*Λ	25Λ	26	27	28	EG/EA
29	30	31					







# Ajustes necesarios

Actividades  
y carga de  
trabajo

Trabajo  
en equipo



Expresión  
escrita

Liderazgo

TIC

# Gracias por su atención



Ma. Itzel Sainz González  
misg@correo.azc.uam.mx

 Casa abierta al tiempo  
**Universidad Autónoma Metropolitana**  
Azcapotzalco



---

# Diseño Estratégico aplicado a la violencia de género

V SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN SOBRE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

---



**En México 9 mujeres mueren al día por violencia de género. (ONU, 2019)**

**1 de cada 3 mujeres sufre de violencia física o sexual. (Inmujeres, 2017)**



**Un 33.33% de las mujeres adultas mexicanas han sufrido violencia en espacios públicos. (Inmujeres, 2017)**

**Estos hechos entorpecen el desarrollo como sociedad de manera física, psicológica y económica(GIZ, 2018)**









¿De qué manera podemos tratar algo tan complejo desde el diseño?

- Contextual Research Plan
- Buzz Reports
- Key Facts
- Trend Matrix
- From... to exploration
- Initial Opportunity Map
- Offering Activity-Culture Map
- Benchmarking

**CONOCER  
CONTEXTO**

- Stakeholders Map
- Mobile Ethnography
- The Five Whys
- Five Human Factors
- Expectations Map

**CONOCER  
USUARIO**

- WWWWWH
- How Might We?
- Problem Tree
- MoSCow
- Persona

**DEFINIR RETO  
DE DISEÑO**

- EDAF Systems Diagram
- Design Principle Generation
- Moodboard

**VISUALIZACIÓN  
DE INSIGHTS**

- Lotus Blossom
- Escenarios Futuros
- Sensorial
- Morphological Chart
- Dot Voting

**IDEACIÓN DE  
CONCEPTOS**

- Paper Prototyping
- Through other eyes
- Service Prototype
- People Planet Profit
- Storyboard
- 
- Business Model Canvas
- Service Blue Print

**PROTOTIPADO  
Y TESTEO**

# INITIAL OPPORTUNITY MAP

Personalizar



Experiencia

Compartir info. con otras personas

No hay experiencias agradables alrededor

de la violencia - inseguridad dispositivo

El usuario no confía en las instituciones públicas

Se organiza en comunidades

Comunidad

INITIAL OPPORTUNITY MAP

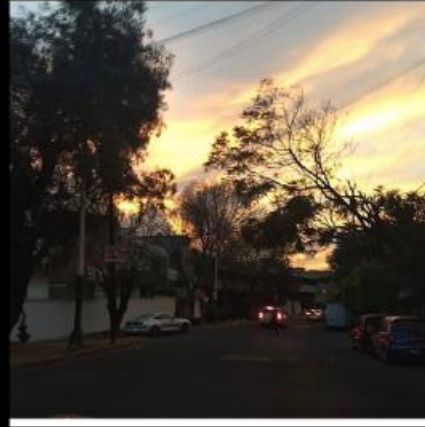


## Día 5

El día de hoy debes tomar 5 fotos sobre:

Actividades o momentos del día que te proporcionen confianza.

Valeria Valdez  
Matrícula: 31330412203  
Escuela de Ciencias Industriales  
Universidad Autónoma Metropolitana



- familia
- paisajes
- lugares cerrados
- auto propio
- personas acompañando
- naturaleza
- iluminación











# BUSINESS MODEL CANVAS (LIENZO DE MODELO DE NEGOCIO)

Archivos y Memoria Diversas

Obituario LGBTBTI Mexicano

Ciberseguridad

U-MAP

IFTTT Proveedores Tecnológicos

Aliados Clave

Fablabs

MediaLAB MX

Codeando México

Social TIC

Lab de Interconexiones

HOYO DE CRIMEN

Fabrica Digital

Google

Actividades Clave

Generar Código - Libros

Producción de Carcasas

Diseño y Creación PCBs

Promoción del Producto

Generación de Plataformas

Generación de Contenido

Soporte Técnico

Capacitación

Recursos Clave

1. Equipo humano  
2. Infraestructura OpenSource

3. Espacio para experimentar por Catálogos  
4. Encargados - Empleado - Compañeros voluntarios

5. Software  
6. Lenguaje de programación  
7. Hardware

8. Donadores

9. Espacios, talleres, salas  
10. Equipos, herramientas  
11. Cursos de capacitación  
12. Cursos de idiomas  
13. Puntos de venta  
14. Marketing - campañas de RRSS  
15. Opciones - eventos, talleres

Propuesta de Valor

Inclusión

OpenSource

Autonomía

Conectividad

Seguridad

Cultura Libre

Identidad

Formación de Comunidades

Anarquía Electrónica

Personalización

Relaciones con el Cliente

Creación Colectiva

Comunidades

Segmento de Clientes

Mujeres y Comunidad LGTBT (15-35 años)

Millennials Centennials

Personas interesadas en Red de Protección

Padres de Familia

Canales de Distribución

Fablabs

Makerspace

INTERNET

GitHub

Envíos por Paquetería

Youtube

Estructura de Costos

Compra de Material

Producción de app (Plataformas)

Producción de Dispositivos

Publicidad

Envíos por Paquetería

Soporte Técnico

Empaque

Flujo de Ingresos

Talleres

Venta de PCBs

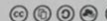
Patrocinios

Capacitación a Tallentistas

Freemium

Venta de Kits

Clientes Early Birds



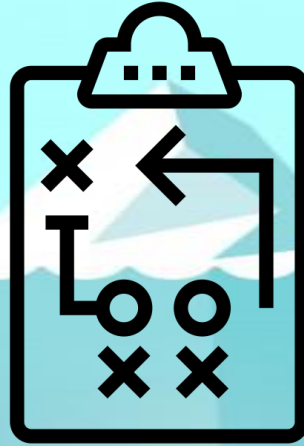
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, 529 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94107, USA.

DESIGNED BY Strategyzer AG  
The makers of Business Model Generation and Strategyzer



strategyzer.com

**BUSINESS  
MODEL  
CANVAS**

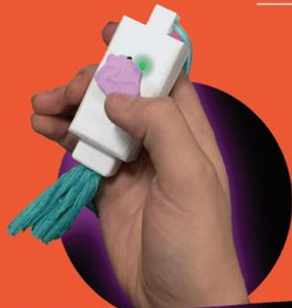




## ¿Cómo funciona la App de Valedora?



Mapeo Colaborativo



Redes de Valedoras



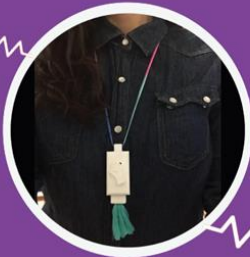
Blog



Llavero



Collar



Kit DIY



Puedes armar tu valedora, diseñar tu carcasa e imprimirla en cualquiera de los talleres de la red.

Plugs Intercambiables



# VALEDORA

## ¿Cómo funciona Valedora?

- 1 click - Ubicación
- 2 clicks - Alerta
- 3 clicks - Reset



Persona A manda señal de alerta

¡Yo estoy cerca! Voy por ella :3


Red de Protección recibe señal de alerta



Persona B recibe señal de alerta

Ya activé la alerta en la zona cercana



A young girl with long, dark, wavy hair is looking up at the arm of an adult wearing a red shirt. The background is a grey floor covered with many pink sticks, some of which are arranged in a grid pattern. The scene is brightly lit, suggesting an outdoor or well-lit indoor environment.

Debemos movernos de un *diseño de cambio superficial-reaccionario* a una **estrategia de diseño orientada hacia un cambio sistémico basada en una visión.**

Nuevas Posibilidades

Una visión más amplia nos lleva a mejores soluciones posibles.

# Visi - Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del Diseño.



**Mtra. Alda Ma. Zizumbo Alamilla**  
**Ing. Raúl Moreno Espinosa**



El acrónimo **CAD** son las siglas en inglés de **Computer Aided Design**, cuyo significado en español se traduce como **Diseño Asistido por Computadora**.

CAD es un software que permite crear dibujos de precisión, bidimensionales y tridimensionales. Es utilizado principalmente arquitectos, ingenieros, diseñadores industriales, diseñadores de moda y artistas, entre otros.

**CAM** corresponden al acrónimo **Computer Aided Manufacturing**, fabricación asistida por computadora.

Consiste en el uso de computadoras y programas para controlar los procesos de fabricación y el ajuste de máquinas. El objetivo es proporcionar una serie de herramientas para completar la geometría (CAD) con el contenido tecnológico preciso para que la pieza se pueda fabricar.

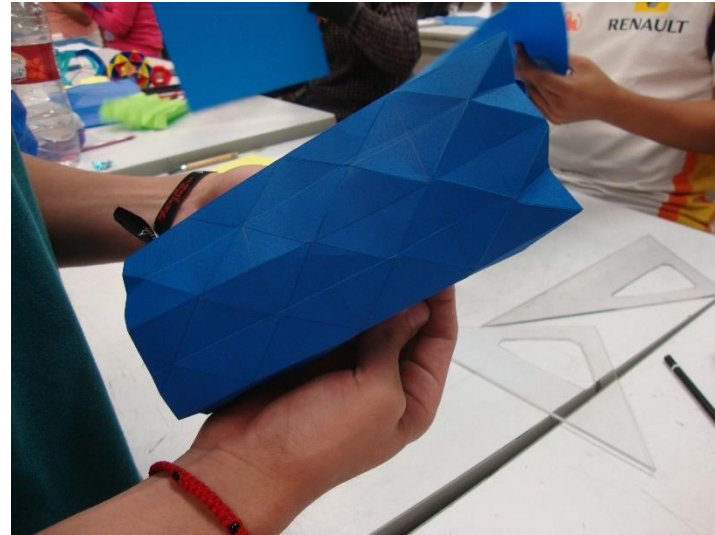
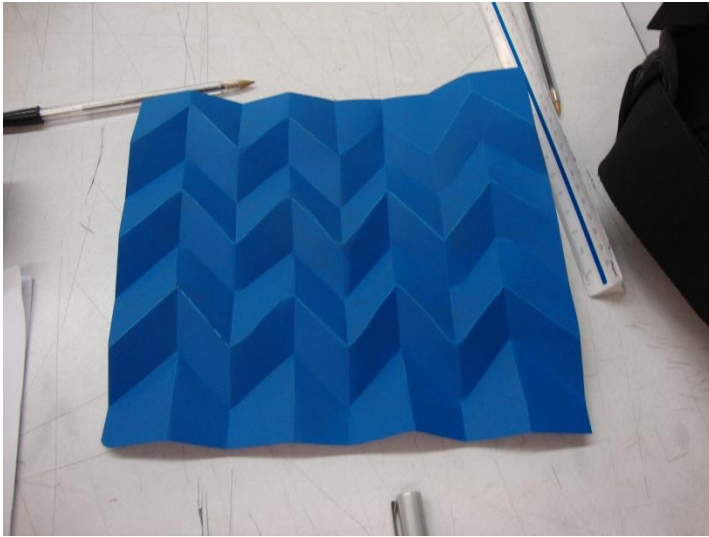
Bajo el nombre de ingeniería asistida por computadora **Computer Aided Engineering** se agrupan habitualmente tópicos tales como los del CAD y la creación automatizada de dibujos y documentación. Es necesario pasar la geometría creada en el entorno CAD al sistema CAE.

En el caso en que los dos sistemas no estén integrados, ello se lleva a término mediante la conversión a un formato común de intercambio de información gráfica.

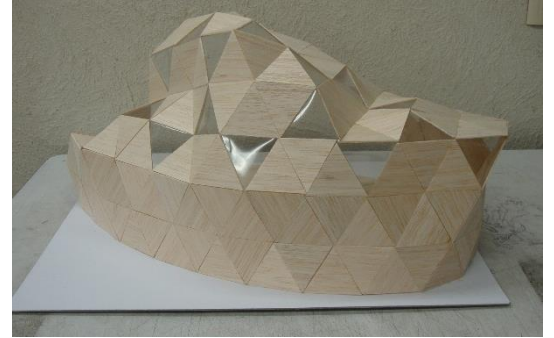
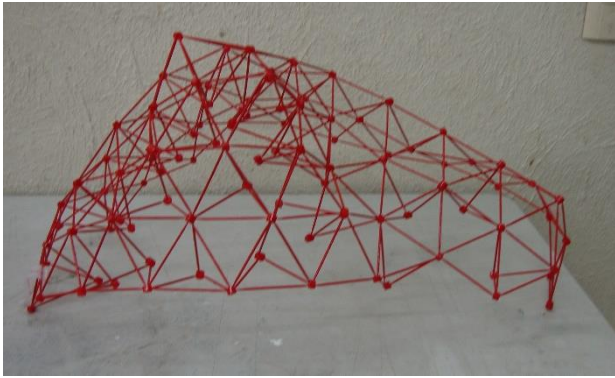


Utilización de tecnologías digitales en el diseño paramétrico  
diseño de moldes y troqueles,  
una estrategia de interacción para la enseñanza del Diseño.

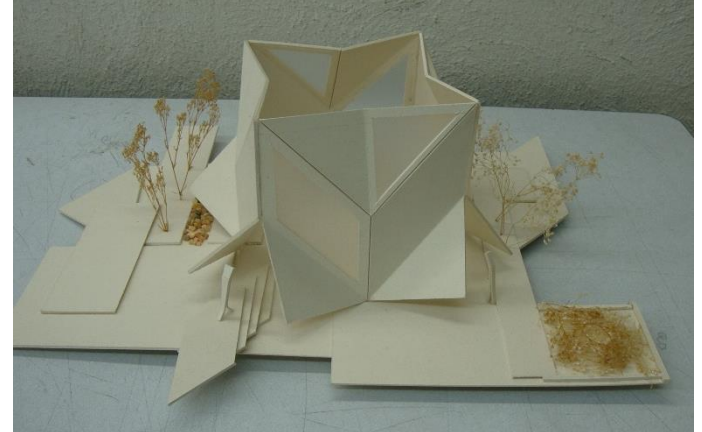
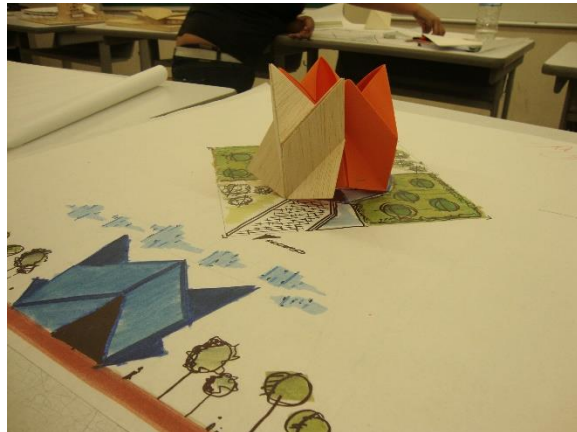
**Caso: Aplicación del software Visi-Series CAD/CAM/CAE.**



Validar el uso del diseño paramétrico y vectorial como factor de configuración geométrica para la producción y aplicaciones del diseño en el campo profesional con el Software Visi - Series.

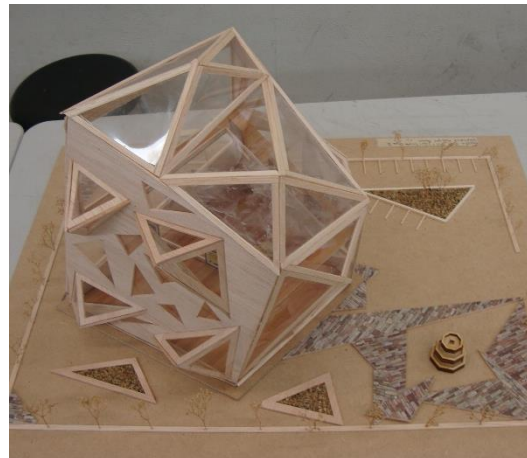
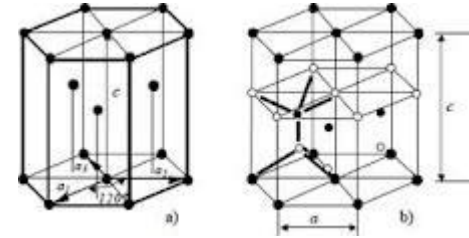
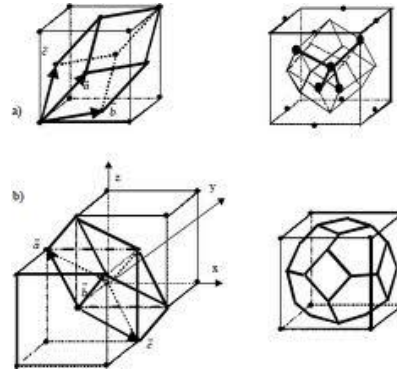
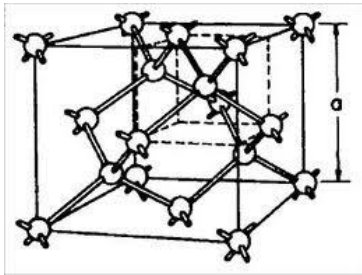


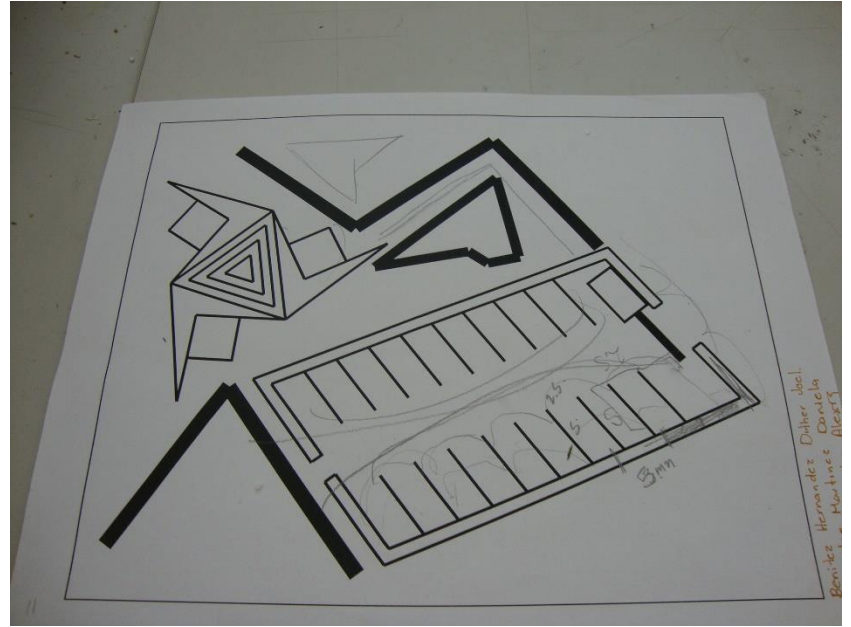
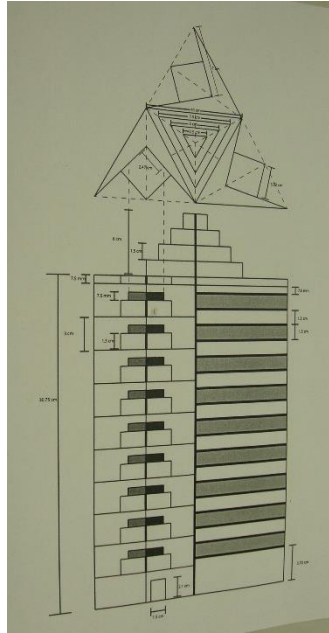
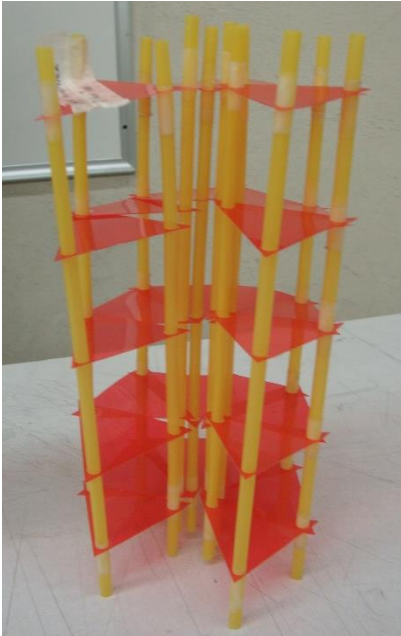
Evidenciar la importancia del uso de sistemas digitales desde el comienzo de la licenciatura derivado de la experimentación por interacción física y tecnológica digitales en la resolución de problemas y procesos de diseño.





Implementar el sistema como herramienta para la realización de ejercicios en las Unidades de Enseñanza Aprendizaje desde el Tronco Básico (Lenguaje básico y Sistemas de Diseño) hasta aquella UEA en donde se desarrollen productos de diseño.





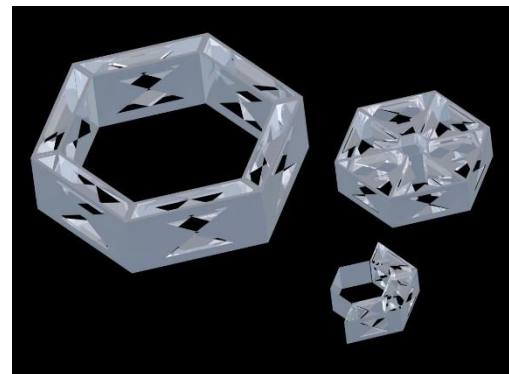
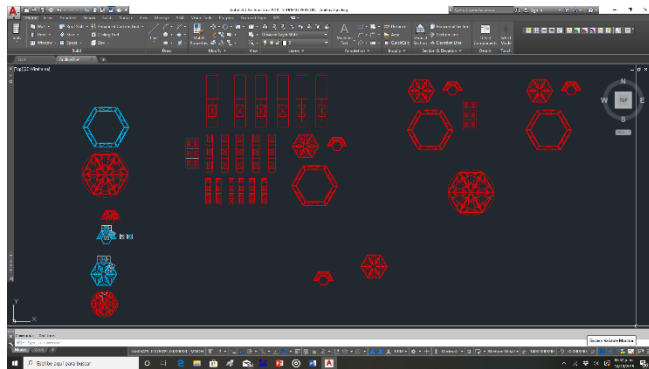
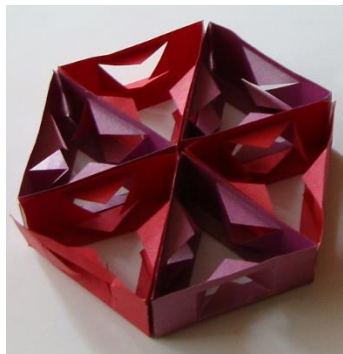




Trabajar en colaboración con la empresa Visi-Series proyectos de investigación demandados por el sector público, privado y social para la generación de productos de diseño innovadores.



Implementar la tecnología Visi-Series en el desarrollo de productos de joyería.

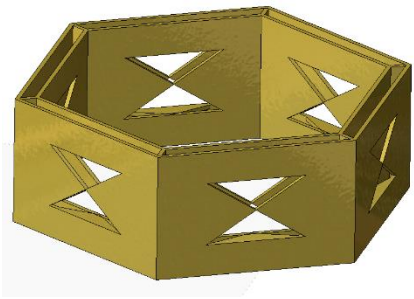


- Rhinoceros
- RhinoGold
- Inventor
- Auto Cad 3D
- Mechanical Desktop
- Solid Works

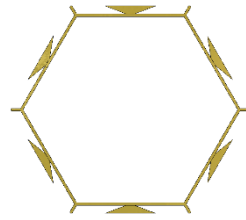


### Ventajas Visi-Series

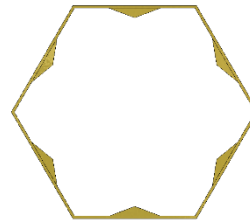
- Rapidez
- Mayor precisión
- Piezas complejas
- Ensamblajes perfectos



Pieza original



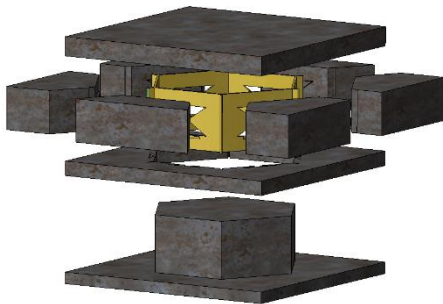
Pieza interior



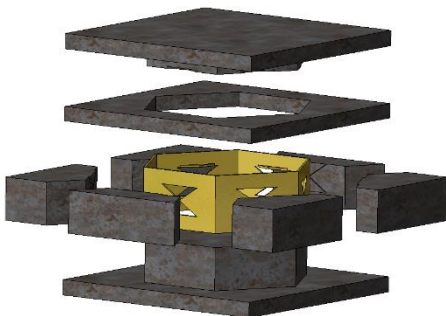
Pieza exterior

Es necesario dividir la pieza en dos modelos, uno interior y otro exterior, y diseñar dos moldes diferentes para vaciar la cera, posteriormente las piezas de cera se unen para crear el molde final para el vaciado del metal.

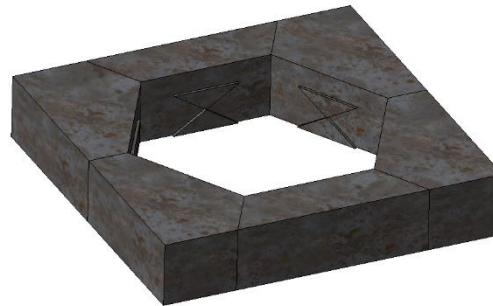
Molde pieza interior



Molde pieza exterior



Componentes clave del molde



El diseño paramétrico es un recurso innovador, aplicable a diferentes escalas: al diseño industrial, a la arquitectura y al urbanismo.

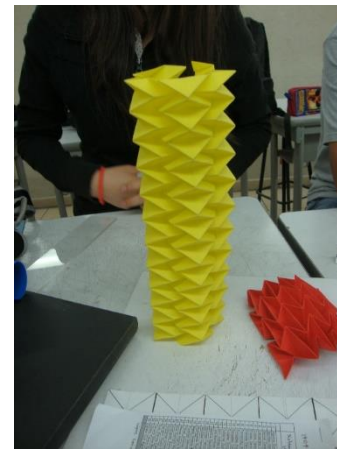
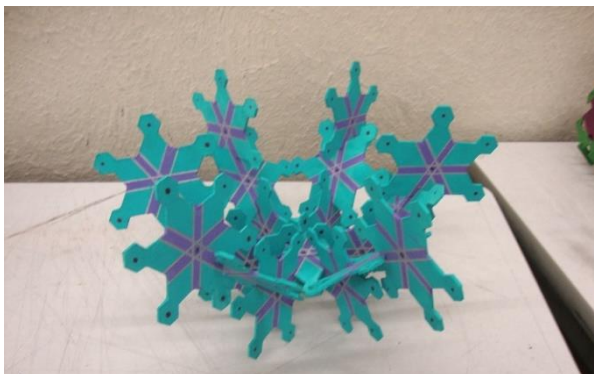
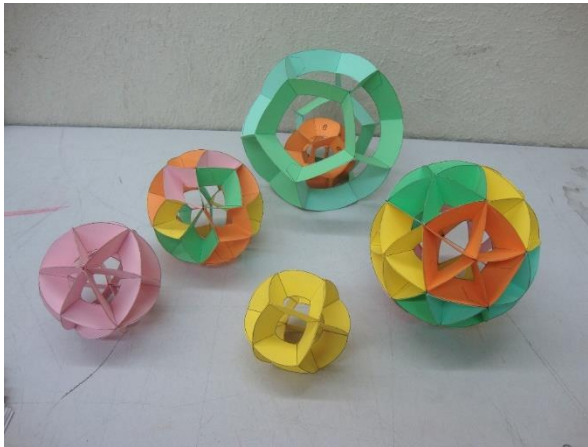
En el enfoque paramétrico el diseñador comienza por establecer las relaciones entre las partes, constituye su diseño a partir de estas relaciones y las modifica a partir de la evaluación y selección de los resultados obtenidos. De esta manera se potencia la posibilidad de examinar variantes sin la necesidad de rehacer cada vez el trabajo de representación.

Dentro de un modelo paramétrico cada entidad posee parámetros asociados. Estos parámetros controlan las diversas propiedades geométricas de la entidad, tales como su longitud, anchura, altura, radio, etc. También controlan la ubicación de estas entidades en el modelo, las entidades se relacionan entre si y los parámetros pueden ser modificados por el operados para crear la geometría deseada.



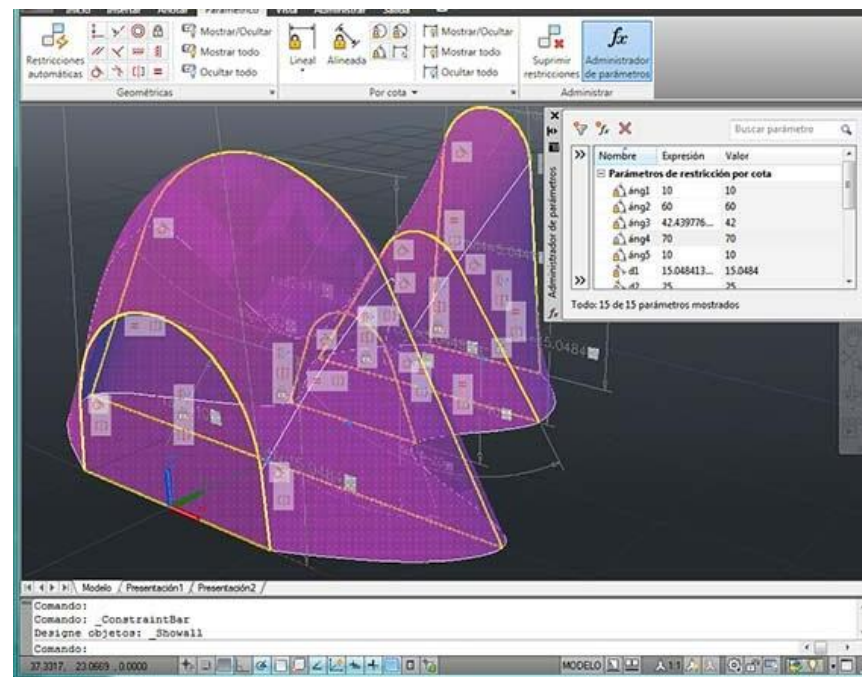


En esta variante el diseñador parte de la abstracción de una idea o un concepto y mediante algoritmos y medios computacionales crea posibilidades formales que se mueven dentro de un rango establecido.



En el proceso paramétrico se utilizan relaciones entre los puntos, líneas o superficies para definir todas las posibles variantes geométricas que nos ofrecen esas relaciones.

Entre las ventajas que nos ofrece el diseño paramétrico se encuentra la posibilidad de visualizar todos los resultados posibles reduciendo el esfuerzo necesario para crear y modificar esas variantes, evitando en gran medida el error humano en la producción ya que la geometría entre los objetos se basa en una relación matemática concreta.

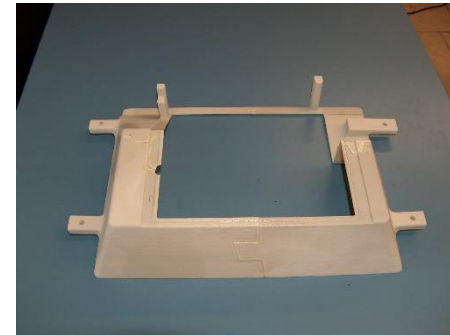
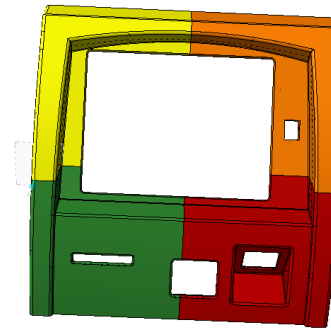


La base del diseño paramétrico es la generación de geometría a partir de la definición de una familia de parámetros iniciales y la programación de las relaciones formales que guardan entre ellos. Consiste en la utilización de variables y algoritmos para generar un árbol de relaciones matemáticas y geométricas que permitan no sólo llegar a un diseño, sino generar todo el rango de posibles soluciones que la variabilidad de los parámetros iniciales nos permitan.





Un molde es una pieza, o un conjunto de piezas acopladas, interiormente huecas pero con los detalles e improntas exteriores del futuro sólido que se desea obtener. En su interior se vierte el material fluido o plástico – metal fundido, hormigón, yeso, resina, silicona etc. – que cuando se solidifica adquiere la forma del molde que lo contiene. Una vez retirado el molde, normalmente, se procede a repasar la pieza obtenida, corrigiendo las posibles imperfecciones en las zonas de acoplamiento, quitando los restos depositados en los orificios realizados para introducir la materia plástica, y en los orificios de salida del sobrante o respiraderos.



Troquel es un molde de acero con bordes cortantes que se utiliza para cortar grabar o estampar piezas, con precisión.





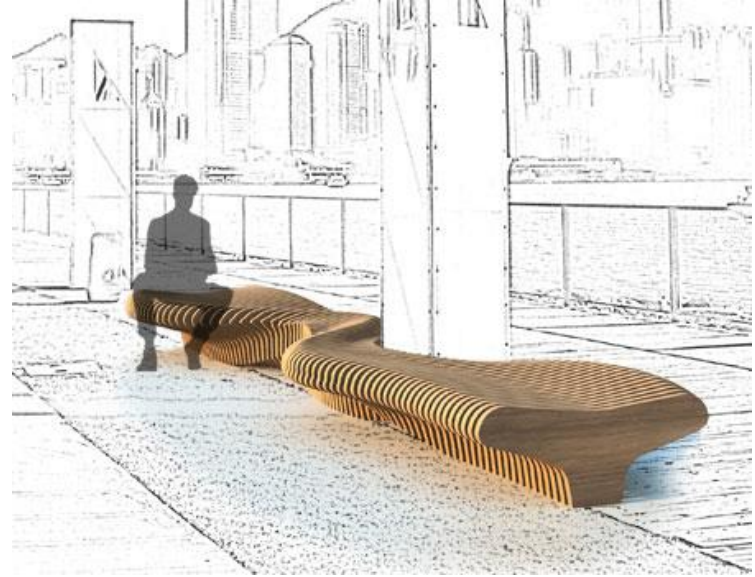
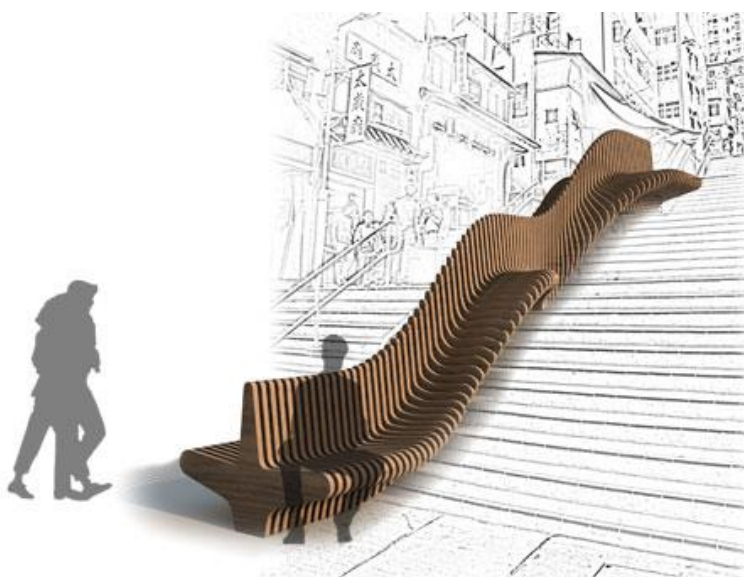


## Chrysalis

Diseño © Matsysdesign Fuente © Chrysalis

***Chrysalis (III)*** es una obra escultórica que explora la morfología de formas celulares. Esta escultura está formada de 1.000 componentes de la célula.





## Urban Adapter

Diseño © rocker-lange architects Fuente © rocker-lange architects

El proyecto "**Urban Adapter**" se basa en un modelo paramétrico digital. En su esencia el modelo utiliza la información del sitio explícita y datos programáticos para reaccionar e interactuar con su entorno.

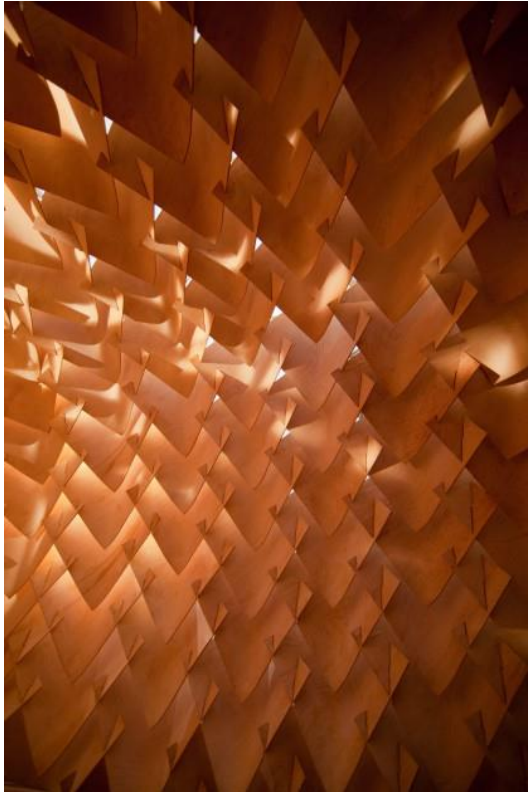


## CLJ02: ZA11 Pavillion

Diseño © Dimitrie Stefanescu, Patrick Bedarf , Bogdan Hambasan Fuente © improved

Escultura buque insignia para el viento de Arquitectura Za11 en Cluj, Rumanía. Se realizó un exhaustivo estudio para la integración en su contexto histórico, el diseño cuenta con un fuerte poder de representación que era muy necesario para el cumplimiento de su principal

objetivo: atraer a los transeúntes para el evento.



## Dragon Skin

Diseño © Emmi Keskiarja, Pekka Tynkkynen, Kristof Croll (LEAD) y Sebastien Delagrange (LEAD)  
Fuente © dragonskinprojec

*Dragon Skin* es una instalación de arte arquitectónico que se desarrolla entre la exploración espacial táctil y la arquitectura material, aprovechando al máximo las ventajas que aportan hoy en día los diseños digitales y las nuevas tecnologías de fabricación.



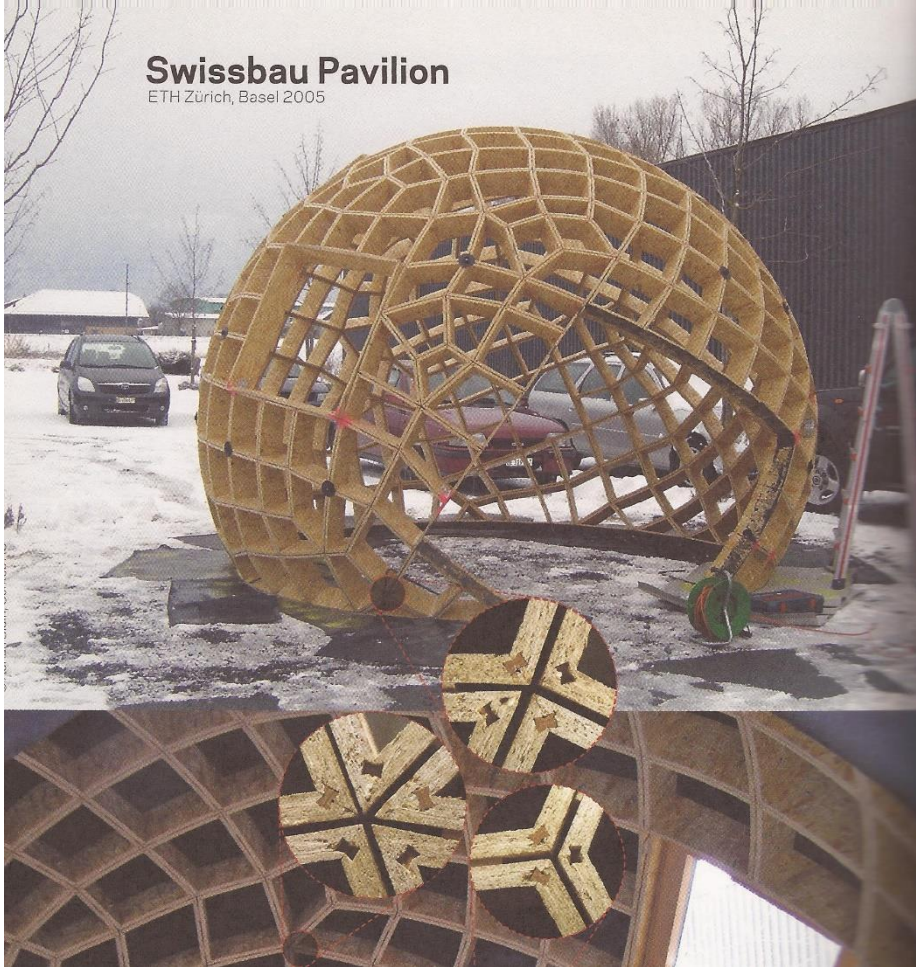
## PolyPop(s)

Diseño © Marc Fornes Fuente © Theverymany



## Swissbau Pavilion

ETH Zürich, Basel 2005



## Pavellón Swissbau, 2005

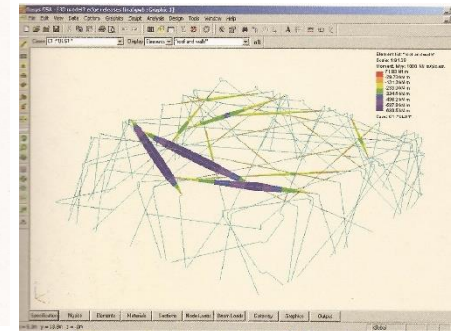
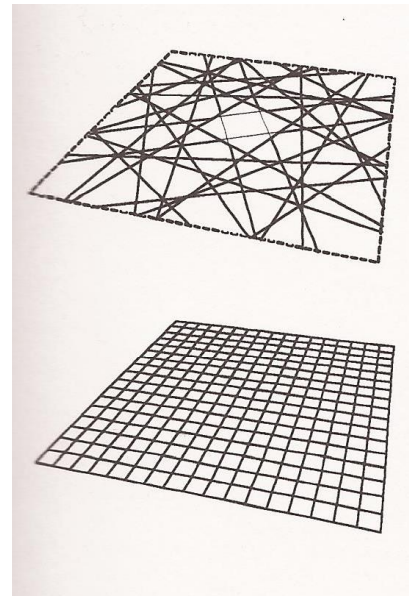
Resultado de la investigación del grupo de diseño ETH Zurich y la compañía CNC producciones.



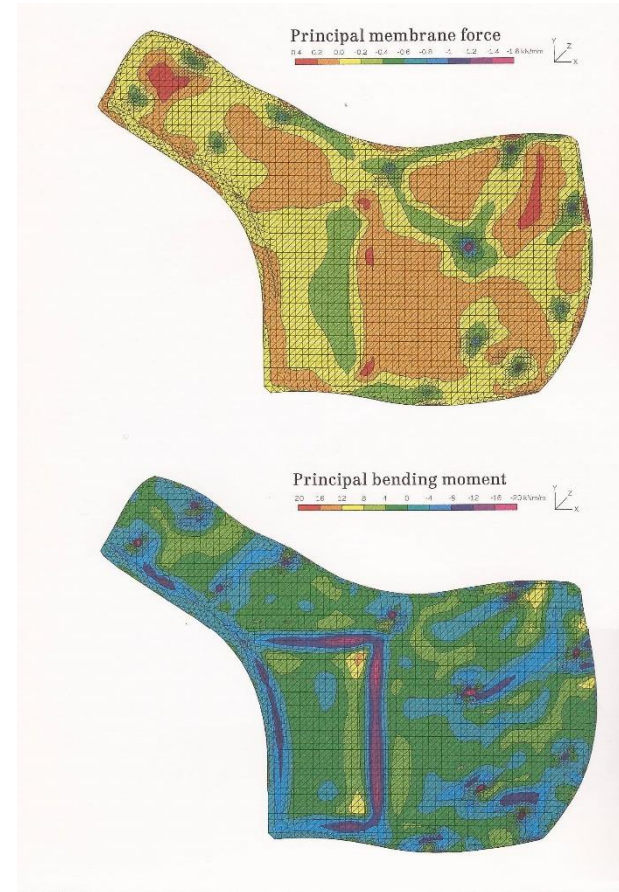
## Galería Serpentina, 2002. Toyo Ito y Asociados, Ceci Balmond Arquitectos.

Experimentación con nuevos algoritmos geométricos para crear estructuras y organizar espacios.

Algoritmo. Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permiten hacer un cálculo y hallar la solución de un tipo de problema

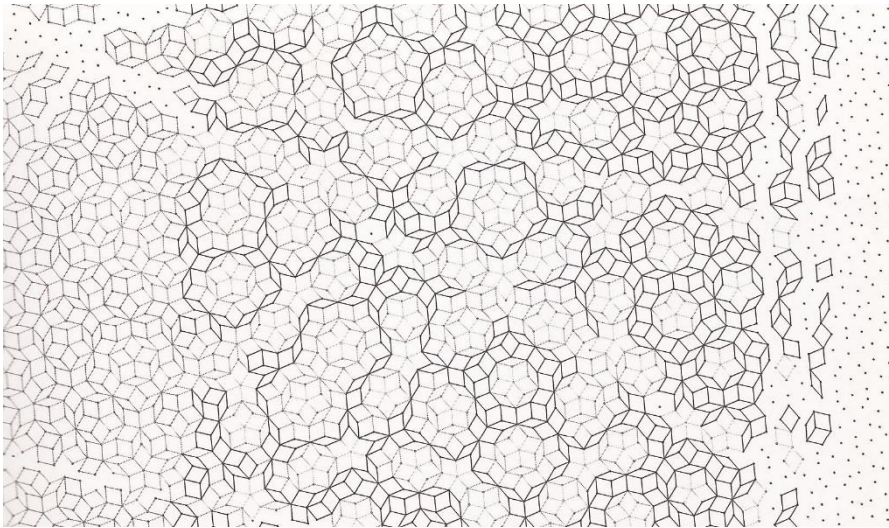






## Crematorio Kakamighara, Toyo Ito 2004 - 2006

La red muestra el momento de deformación y las fuerzas en las retículas



## **Benjamin Aranda, Chris Lasch**

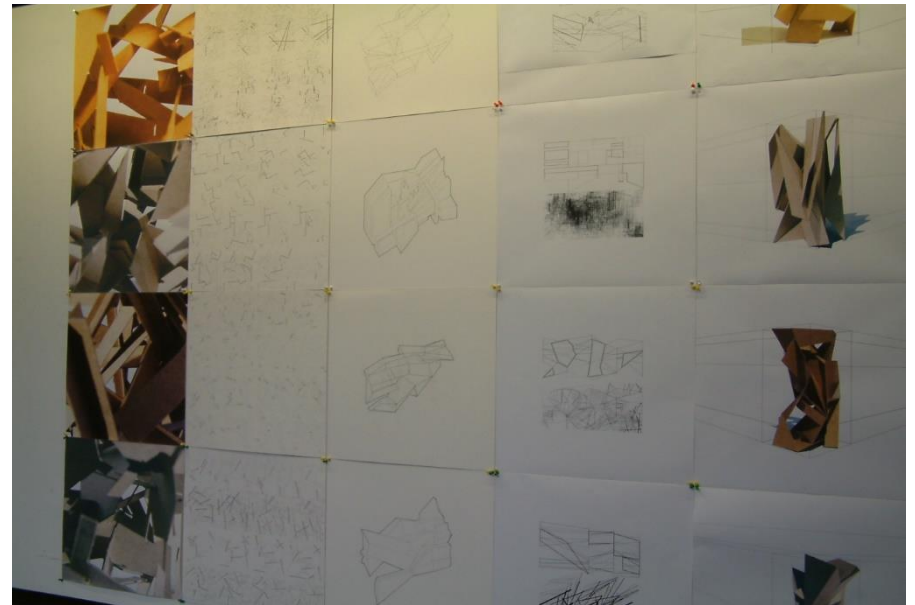
Artistas. Experimentación con software y utilización de impresión 3D. Reproducción de formas naturales.

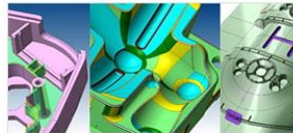




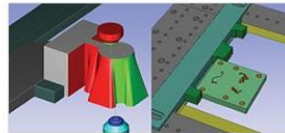
## Propedeutico UIC

Ejercicios experimentación alumnos de Diseño y arquitectura

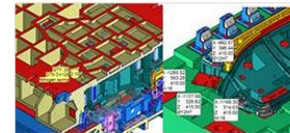




Moldes y Troqueles - VISI



Tecnologías Especializadas en CAM – PEPs



Estampado- SMIRT

"**VISI Series México, S.A de C.V.**", es una compañía dedicada a la Implementación y Comercialización del Sistema de Diseño Auxiliado por Computadora (CAD) y el Sistema de Manufactura Auxiliada por Computadora (CAM).

**VISI Series** y sus aplicaciones facilitan la conectividad con los principales sistemas CAD\CAM en el mundo. Siendo una poderosa interfase entre el diseño y las máquinas herramientas a control numérico de los productos a fabricar.





# CYAD Game Jam 2019

Desarrollo de prototipos de juegos y narrativas interactivas

Dirigido a: Estudiantes de diseño,  
Ingeniería en sistemas y carreras afines  
a desarrollar narrativas interactivas y juegos.

Imparten: Blanca López y David Zuratzi  
Modera: Alinne Sánchez Paredes

Sede: UAM Azcapotzalco  
Sala de seminarios, Edif. HP 3o piso  
10 Octubre Clase Propedéutica  
14 y 15 Octubre Game Jam  
16:00 a 19:00 hrs  
Cupo: 30 Personas  
Se requiere registro previo:  
<http://bit.ly/cyadgamejam2019>

Homenaje a  
Ray Bradbury



Organizan:  
Grupo de Investigación en Diseño e Interacción Tecnológica  
Área Análisis y Prospectiva del Diseño  
Those Who Design

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana  
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco



## CYAD Game Jam 2019 Desarrollo de prototipos de juegos interactivos

Imparten: Blanca López y David Zuratzi  
Moderan: Alinne Sánchez Paredes y Valeria Valdez

Cupo: 30 personas  
Se requiere registro en: <http://bit.ly/cyadgamejam2019>

Perfil:  
Estudiantes de CYAD, ingeniería en sistemas o afines al tema.  
Interés en desarrollar narrativas interactivas y juegos.

Organizan:  
Grupo de Investigación en Diseño e Interacción Tecnológica  
Área Análisis y Prospectiva del Diseño  
Those Who Design

Fechas y horarios  
16:00 a 19:00  
10 oct: Propedéutico  
14 y 15 oct: Jam  
Lugar: Sala de seminarios, Edif. HP, 3o piso

# CYAD Game Jam 2019

Desarrollo de prototipos de juegos y narrativas interactivas

Dirigido a: Estudiantes de diseño,  
Ingeniería en sistemas y carreras afines  
a desarrollar narrativas interactivas y juegos.

Imparten: Blanca López y David Zuratzi

Modera: Alinne Sánchez Paredes

10 Octubre Clase Propedéutica

14 y 15 Octubre Game Jam

16:00 a 19:00 hrs

Sede: UAM Azcapotzalco

Sala de seminarios, Edif. HP 3o piso

Cupo: 30 Personas

Se requiere registro previo:

<http://bit.ly/cyadgamejam2019>

## Homenaje a Ray Bradbury



Organizan:  
Grupo de Investigación en Diseño e Interacción Tecnológica  
Área Análisis y Prospectiva del Diseño  
Those Who Design

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Contraloría Social (<https://www.uam.mx/transparencia/>)

# Universidad Autónoma Metropolitana



## Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

(/site/index)



Correo

(<http://gsuite.azc.uam.mx/>)



Ubicación

(/site/ubicacion)



Directorio UAM-A

(/site/directoriouam)



Calendario Escolar

(<https://www.uam.mx/calendario/>)

**Viernes, 4 de Octubre de 2019**



(/agenda/solicitud)(/site/buzon)(/site/buscar) COMUNICACI%C3%93N/528079990608175)



(<https://www.facebook.com/pages/UAM-AZCAPOTZALCO->



(<https://twitter.com/UAMAzcOficial>)



(<https://www.instagram.com/>)

Agenda de actividades UAM Azc
<b>Calendario</b> (/agenda/calendario)
<b>Eventos por Día</b> (/agenda/hoy)
<b>Eventos por Mes</b> (/agenda/mes)
<b>Eventos Académicos</b>



(/agenda/eventos-grupo?id=1)
<b>Eventos Culturales</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=2)
<b>Eventos Deportivos</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=3)
<b>Anuncios</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=4)
<b>Otros</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=5)
<b>Solicitud de Publicación</b>
(/agenda/solicitud)

## Ver evento

# CYAD Game Jam 2019

Desarrollo de prototipos de juegos y narrativas interactivas

Dirigido a: Estudiantes de diseño,  
Ingeniería en sistemas y carreras afines  
a desarrollar narrativas interactivas y juegos.

Imparten: Blanca López y David Zuratzi  
Modera: Alinne Sánchez Paredes  
10 Octubre Clase Propedéutica  
14 y 15 Octubre Game Jam  
16:00 a 19:00 hrs

Sede: UAM Azcapotzalco  
Sala de seminarios, Edif. HP 3o piso  
Cupo: 30 Personas



Homenaje a  
Ray Bradbury

Organizan:  
Grupo de Investigación en Diseño e Interacción Tecnológica  
Área Análisis y Prospectiva del Diseño  
Those Who Design

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**





**Nombre:** CYAD Game Jam 2019

**Grupo:** Eventos Académicos

**Categoría:** Cursos

**Convoca:** Grupo de investigación Diseño e Interacción Tecnológica

**Dirigido a:** Alumnos

**Fecha(s):** Del 10 de Octubre al 15 de Octubre de 2019

**Horario:** 10, 14 y 15 de octubre, de 16 a 19 hrs.

**Lugar:** Sala de Seminarios, Edif. HP, 3o piso

**CYAD Game Jam 2019**  
**Desarrollo de prototipos de juegos interactivos**

Imparten: Blanca López y David Zuratzi

Moderan: Alinne Sánchez Paredes y Valeria Valdez

**Cupo: 30 personas**Se requiere registro en: Registro CYAD Game Jam 2019 (<http://bit.ly/cyadgamejam2019>)

Perfil:

Estudiantes de CYAD, ingeniería en sistemas o afines al tema.

Interés en desarrollar narrativas interactivas y juegos.

Organizan:

- Grupo de Investigación en Diseño e Interacción Tecnológica
- Área Análisis y Prospectiva del Diseño
- Those Who Design

Fechas y horarios

16:00 a 19:00

10 oct: Propedéutico

14 y 15 oct: Jam

Lugar: Sala de seminarios, Edif. HP, 3o piso

**Mayores informes:****Adjunto:****Teléfonos:**



5318-9174

**Correo:**[misg@azc.uam.mx](mailto:misg@azc.uam.mx) (<mailto:misg@azc.uam.mx>)**Web:**<http://bit.ly/cyadgamejam2019> (<http://bit.ly/cyadgamejam2019>)**Responsable de la****publicación:**

Oficina de comunicación

**Rectoría General** (<https://www.uam.mx/>) | **Cuajimalpa** (<http://www.cua.uam.mx/>) | **Iztapalapa** (<http://www.izt.uam.mx/>) | **Lerma** (<http://www.ler.uam.mx/>) | **Xochimilco** (<http://www.xoc.uam.mx/>)

Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Alcaldía Azcapotzalco, C.P. 02200, CDMX

Créditos (</site/creditos>) |  **CONTRALORIA SOCIAL** (<http://www.uam.mx/transparencia/contraloriasocial/index.html>) |  **Buzón UAM** (</site/buzon>) | **Transparencia** (<http://www.transparencia.uam.mx/>)

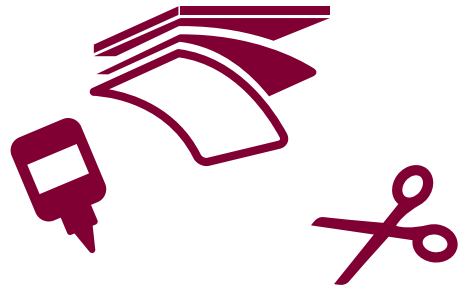
© UAM AZCAPOTZALCO 2019



# Collage

Busca contextualizar la problemática a través de un collage para entenderla de manera rápida y visual.

Una vez definido el tema a explorar, recorten y peguen imágenes que respondan a ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cómo? y ¿Por qué?



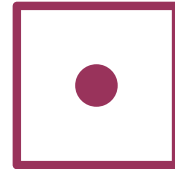
Analicen el collage y comenten los hallazgos más significativos.

Generar una lluvia de ideas sobre las diferentes personas presentes en el contexto y ¿Cuál es su importancia en él?; ¿Cuáles son los objetos más populares dentro del contexto y su importancia?; ¿En qué entornos se llevan a cabo las actividades?; ¿Cuáles son los mensajes que están siendo comunicados y cómo se transmiten?; ¿Cuáles son los servicios que se ofrecen en el contexto?

Poems sirve para entender el contexto y sus elementos, tales como las **personas, los objetos, el entorno, los mensajes y los sistemas** existentes

# POEMS

# ¡Organízalo!

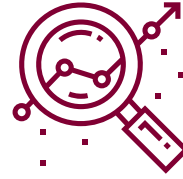


Analicen e identifiquen las relaciones

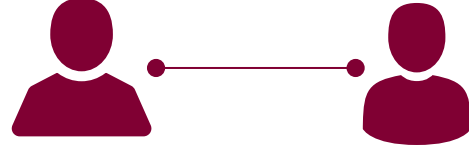
entre las diferentes partes involucradas en el proyecto para obtener una visión

clara de las ideas

Al finalizar, analicen el mapa e identifiquen áreas de oportunidad en las relaciones y funciones de cada actor.



Conectar actores entre sí y describir cómo se relacionan.



Determinar quién es el actor principal y posteriormente los actores directos e indirectos basándose en sus relaciones.

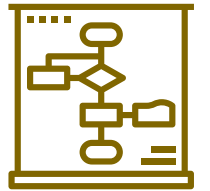
El mapa de actores representa la relación entre el actor principal, actores directos y actores indirectos.

# Actors Map

Sirve para bajar las ideas

sobre el diseño de la navegación, niveles y espacio de tal manera que sea clara para el jugador.

Desarrollar el flujo de las diferentes acciones.



Evaluar si el diseño es lógico para los jugadores.

Se pueden mover los post-its según sea

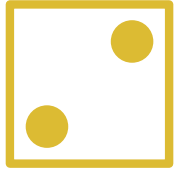
conveniente la acción.



# Navigation Map

Basándose en los resultados de las herramientas anteriores, propongan soluciones para el problema con una lluvia de ideas y seleccionen sólo las mejores.

# ¡Encuentra la solución!



# Design Persona

Sirve para obtener los posibles perfiles de los jugadores

Definan su arquetipo de jugador empezando con:

- **Nombre**
- **Ocupación**
- **Otro elemento que tenga influencia a la hora de decidir qué juego elegir.**
- **Actitud de jugador:** ¿Es un jugador estratega, necesita de instrucciones, prefiere seguir a los demás?
- **Describe quién es la persona dentro de su contexto.** ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Sus decisiones son más emocionales o más racionales?
- **Describe qué es lo que lo motiva y que lo desmotiva al momento de jugar.**

Por último, dibuja el avatar de tu jugador.



# COACH



## Game Jam 2019

Desarrollo de prototipos de juegos y narrativas interactivas

Nombre:



# V Seminario de Investigación sobre **Diseño y Tecnologías de la Información**

**14 y 15 de octubre de 2019**

<b>Seminario</b>	<b>11:30 a 15:00</b>	<b>Sala K001</b>
<b>CYAD</b>	<b>16:00 a 19:00</b>	<b>Sala de seminarios,</b>
<b>Game Jam</b>		<b>Edif. HP 3o piso</b>

Grupo de Investigación

**Diseño@InteracciónTecnológica**

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

División de Ciencias y Artes para el Diseño



Casa abierta al tiempo

**Universidad Autónoma Metropolitana**

**Azcapotzalco**



# sobre **Diseño y Tecnologías de la Información**

Lunes 14 de octubre 2019

Sala K 001

<b>11:30</b>	Itzel Sainz - Marco Ferruzca	<b>Inauguración</b>
<b>11:40</b>	Itzel Sainz	<b>Un ecosistema de aprendizaje híbrido.</b> Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen.
<b>12:10</b>	Preguntas y respuestas	
<b>12:20</b>	Marco Ferruzca	<b>Diseño de servicios en la era digital.</b>
<b>12:50</b>	Preguntas y respuestas	
<b>13:00</b>	Valeria Valdez	<b>Diseño Estratégico aplicado a la violencia de género.</b>
<b>13:30</b>	Preguntas y respuestas	
<b>13:40</b>	Blanca López - David Zuratzi	<b>Presentación del libro:</b> "Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0"
<b>14:10</b>	Preguntas y respuestas	
<b>14:20</b>	Blanca López - David Zuratzi Alinne Paredes	<b>Presentación e introducción al:</b> "CYAD Game Jam"
<b>14:50</b>	Preguntas y respuestas	

**16:00 - 19:00** **CyAD Game Jam** Sala de seminarios,  
Edif. HP 3er piso

Martes 15 de octubre 2019

Sala K 001

<b>11:30</b>	Ivonne Murillo - Itzel Sainz	<b>Presentación de libros:</b> <b>Volúmenes de la colección CUID</b> Editados por el Grupo
<b>12:10</b>	Preguntas y respuestas	
<b>12:20</b>	Roberto García	<b>Visualización en instructivos</b>
<b>12:50</b>	Preguntas y respuestas	
<b>13:00</b>	Alda Zizumbo	<b>Visi Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del diseño.</b>
<b>13:30</b>	Preguntas y respuestas	
<b>13:40</b>	Ivonne Murillo Ezequiel Maldonado	<b>Haikú y diseño.</b> Un descubrimiento de relaciones inesperadas.
<b>14:10</b>	Preguntas y respuestas	
<b>14:20</b>	Ramssés Román	<b>Los sistemas digitales como pilar para la interfaz en instrumentos musicales</b>
<b>14:50</b>	Preguntas y respuestas	

**16:00 - 19:00** **CyAD Game Jam** Sala de seminarios,  
Edif. HP 3er piso

Contraloría Social (<https://www.uam.mx/transparencia/>)

# Universidad Autónoma Metropolitana



## Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

(/site/index)



Correo

(<http://gsuite.azc.uam.mx/>)



Ubicación

(/site/ubicacion)



Directorio UAM-A

(/site/directoriouam)



Calendario Escolar

(<https://www.uam.mx/calendario/>)

**Viernes, 4 de Octubre de 2019**



(/agenda/solicitud)(/site/buzon)(/site/buscar) COMUNICACI%C3%93N/528079990608175)



(<https://www.facebook.com/pages/UAM-AZCAPOTZALCO->



(<https://twitter.com/UAMAzcOficial>)



(<https://www.instagram.com/>)

Agenda de actividades UAM Azc
<b>Calendario</b> (/agenda/calendario)
<b>Eventos por Día</b> (/agenda/hoy)
<b>Eventos por Mes</b> (/agenda/mes)
<b>Eventos Académicos</b>



(/agenda/eventos-grupo?id=1)
<b>Eventos Culturales</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=2)
<b>Eventos Deportivos</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=3)
<b>Anuncios</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=4)
<b>Otros</b>
(/agenda/eventos-grupo?id=5)
<b>Solicitud de Publicación</b>
(/agenda/solicitud)

## Ver evento



**V Seminario de Investigación**  
sobre **Diseño y Tecnologías de la Información**

**14 y 15 de octubre de 2019**

<b>Seminario</b>	<b>11:30 a 15:00</b>	<b>Sala K001</b>
<b>CYAD</b>	<b>16:00 a 19:00</b>	<b>Sala de seminarios,</b>
<b>Game Jam</b>		<b>Edif. HP 3o piso</b>

Grupo de Investigación  
**Diseño@InteracciónTecnológica**  
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño  
División de Ciencias y Artes para el Diseño

 Casa abierta al tiempo  
**Universidad Autónoma Metropolitana**  
Azcapotzalco

**Nombre:** V Seminario de investigación sobre diseño y tecnologías de la información

**Grupo:** Eventos Académicos

**Categoría:** Seminarios

**Convoca:** Grupo de investigación Diseño e Interacción Tecnológica

**Dirigido a:** Profesores, Alumnos, Comunidad Universitaria, Público en general, Egresados

**Fecha(s):** Del 14 de Octubre al 15 de Octubre de 2019

**Horario:** 14 y 15 de octubre, de 11:30 a 15 hrs.

**Lugar:** Sala K001, Martín L. Gutiérrez

### Programa

14 octubre

11:30 Itzel Sainz y Marco Ferruzca Inauguración

11:40 Itzel Sainz Un ecosistema de aprendizaje híbrido. Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen.

12:20 Marco Ferruzca Diseño de servicios en la era digital

13:00 Valeria Valdez Diseño Estratégico aplicado a la violencia de género

13:40 Blanca López y David Zuratzi Presentación del libro "Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0"

14:20 Blanca López, David Zuratzi y Alinne Sánchez-Paredes

Presentación e introducción al "CYAD Game Jam"

15 octubre

11:30 Ivonne Murillo e Itzel Sainz Presentación de libros: volúmenes de la colección CUID editados por el grupo

12:10 Roberto García Madrid Visualización en instructivos

13:00 Alda Zizumbo Visi Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del diseño

13:40 Ivonne Murillo y Ezequiel Maldonado

Haikú y diseño. Un descubrimiento de relaciones inespere-radas.

14:20 Ramssés Román Los sistemas digitales como pilar para la interfaz en instrumentos musicales

**Mayores informes:**

**Adjunto:**

**Teléfonos:**

5318-9174

**Correo:**

misg@azc.uam.mx (mailto:misg@azc.uam.mx)

**Web:**

(/agenda/evento?id=229)



**Responsable de la  
publicación:**

Oficina de comunicación

---

**Rectoría General** (<https://www.uam.mx/>) | **Cuajimalpa** (<http://www.cua.uam.mx/>) | **Iztapalapa** (<http://www.izt.uam.mx/>) | **Lerma**  
(<http://www.ler.uam.mx/>) | **Xochimilco** (<http://www.xoc.uam.mx/>)

Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Tamaulipas, Alcaldía Azcapotzalco, C.P. 02200, CDMX

Créditos (</site/creditos>) |  **CONTRALORIA SOCIAL** (<http://www.uam.mx/transparencia/contraloriasocial/index.html>) |  **Buzón UAM** (</site/buzon>) | **Transparencia**  
(<http://www.transparencia.uam.mx/>)

© UAM AZCAPOTZALCO 2019



## V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información

		Si requiere constancia, llenar esta sección
Nombre	Si	Correo-e
✓ IARENE TORRES SAINZ		no gma,hs
✓ FRANCISCO TORRES GARCIA		FRANCISCO@ASI.COM.MX
✓ DANIELA SARAI MARTINEZ	✓	dany sarai mp@gmail.com
✓ Miranda Juárez Shani Mildred	✓	shanimildredjuarez@hotmail.com
✓ Hara Colin Jessica Denise	✓	Jdenisecolin51@gmail.com
✓ Hernández Belmar Danida Itzel	✓	danitz373@gmail.com
✓ Isaac Leonardo Barvera Lucas	✓	issak_2016@hotmail.es
✓ Olvera Castillo Gabriela	✓	gabriela_olveracastillo@yahoo.com.mx
✓ Enrique Morales Gonzalez	✓	satelite9ungr@gmail.com
✓ María Fernanda García López	✓	ferandzul@gmail.com
✓ Lois Omar Hernández Carmona	✓	lois.H92@gmail.com
✓ Aranzam Karime Alvarez Medina	✓	aranzakam@outlook.com
✓ Jesús Alberto Ríos Inumigano	✓	albertoeguisyezeta@gmail.com
✓ Montserrat Leon Medina	✓	woutseccat.u.m@outlook.com
✓ Villanueva García María Lissette	✓	lissettevillanuevagarcia@gmail.com
✓ ESTRADA BUSTO FIGUEROA ANGEL	✓	angelestrada07@hotmail.com
✓ Castillo Martínez Héctor Jesús	✓	je-cast7@outlook.es
✓ IVONNE MURILLO ISLAS	✓	murilloivonne@hotmail.com
✓ Zwerlyna Dárcula Aristides	✓	aristideszd1999@yahoo.com.mx
✓ Cadená Galicia Itzel	✓	itzelpamela216@gmail.com
✓ Ricardo Gemalief Muñoz Alvarez	✓	Damon100@hotmail.com





Nombre	Apellidos	Matrícula	taller 1	taller 2	taller 3
Edgar Giovanny	Aguilar Harrison	2162013552			
Atliali	Alcocer Martínez	2173044732			
Erik	Anaya				
Alan	Betanzos	2143043709			
Itzel Pamela	Cadena Galicia	2172013064			
Maria Noemi	Castro Heredia	219101271			
Sergio	Fernandez Alvarez	2162012662			
Juan Manuel	García Alvarez				
Enrique	García Jiménez	2162004508			
Luis Eduardo	García Mena	2172012094			
Jocelyn	González Reyes	2152010290			
Nayeli	González Sánchez				
Alexis	Gutiérrez				
Cecilia	Hernández Martínez	2163007361			
Andros Ariel	Hernández Osorio				
Alejandro	Herrera Zamora				
Erick	Medina Xolocotzi				
Edwin Alejandro	Morcillo Sánchez				
Ricardo Gamaliel	Muñoz Álvarez	2182003296			
Luis Gerardo	Olguin Domínguez				
Angélica	Osorio				
Ania	P. Vallejo				
Shani Ameyatzin	Perea Hicks	2163044962			
Mary Ashyadeth	Pérez Pérez	2153071635			
Jorge Armando	Priego Ayala				
Alonso Tonatiuh	San Miguel Martínez	2162013043			
Mariana	Vega Salinas	2162012020			
Rey	Velázquez Chávez	2182012748			
Cinthya	Copca Cid	2123007346			

Asistire a los otros talleres

Nombre	Apellido	Metricuk	Taller 1	Taller 2	Taller 3
Aron	Florentino Caricio				
Daniel	Kramer Luna				
Leticia	Luna Tlatelpa				
Mario Alberto	Martínez Méndez	2191801280			
Leticia Abril	Proal Maldonado	2193042143			
Juan José Guadalupe	Soto Martín	209214844			
Shari Leilani	Yañez Alonso	2153008703			
Israel	Sánchez Islas				
Samuel	Sánchez Islas				
Erick Kazunari	Shiraki Merida				

**LISTA DE ESPERA**

Pablo Edurado	Villalpando Lopez				
Carlos Lian	Valdemás Téllez				
Benjamin	Morales Fernández				
Bruno Adrian	Gómez Franco				
Luis Enrique	Lira Amézquita	2163010097	Luz Evangelina	Luz Evangelina	
Iván Francisco	Zamorano Espadas				

Jorge Moya	Moya Montes de Oca	2133041195			Taller 2
Luis Roberto	Valencia Brito	2133004076			robb-strike@gmail.com
Israel Poda	Sánchez	2162012395			
Mauricia	Alexandra Benavé	2173044965			pbaaverosolana@gmail.com
Martina	Bolaños Avila	2113070396			fideomaldad@gmail.com
Juan Carlos	Marilyn	2152009582			marlenehwkns@gmail.com
Lina Beaty	Olivera Garita				Juan Carlos Olvera.g@gmail.com
Manuel Alejandro	Sánchez Pacheco				Sánchez, Tania Pacheco. edu. mix
Alicia	Arenas Rodriguez	2163007156			Bamaya@gmail.com
Beatriz	Mellob Aragón	2191801360			maribel.aragon14@gmail.com
Manuel	Lopez Castaneda				alire.lopez.c@gmail.com
Beatriz	Salcedo Garza	214380453			quetzalsabe@gmail.com



## **Informe sobre curso de actualización**

### **V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información**

En respuesta a los numerales 5.3.1 a 5.4 de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño, respecto al IV Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información, se informa lo siguiente:

#### ***5.3.1. El grado de cumplimiento de los objetivos planteados;***

Se cumplió cabalmente con los objetivos. Al difundir los avances de los proyectos de investigación se recibieron opiniones importantes de retroalimentación; además, se conocieron las valiosas propuestas de los invitados que no forman parte del grupo y de investigadores en formación, quienes fortalecieron especialmente el segundo objetivo específico. En suma, gracias a los temas abordados profundizaron en el papel del diseño en la aplicación de las TIC-TAC.

#### **Objetivos**

Objetivo del evento:

Identificar nuevas oportunidades de investigación en torno a la relación Diseño - Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) - Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).

Objetivos Específicos

1. Presentar avances de los proyectos de investigación del grupo de investigación: Diseño e Interacción Tecnológica.
2. Valorar el papel de la vinculación en el desarrollo de proyectos tecnológicos-formativos.
3. Reflexionar sobre el papel del Diseño en la aplicación de las TIC-TAC.

#### ***5.3.2. El número de participantes internos y externos, su género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes***

Se contó con una asistencia total de 71 personas (el cupo mínimo anotado en el registro del curso era de 10), entre quienes estuvieron en las sesiones matutinas (41) y los participantes en las vespertinas (30). De ellas 34 fueron mujeres (20+14), 37 hombres (21+16); ninguna fue una persona con discapacidad. (Ver Anexo 1, copia de listas de asistencia.)

#### ***5.3.3. El número de los participantes al inicio y al final del curso o diplomado***

Inicio: 76 personas; final: 71 personas.

#### ***5.3.4. El grado de cumplimiento del calendario de la actividad;***

El seminario se llevó a cabo en los días planteados para el mismo, dentro de los horarios anunciados.

Hubo cuatro ajustes al programa:

1. En la presentación del libro “Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0” se presentó asimismo la obra “Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital”. Además de los presentadores programados, Blanca López y David Zuratzi, acudieron el Dr. José Ángel Garfias Frías, el Dr. David Cuenca Orozco y el Mtro. Roberto Carlos Rivera Mata, de la UNAM.
2. Para la presentación e introducción al “CYAD Game Jam” los ponentes fueron David Zuratzi y Valeria Valdez; Blanca López y Alinne Sánchez-Paredes ya no estuvieron en esa mesa.
3. Para el tema “Visi Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del diseño” se añadió como ponente el Ing. Raúl Moreno Espinosa, aparte de la Mtra. Alda Zizumbo Alamilla.
4. En la ponencia “Haikú y diseño. Un descubrimiento de relaciones inesperadas.”, además de Ivonne Murillo participó como ponente el alumno Óscar Hernández Romero, como parte de quienes se invitó dentro de una estrategia de formación de nuevos cuadros.

### **5.3.5. Número de certificados o diplomados expedidos.**

Para las actividades matutinas se extendieron 9 constancias de participación para ponentes y moderadores, 7 para presentadores de libros, 1 para organizadora, 41 para asistentes.

Para las actividades vespertinas se extendieron 8 constancias de participación para ponentes y moderadores, 5 para organizadores, 30 para asistentes.

### **5.3.6. En el caso de los cursos de actualización y diplomados que generen ingresos presentarán un reporte del cumplimiento del plan financiero aprobado.**

No aplica, fue un evento con entrada gratuita.

### **5.3.7. En el caso de los diplomados realizar una autoevaluación...**

No aplica, no se trató de un diplomado.

Sobre otros puntos aplicables de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño

### **7.1. En caso de efectuar cambios antes y durante del desarrollo de los cursos de actualización y diplomados, independientemente de la causa que lo origine, el responsable lo notificará por escrito en el informe respectivo.**

Los cambios al programa se resumen en el numeral “5.3.4. El grado de cumplimiento del calendario de la actividad;”

### **Otros anexos**

Anexo 2. Difusión. Carteles y banners de difusión, programa y captura de pantalla de la página electrónica de UAM Azcapotzalco.

Anexo 3. Copia de las presentaciones electrónicas de los ponentes.