

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

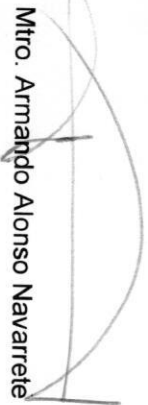
8 de febrero de 2017

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 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	Depto. o coord.	Nombre del evento	Coordinado por	Cumplimiento de los objetivos	Cumplimiento del calendario	# de part.	Recursos económicos
06/12/16	Investigación y Conocimiento del Diseño	Seminario "Aprendizajes comunes desde los Talleres del Diseño Arquitectónico"	Dra. Georgina Ramírez Sandoval	Revisar formato de informe	Cumplido en su totalidad	17 ponentes internos (8 hombres y 3 mujeres) y 6 externos (4 hombres y 2 mujeres)	que ingresaron PRODEF. No se generaron ingresos para el departamento ni para la Universidad.
19/01/17	Procesos y Técnicas de Realización	Taller: Aplicación de Hardware libre para el Diseño (1ª Parte Introducción al Arduino ®)	Mtro. Edwing A. Almeida Calderón y Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre	Se cumplieron los objetivos del taller	Se desarrollaron al 100% las actividades programadas en el calendario establecido	21 participantes – 14 del género masculino y 7 del género femenino y participación de 1 asistente con capacidades diferentes	Revisar formato de informe
02/02/17	Medio Ambiente	Seminario Internacional de Posgrado en Diseño Bioclimático y Sustentabilidad	Dr. José Roberto García Chávez	Se cumplieron ampliamente	Se cumplió oportunamente	27 personas, 19 internos y 8 externos, 15 hombres y 12 mujeres	Sin costo

Atentamente
Casa abierta al tiempo

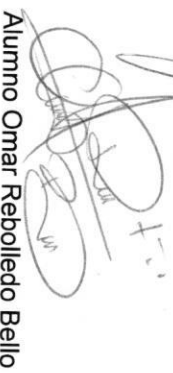
Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados


Mtro. Armando Alonso Navarrete


D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez


Arq. Vicente Alejandro Ortega Cedillo

Alumno Leo Lenin Carrillo Ovando


Alumno Omar Rebolledo Bello

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión



Dra. Georgina Ramírez Sandoval
Profra. del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño
Presente

Asunto: Solicitud respecto a la recepción del Informe del Seminario Aprendizajes comunes desde los talleres de Diseño Arquitectónico.

La **Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados** le solicita a usted lo siguiente respecto a la recepción del Informe del Seminario Aprendizajes comunes desde los talleres de Diseño Arquitectónico:

- ¿Quién presenta este Informe?
- Indicar si tuvo costo.
- Informe Extemporáneo
- Cumplir con los numerales: 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4, 5.3.5 y 5.3.6 (si es el caso), de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Con el fin de continuar con el trámite correspondiente, se le solicita atentamente envíe la información respectiva a la brevedad posible.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

**Comisión encargada del análisis y seguimiento
de los cursos de actualización y diplomados**

Mtro. Armando Alonso Navarrete

D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez

Arq. Vicente Alejandro Ortega Cedillo

Alumno Leo Lenin Carrillo Ovando

Alumno Omar Rebolledo Bello

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión

ok

20 de enero de 2017

Comisión encargada del análisis y seguimiento
de los cursos de actualización y diplomados


Asunto: respuesta a Oficio

SACD/CYAD/002/17
SIS, Academ, CYAD, 24 JAN 17 17:15

En relación a solicitud de información complementaria al Informe del Seminario Aprendizajes comunes desde los Talleres del Diseño Arquitectónico; lo cual se realizado en el Formato anexo. Resta comentar a ustedes que el informe se quedó detenido durante el periodo del paro, que lamentablemente sufrió nuestra Universidad y retomado tardíamente. Les pedimos disculpa.

Sin más por el momento y esperando estar cubriendo todas las formalidades.

Atentamente:



Dra. Georgina Ramírez Sandoval
Responsable del Grupo de Investigación
Aprendizaje en el Hábitat Comunitario



SEMINARIO

Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico

Grupo de Investigación Aprendizaje en el Hábitat Comunitario

Del 16 al 20 de mayo de 2016.

Informe de evento

Lo propuesto	Lo realizado									
<p>1. Indicar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados:</p> <p>Objetivo General</p> <p>Recuperar y sistematizar la experiencia docente del proceso de enseñanza-aprendizaje en los Talleres de Diseño Arquitectónico para adecuar métodos andrológicos para los jóvenes del siglo XXI. Se trata de documentar las preocupaciones docentes sobre el proceso de enseñanza, en los talleres de diseño, así como reconocer las propuestas condicionadas por el entorno socioeconómico que delimita temas y problemas de diseño arquitectónico; para la elaboración conceptual; el reconocimiento de metodológico, la valoración de resultados y los trabajos de vinculación.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Realizar un intercambio entre colegas que identifique los puntos de reflexión.</p> <p>Reconocer los distintos métodos de trabajo, que tienen en común el trabajo de vinculación, para colocarles en valor desde los ideales de la arquitectura contemporánea; desde su manejo significativo y andrológico.</p> <p>Al mismo tiempo reconocer la importancia que el docente da a la forma y a la presentación en los trabajos presentados.</p>	<p>Con la convocatoria se incluyeron algunos supuestos y preguntas de investigación que ayudaran al ejercicio de reflexión de la práctica en los Talleres de Diseño, de tal manera de señalar guías expositivas, a gusto o no.</p> <p>En la primera parte de cada sesión se realizó la exposición de ponentes que reconocieron elementos comunes y discrepantes de su hacer en las aulas.</p> <p>En la segunda parte se buscó reconocer opiniones de especialistas desde la mirada del campo filosófico, de la significación y la pedagogía, a partir de los ejercicios de los Talleres de Arquitectura.</p> <p>Se realizó una sistematización y análisis referido a las metodologías de enseñanza, trabajo y vinculación expuestos, que direccionaran a las conclusiones generales.</p> <p>Para la segunda parte de la última sesión se expusieron las conclusiones que reconocieron las condiciones y aportes de los casos planteados.</p> <p>Así, se establecieron intercambios y redes entre colegas que imparten Talleres de Diseño en diferentes universidades contrastando y reconociendo, al mismo tiempo, la importancia del docente en las diversas maneras que desde nuestra universidad se dan los haceres</p>									
<p>2. Indicar el número de participantes internos-externos, género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes:</p> <p>Ninguno participante tenía capacidades diferentes</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="781 1581 1060 1650">Internos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="781 1650 1060 1719">Ponentes magistrales</td> </tr> <tr> <td data-bbox="781 1719 1060 1789">17 Ponentes en total.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="781 1789 1060 1858">10 De UAM-A</td> </tr> <tr> <td data-bbox="781 1858 1060 1959">1 De UAM-X</td> </tr> </tbody> </table>	Internos	Ponentes magistrales	17 Ponentes en total.	10 De UAM-A	1 De UAM-X	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1060 1581 1351 1650">Externos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1060 1650 1351 1719">Ninguno</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1060 1719 1351 1959"> 6 Externos: <ul style="list-style-type: none"> • De la UAQ • De la UNAM • 2 de UAM-X • ITESO </td> </tr> </tbody> </table>	Externos	Ninguno	6 Externos: <ul style="list-style-type: none"> • De la UAQ • De la UNAM • 2 de UAM-X • ITESO
Internos										
Ponentes magistrales										
17 Ponentes en total.										
10 De UAM-A										
1 De UAM-X										
Externos										
Ninguno										
6 Externos: <ul style="list-style-type: none"> • De la UAQ • De la UNAM • 2 de UAM-X • ITESO 										



SEMINARIO

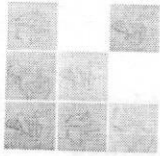
Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico
Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico

Grupo de Investigación Aprendizaje en el Hábitat Comunitario

Del 16 al 20 de mayo de 2016.

			• Del IPN	
	8 Hombres	3 Mujeres	4 Hombres	2 Mujeres
	Total de asistentes: 100		Asistentes con constancia: 18	
	Asistentes iniciales: 18		Asistentes finales: 18	
	Conectados por CyAD TV: 50 en promedio.			
3. Indicar el grado de cumplimiento del calendario de la actividad:	Cumplido en su totalidad.			
4. Número de Certificados o diplomas extendidos:	17 Certificados de ponentes.			
	18 Certificados de asistencia hasta con el 80%.			
	05 Certificados de apoyo técnico (cyad.tv).			
5. Cumplimiento de Plan Financiero: No tuvo costo	PRODEP No se generaron ingresos para el departamento ni para la Universidad.			
6. Autoevaluación:	No procede en este caso.			
Observaciones: <ul style="list-style-type: none">• El Taller cumplió con las expectativas del Grupo de investigación; en tanto se trataba de establecer una relación más cercana entre los participantes.• Los organizadores consideran la temática de la arquitectura como un tema vigente y con perspectiva futura.				

Coordinadora del evento y Responsable de informe: Dra. Georgina Sandoval
26.10.2016



SEMINARIO

Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico

Grupo de Investigación Aprendizaje en el Hábitat Comunitario
Del 16 al 20 de mayo de 2016.

CONEXION CONSEJO
04 NOV 2016 18:44

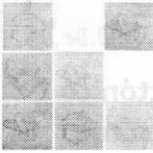
UAM, CyAD, Dir. 01 DIC 2016 18:52

Apoy

Cons. Div. CyAD
DEC 06 PM 04:06 *Lupita*

Informe de evento

Lo propuesto	Lo realizado											
<p>1. Indicar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados:</p> <p>Objetivo General</p> <p>Recuperar y sistematizar la experiencia docente del proceso de enseñanza-aprendizaje en los Talleres de Diseño Arquitectónico para adecuar métodos andrológicos para los jóvenes del siglo XXI. Se trata de documentar las preocupaciones docentes sobre el proceso de enseñanza, en los talleres de diseño, así como reconocer las propuestas condicionadas por el entorno socioeconómico que delimita temas y problemas de diseño arquitectónico; para la elaboración conceptual; el reconocimiento de metodológico, la valoración de resultados y los trabajos de vinculación.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Realizar un intercambio entre colegas que identifique los puntos de reflexión.</p> <p>Reconocer los distintos métodos de trabajo, que tienen en común el trabajo de vinculación, para colocarles en valor desde los ideales de la arquitectura contemporánea; desde su manejo significativo y andrológico.</p> <p>Al mismo tiempo reconocer la importancia que el docente da a la forma y a la presentación en los trabajos presentados.</p>	<p>Con la convocataria se incluyeros algunos supuestos y preguntas de investigacion que ayudaran al ejercicio de reflexion de la páctica en los Talleres de Diseño, de tal manera de señalar guías expositivas, a gusto o no.</p> <p>En la primera parte de cada sesión se realizó la exposición de ponentes que reconocieron elementos comunes y discrepantes de su hacer en las aulas.</p> <p>En la segunda parte se buscó reconocer opiniones de especialistas desde la mirada del campo filosófico, de la significación y la pedagogía, a partir de los ejercicios de los Talleres de Arquitectura.</p> <p>Se realizó una sistematización y análisis referido a las metodologías de enseñanza, trabajo y vinculación expuestos, que direccionaran a las conclusiones generales.</p> <p>Para la segunda parte de la ultima sesión se expusieron las conclusiones que reconocieron las condiciones y aportes de los casos planteados.</p> <p>Así, se establecieron intercambios y redes entre colegas que imparten Talleres de Diseño en diferentes universidades contrastando y reconociendo, al mismo tiempo, la importancia del docente en lalas diversas maneras que desde nuestra universidad dse os haceres</p>											
<p>2. Indicar el número de participantes internos-externos, género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes:</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="808 1528 1068 1581">Internos</th> <th data-bbox="1068 1528 1360 1581">Externos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="808 1581 1068 1644">Ponentes magistrales</td> <td data-bbox="1068 1581 1360 1644">Ninguno</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="808 1644 1360 1707">17 Ponentes en total.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="808 1707 1068 1770">10 De UAM-A</td> <td data-bbox="1068 1707 1360 1770">6 Externos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="808 1770 1068 1799">1 De UAM-X</td> <td data-bbox="1068 1770 1360 1799"></td> </tr> </tbody> </table>		Internos	Externos	Ponentes magistrales	Ninguno	17 Ponentes en total.		10 De UAM-A	6 Externos	1 De UAM-X	
Internos	Externos											
Ponentes magistrales	Ninguno											
17 Ponentes en total.												
10 De UAM-A	6 Externos											
1 De UAM-X												



SEMINARIO

Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico
Aprendizajes comunes desde los Talleres de Diseño Arquitectónico

Grupo de Investigación Aprendizaje en el Hábitat Comunitario

Del 16 al 20 de mayo de 2016.

	8 Hombres	3 Mujeres	4 Hombres	2 Mujeres
	Total de asistentes: 100		Asistentes con constancia: 18	
	Conectados por CyAD TV: 50 en promedio.			
3. Indicar el grado de cumplimiento del calendario de la actividad:	Cumplido en su totalidad.			
4. Número de Certificados o diplomas extendidos:	17 Certificados de ponentes.			
	18 Certificados de asistencia hasta con el 80%.			
	05 Certificados de apoyo técnico (cyad.tv).			
5. Cumplimiento de Plan Financiero:	PRODEP No se generaron ingresos para el departamento.			
6. Autoevaluación:	No procede en este caso.			
Observaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> • A pesar de que la convocatoria llamaba a personas/experiencias dedicadas al diseño, solo una persona con este tema participó. • Los organizadores consideran la temática de la arquitectura como un tema vigente y con perspectiva futura. 				

Coordinadora General: Dra. Georgina Sandoval
26.10.2016

asistencia: 100

16 mayo: 10 asist. = 7 hombres + 3 mujeres

17 mayo: 24 asist. = 18 hombres + 6 mujeres

18 mayo: 12 asist. = 9 hombres + 3 mujeres

19 mayo: 29 asist. = 20 hombres + 9 mujeres

20 mayo: 25 asist. = 13 hombres + 12 mujeres



OK

México, D.F. a 19 de enero de 2017.

DR. ANÍBAL FIGUEROA CASTREJÓN
PRESIDENTE DEL H. CONSEJO DIVISIONAL
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Coro. Div. CyAD
JAN 19 AM 10:39 Capita.

PRESENTE

Por este medio nos permitimos presentar el reporte correspondiente al Taller: Aplicación de Hardware libre para el Diseño (1ª. Parte Introducción al Arduino®) –aprobado en la sesión 518 Ordinaria del Cuadragésimo Segundo Consejo Divisional (27/09/16), acuerdo 518-5–, coordinado por el Mtro. Edwing A. Almeida Calderón y la Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre, solicitándole turnarlo a la comisión correspondiente ante el H. Consejo Divisional que tan dignamente usted preside para dar por concluido el curso antes mencionado.

Quedamos de usted para cualquier duda o aclaración.

ATENTAMENTE

“CASA ABIERTA AL TIEMPO”

Mtro. Edwing A. Almeida Calderón
Coordinador del Curso

Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre
Coordinadora del Curso

INFORME DEL TALLER
“TALLER: APLICACIÓN DE HARDWARE LIBRE PARA EL DISEÑO
(1ª. PARTE INTRODUCCIÓN AL ARDUINO®)”

Aprobado en la sesión 518 Ordinaria del Cuadragésimo Segundo Consejo Divisional (27/09/16), acuerdo 518-5

Instructor: Mtro. Edwing A. Almeida Calderón¹
Coordinadores: Mtro. Edwing A. Almeida Calderón y Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre

FORMATO PARA EL INFORME DE CURSO DE ACTUALIZACIÓN O DIPLOMADO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

El grado de cumplimiento de los objetivos planteados:

Al ser desarrollados en su totalidad los contenidos así como las actividades programadas para el taller, se lograron comprender los conceptos de hardware libre, electrónica básica y circuitos lógicos, así como la introducción a la programación en Arduino® y su aplicación en la programación, permitiendo a los asistentes aplicar lo aprendido en una propuesta de diseño (prototipo), cubriéndose así el 100% del programa establecido y logrando con ello el cumplimiento de los objetivos del taller. ✓

El número de participantes internos y externos, género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes:

Se contó con la participación de 5 profesores-investigadores, 2 ayudantes y 13 alumnos —todos de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (UAM-A)— así como 1 externo (exalumno UAM-A), haciendo un total de 21 participantes —14 del género masculino y 7 del género femenino— al taller. ✓

Se contó con la participación de 1 asistente con capacidades diferentes. ✓

Indicar el número de los participantes al inicio y al final del mismo:

Se consideró en un inicio la asistencia de 30 participantes. Sin embargo, al final solo se contó con 21 inscritos al taller, quienes recibirán su constancia de participación. ✓

El grado de cumplimiento del calendario de la actividad:

Acorde a lo estipulado en el formato de registro, el taller se llevó a cabo en 6 sesiones de 4 horas cada una, desarrollándose el 100% las actividades programadas en calendario establecido. ✓

¹ Cabe hacer mención que originalmente el taller estaba programado para ser impartido por el Mtro. Edwing A. Almeida Calderón y el Ing. Román Meléndez Cuauhtémoc Ramsés. Sin embargo, el Ing. Román Meléndez de último momento comunicó no poder participar por lo que la impartición del taller se llevó a cabo únicamente por el Mtro. Almeida.

Número de certificados o diplomados expedidos:

Se expedieron 21 constancias de participación en el taller, al cumplirse los requisitos del 80% mínimo de asistencia, la participación en el desarrollo de las actividades programadas y la entrega de un proyecto final. Así mismo se expidió una constancia al instructor (1) y a los coordinadores del mismo (2).

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

Según lo establecido en el documento de registro el taller tuvo un costo de recuperación, cobrándose \$350.00 (9 participantes) y \$800.00 —para aquellos que solicitaron el Arduino Uno— (10 participantes), lo cual dió un ingreso total de \$11,150.00.

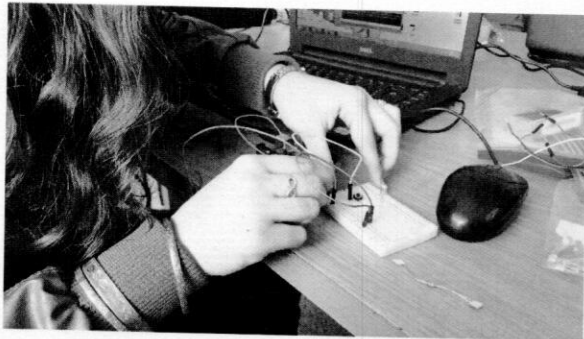
Observaciones: Con relación a la cláusula del CCT, se otorgaron 2 becas para personal académico de la UAM quienes no pagaron inscripción al taller y cubrieron por su cuenta el costo del material.

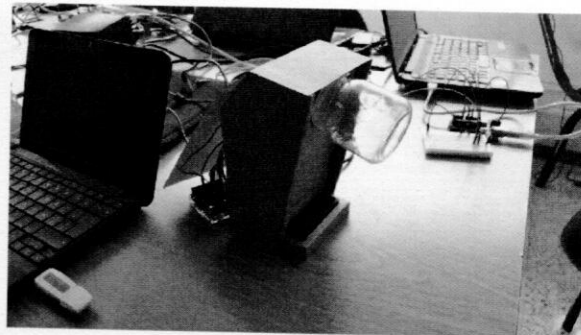
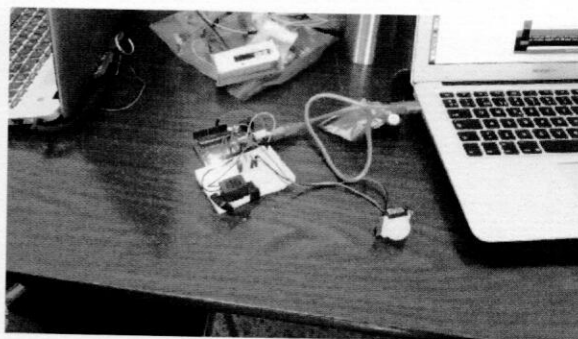
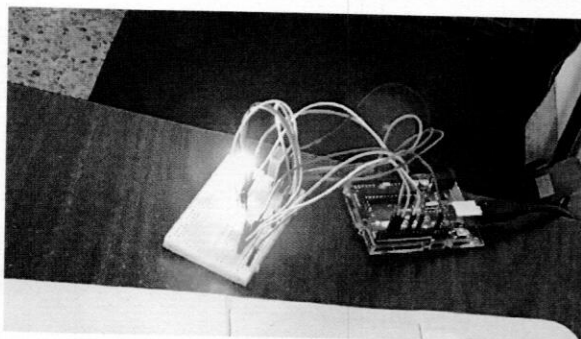
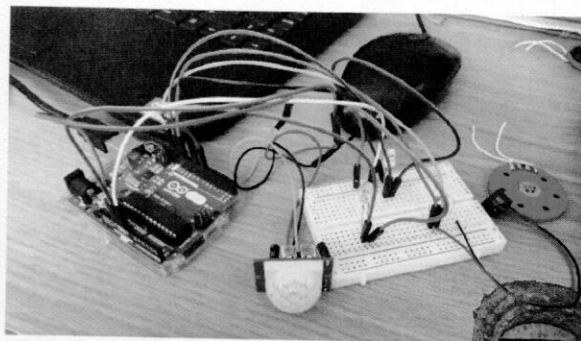
Acorde al plan financiero aprobado, dicha cantidad fue destinada a pagar el costo del material empleado por los participantes, por la cantidad de \$9,117.24.

Cabe mencionar que no se emplearon recursos para publicidad del taller además de que el instructor no solicitó pago por sus honorarios y la infraestructura y equipo necesarios fueron proporcionados por la Secretaría académica de CyAD, el Área de Nuevas Tecnologías y el propio instructor. Por lo anterior, no se generaron costos extra de manera que el resto del ingreso (\$2,032.76) fue asignado al presupuesto del Área de Nuevas Tecnologías.

Comentarios:







Mtro. Edwing A. Almeida Calderón
Coordinador del Curso

Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre
Coordinadora del Curso

Elaborado por: Mtro. Edwing A. Almeida Calderón y Dra. Marcela E. Buitrón de la Torre —coordinadores del curso—.
Fecha de elaboración: 13 de enero de 2017.

Enero 27, 2017

**Informe de Resultados del Seminario Internacional de Posgrado en
Diseño Bioclimático y Sustentabilidad**

Cons. Div CyAD
FEB 02 13:16
Lupita.

H. CONSEJO DIVISIONAL DE CYAD

Presente

Me permito presentar el informe de los resultados del Seminario Internacional de Posgrado Diseño Bioclimático y Sustentabilidad, realizado del 23 al 25 de Noviembre de 2016, en la Unidad Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana.

1. Grado de cumplimiento de los objetivos planteados:

Los objetivos planteados en el Seminario de difundir los avances de los proyectos de investigación de alumnos del Posgrado en Diseño Bioclimático y conocer los trabajos en temáticas afines de otros investigadores de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional, se cumplieron ampliamente. Se presentaron quince conferencias magistrales y tres talleres. Las conferencias de investigadores a nivel nacional; fueron nueve de investigadores de CYAD, una de CSH y una de la UNAM. Las conferencias de investigadores a nivel internacional fueron cuatro, de dos de Argentina, una de Venezuela y una de EE.UU. Además, se impartieron tres talleres por un investigador de EE.UU.

2. Número de participantes internos, externos y su género:

Participaron en el Seminario 27 personas, 19 internos y 8 externos, 15 hombres y 12 mujeres

3. Número de los participantes al inicio y al final del mismo:

Participaron en el Seminario 27 personas al inicio y al final

4. Grado de cumplimiento del calendario de la actividad:

El calendario de las actividades del seminario se cumplió oportunamente

5. Número de constancias expedidas:

Se expidieron 32 constancias, incluyendo 5 a los colaboradores que participaron en el Seminario

Finalmente, agradezco muy cumplidamente el valioso apoyo para la realización del Seminario Internacional, de la dirección de CyAD, del Área de Arquitectura Bioclimática, del Departamento de Medio Ambiente, del Posgrado en Diseño, y de CyAD TV.

Atentamente

"Casa Abierta al Tiempo"



Dr. José Roberto García Chávez
Coordinador del Seminario Internacional
Profesor-Investigador del Departamento de Medio Ambiente

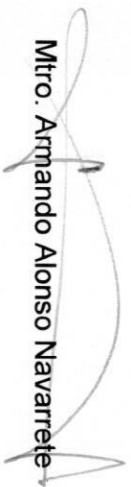
**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

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 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.

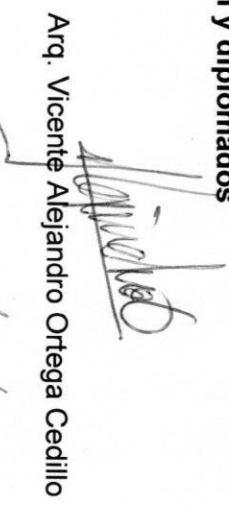
Fecha de entrega	Depto. o coord.	Nombre del evento	Coordinado por	Cumplimiento de los objetivos	Cumplimiento del calendario	# de part.	Recursos económicos que ingresaron
15/02/17	Investigación y Conocimiento del Diseño	Curso de capacitación docente "Metacognición y pensamiento creativo"	DCG. Dulce María Castro Val	Se cumplió en tanto se logró que los asistentes conocieran las principales estructuras del pensamiento, sus características y normatividad.	El curso se impartió del 13 al 16 de diciembre, un día después de lo previsto. Originalmente se contempló para iniciar el 12 de diciembre, sin embargo debido a las complicaciones propias de la fecha, se decidió comenzar un día después	14 participantes internos (6 mujeres y 8 hombres)	No generó ingresos, puesto que no se cobró cuota alguna por la asistencia

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados


Mtro. Armando Alonso Navarrete


D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez


Arq. Vicente Alejandro Ortega Cedillo

Alumno Leo Lenin Carrillo Ovando


Alumno Omar Rebolledo Bello

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión

Ciudad de México a 14 de Febrero del 2017
JDIC 043.17

*Cons. Div. C/AD
FEB 15 11:52 Lupita*

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
Presidente del Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes para el Diseño
PRESENTE.

Por medio de la presente le solicito tenga a bien girar sus apreciables instrucciones para que sea presentado ante el H. Consejo Divisional que usted preside, a través de la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados, el informe del curso de capacitación docente "**Metacognición y pensamiento creativo**", organizado por la que suscribe, e impartido por la Dra. Mabel Bellocchio en la Unidad Azcapotzalco..

Cabe mencionar que el curso de capacitación docente fue aprobado en la Sesión 521 Ordinaria del Cuadragésimo Segundo Consejo Divisional (7 de diciembre del 2016) como consta en el acuerdo 521-7.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Casa Abierta al Tiempo"



D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

Informe del Curso de capacitación docente: Metacognición y pensamiento creativo.

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Aprobado en la Sesión 521 Ordinaria del Cuadragésimo Segundo Consejo Divisional (7 de diciembre del 2016). Acuerdo 521-7

5.3.1 Grado de cumplimiento de los objetivos planteados.

En cuanto al objetivo general:

El objetivo se cumplió en tanto se logró que los asistentes conocieran las principales estructuras del pensamiento, sus características y normatividad. Por otro lado, también se analizaron vínculos convergentes y divergentes entre el conocimiento del conocimiento y el pensamiento creativo

En cuanto a los objetivos específicos:

Los objetivos se cumplieron en tanto se abordaron, identificaron y aplicaron criterios para traspasar los límites del pensamiento estandarizado. Con ello se fomenta la creatividad de las ideas, además de propiciar la ruptura de patrones rígidos de pensamiento.

También se logró fortalecer las funciones sustantivas a partir de la realización de eventos académicos, además de abonar en la consolidación del Programa Departamental de Actualización y Mejoramiento de la Docencia (PDAMD).

5.3.2 Número de participantes internos y externos, género y si participaron personas con capacidades diferentes.

Participantes Internos: **14**

Participantes Externos: **0**

Género: **6 mujeres y 8 hombres**

No participaron personas con capacidades diferentes.

5.3.3 Número de participantes al inicio y al final del curso.

Participantes al inicio: **11 personas**

Participantes al final: **14 personas**

5.3.4 Grado de cumplimiento del calendario de la actividad.

Se informa que el curso se impartió del 13 al 16 de diciembre, es decir, un día después de lo previsto. Originalmente se contempló para iniciar el 12 de diciembre, sin embargo debido a las complicaciones propias de la fecha, se decidió comenzar un día después.

5.3.5 Número de certificados expedidos

Total: **18 constancias**, de las cuales

14 correspondientes a la asistencia al curso

1 corresponde a la responsable del curso

1 a la impartición del seminario

2 al apoyo a la organización del curso

5.3.6 Reporte del cumplimiento del plan financiero

El curso no generó ingresos, puesto que no se cobró cuota alguna por la asistencia al mismo.

Anexo 1: Cartel de difusión del curso.

Organiza:
Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

Curso de capacitación
y formación docente:

Metacognición y Pensamiento creativo

Imparte: Dra. Mabel Bellocchio (ANUIES)

13, 14, 15 y 16 de Diciembre del 2016, 10:00 a 15:00 hrs.

Sala de Profesores y Sala de Juntas del Departamento
de Investigación y Conocimiento.

Registro previo al correo: dmcv@correo.azc.uam.mx
o dep_inv@correo.azc.uam.mx

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
 Ciencias y Artes para el Diseño
 Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Curso de capacitación y formación docente:

Metacognición y pensamiento creativo

Imparte: Dra. Mabel Bellocchio (ANUIES)

13, 14, 15 y 16 de Diciembre de 2016

Sala de Profesores y Sala de juntas del Departamento de Investigación y conocimiento de diseño.

REGISTRO DÍA 16 DE DICIEMBRE 2016

Nombre	No. Económico	Correo Electrónico
Olivia Fragoso	27320	oliviafragoso@gmail.com
Luz Ma. Pérez García	20230	luzma_uam@hotmail.com
JULIA VARENAS RUBIO	6423	juliavargasrubio@correo.azc.uam.mx
Vicente Alejandro Ortega	19704	vicente.alejandro.ortega@gmail.com
Alda M. Zumbado A.	30359	ziaa@correo.azc.uam.mx
Alejandro Ramírez Lozano	11316	ramboz@correo.azc.uam.mx
Daniel García P.	40215	dgarcia_uam@gmail.com
José de Jesús Acha	34633	plasma.acha@gmail.com
César Mónica Aparicio	40463	cesarmujica24@gmail.com
Lucía Vidalini	40422	jeronimus_lv1@yahoo.com.mx
Adolfo Morales Valladares	22751	mva@correo.azc.uam.mx
José Ignacio Pérez	1252	ajji@correo.azc.uam.mx

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

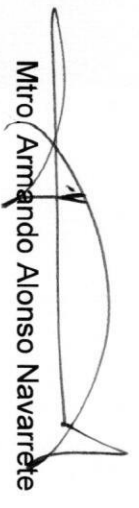
De acuerdo a lo establecido en el H. Consejo Divisional, referente a la presentación de informes sobre los cursos de actualización y diplomados aprobados por el mismo e impartidos en las fechas programadas y con el fin de dar el seguimiento adecuado sobre el desarrollo de los mismos, la Comisión encargada 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	Depto. o coord.	Nombre del evento	Coordinado por	Cumplimiento de los objetivos	Cumplimiento del calendario	# de part.	Recursos económicos que ingresaron
15/02/17	Procesos y Técnicas de Realización	Seminario-Taller "El juego en el proceso creativo del diseño"	Dr. Miguel Ángel Herrera Batista	100%	Debido a que se llevó a cabo un evento interuniversitario en la División, se movió del 5, 6 y 7 de octubre al 19, 20 y 21 de octubre de 2016.	30 alumnos (20 hombres y 30 mujeres), 6 profesores internos y un profesor externo	No se generaron ingresos
16/02/17	Investigación y Conocimiento del Diseño	II Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información	Mtro. Roberto Adrián García Madrid	El objetivo general y los objetivos específicos se cumplen	La fecha inicial era el 21 de julio, pero debido a modificaciones de agenda de los expositores, se adelantó	Participantes internos que expusieron: 4 (2 mujeres y dos hombres). Público asistente: 29 (14 mujeres y 15 hombres)	El evento fue gratuito

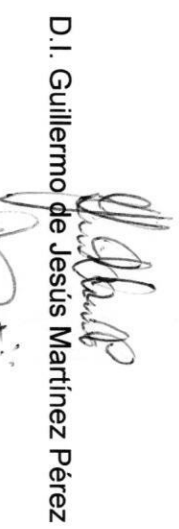
* Se reciben informes de manera extemporánea.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

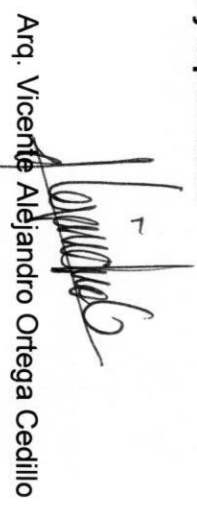
Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados


Mtro. Armando Alonso Navarrete

Alumno Leo Lenin Carrillo Ovando


D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez

Alumno Omar Rebolledo Bello


Arq. Vicente Alejandro Ortega Cedillo

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión



Rafael Comisión Consejo
UAM, CyAD, Dir., 14 FEB 2017 15:37
COMISIÓN CONSEJO *R*

México D.F. a 9 de febrero de 2017

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
Presidente del H. Consejo Divisional CyAD

Cons. Div. CyAD
FEB 16 12:53 *Upitza*

PRESENTE

Por este medio me permito hacerle llegar el reporte del **II Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información**, realizado el día 5 de julio del 2016, al interior de las instalaciones de la Unidad. Este evento fue registrado en la sesión 516 Ordinaria del Cuadragésimo Segundo Consejo Divisional, celebrada el 02 de septiembre de 2016.

El seminario forma parte de las actividades del Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica y contó con la participación de todos los miembros del Grupo, así como invitados externos, de los cuales algunos colaboran en proyectos internos.

Agradeciendo de antemano su atención a la presente, reciba usted un cordial saludo y me pongo a su disposición para cualquier duda o comentario a la presente.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

M.D. Roberto Adrián García Madrid
Responsable del Grupo de Investigación
Diseño e Interacción Tecnológica
roberto.garcia.madrid@gmail.com
gmra@correo.azc.uam.mx
Ext. 9157

✓ c.c.p. D.C.G. Dulce Ma. Castro Val
Jefa del Depto de Investigación y Conocimiento

FORMATO PARA EL INFORME DE CURSO DE ACTUALIZACIÓN O DIPLOMADO

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Indicar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados:

Los objetivos planteados para el registro fueron los siguientes:

Objetivo del evento

Identificar nuevas oportunidades de investigación en torno a la relación Diseño-TIC¹-TAC².

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.

El grado de cumplimiento fue el esperado. El objetivo general se cumple, ya que de la exposición de los proyectos se detonaron discusiones que nutrieron los mismos y que permitieron nuevas posibilidades de colaboración. En relación a los objetivos específicos, de igual forma se cumplen ya que de la exposición pública de los proyectos permite una interacción con los asistentes y los demás expositores.

Indicar el número de participantes internos y externos, género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes:

Los participantes internos que expusieron fueron 4, de los cuales fueron 2 mujeres y 2 hombres.

De los trabajos expuestos, uno consideró a más integrantes.

En relación al público asistente, acudieron 29 personas de las cuales fueron: 14 mujeres (48%) y 15 hombres (52%)

Indicar el número de participantes al inicio y al final del mismo:

En relación a los participantes se mantuvo el número constante.

En relación al público asistente se mantuvo un número de personas promedio.

Indicar el grado de cumplimiento del calendario de la actividad:

Se cumplió con el día del evento y las exposiciones programadas. Sin embargo la fecha inicial del evento estaba calendarizada para el día 21 de julio, y debido a modificaciones de agenda de los expositores, se tomo la decisión de adelantar el evento al día 5 de julio.

Número de certificados o diplomados expedidos:

6 diplomas de participación, 1 de organización y 28 constancias de asistencia al evento.

En el caso de los cursos de actualización y diplomados que generen ingresos presentar un reporte del cumplimiento del plan financiero aprobado:

NO APLICA, EL EVENTO FUE GRATUITO.

En el caso de los diplomados se deberá realizar una autoevaluación:

NO APLICA PARA EL EVENTO.

¹ Tecnologías de la Información y la Comunicación

² Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento

Reporte del **Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información**

El evento fue un escaparate que permitió abordar temáticas propias del Grupo de Investigación, que se expusieron ante la comunidad universitaria.

Y contó con la participación de los miembros:

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro

Mtra. Ivonne Murillo Islas

Mtra. Itzel Sainz González

Alumno de Diseño Industrial: Rámsses Cuauhtémoc Román Meléndez

Mtro. Roberto A. García Madrid

Dr. Roberto López Martínez Profesor de la UNAM

En el seminario se tuvo oportunidad de exponer a la comunidad, los avances de los proyectos de investigación. Cabe mencionar que en los mismos existe colaboración de integrantes internos y externos, lo cual ha permitido una relación enriquecedora en el trabajo de cada proyecto.

El seminario se impartió en las sala Martín L. Gutierrez (k-001)

La fecha inicial del evento estaba calendarizada para el día 21 de julio, y debido a modificaciones de agenda de los expositores, se tomo la decisión de adelantar el evento al día 5 de julio.

Se contó con una asistencia registrada de 29 personas.

En conclusión el evento fue fructífero para los miembros del Grupo, ya que se permitieron establecer nuevas inercias de colaboración, además de una retroalimentación por parte de la comunidad hacia los proyectos presentados.

El programa presentado fue el siguiente:

Dr. Marco Ferruzca

Inteligencia colectiva en las prácticas del diseño:

Una aproximación teórica basada en una tipología de conceptos

Mtra. Itzel Sainz

Diálogo desde las universidades, un punto de partida

Mtra. Ivonne Murillo

Análisis de diseño a partir de la lectura en línea, de dos periódicos nacionales en línea

- El Universal y La Jornada mediante el empleo de Eye Tracking

En esta última ponencia se presentó el trabajo conjuntamente con el Alumno de Diseño Industrial Rámsses Cuauhtémoc Román Meléndez

El trabajo presentado fue desarrollado con el Dr. Roberto López Martínez, el Mtro.

Roberto García Madrid, y con trabajo realizado en su momento de la Mtra. Alejandra Zafrá Ballinas.



15 de febrero, 2017.

Curs. Div. CyAD
FEB 15 13:23 *Lupita.*

PT/JEFATURA/CYAD/026/2017

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
Presidente H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Por este medio, solicito a usted tenga a bien presentar al H. Consejo Divisional de Ciencias y Artes para el Diseño que usted preside, el **informe de resultados** del **Seminario-Taller "El juego en el proceso creativo del diseño"** el cual fue aprobado en la sesión 516 Ordinaria del Cuadragésimo Consejo Divisional celebrado el día 2 de septiembre del 2016.

Sin más por el momento, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,
Casa abierta al tiempo

Mtro. Ernesto Noriega Estrada
Jefe del Departamento de Procesos y
Técnicas de Realización

México, D. F. a 13 de febrero de 2017

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Jefe de Departamento

Procesos y Técnicas de Realización

P R E S E N T E

Anexo a la presente, envío a usted el informe correspondiente al Seminario-Taller "El juego en el proceso creativo del diseño", celebrado en las instalaciones de esta unidad los días 19, 20 y 21 de octubre del presente año, aprobado en la Sesión Ordinaria del Cuadragésimo Consejo Divisional.

Se han incluido en el informe los resultados de una encuesta estandarizada de opinión y documentación complementaria.

Lo anterior con el propósito de que sea presentado ante el Cuerpo Colegiado correspondiente.

Sin más por el momento reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE



Dr. Miguel Ángel Herrera Batista
Grupo de Investigación de
Innovación Educativa en el Diseño



Grupo de Investigación
Innovación Educativa en el Diseño
Departamento de Procesos y Técnicas de Realización

Seminario Taller
“El Juego en el proceso
creativo del Diseño”
Informe

Formato para el informe de curso de actualización o diplomado

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Indicar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados: *Los objetivos fueron explorar y difundir nuevas estrategias para la innovación educativa en diseño. En este sentido se cumplieron al 100%*

Indicar el número de participantes internos y externos, género y en su caso, si participaron personas con capacidades diferentes: 30 alumnos y 6 profesores

20 alumnos hombres

10 alumnas mujeres

30 alumnos internos en total

6 profesores internos

1 profesor externo Universidad Estatal de Carolina del Norte (NCSU), EUA

Indicar el número de los participantes al inicio y al final del mismo:

Iniciaron y concluyeron 30 alumnos y 6 profesores

Indicar el grado de cumplimiento del calendario de la actividad:

Debido a que durante las fechas originalmente planteadas se llevó a cabo un evento interuniversitario en la División, fue necesario recalendarizar el programa. Por esa razón se movió el seminario-taller del 5, 6 y 7 de octubre al 19, 20 y 21 de octubre de 2016.

Número de certificados o diplomados expedidos: 36 de participantes, 4 al ponente y cinco a los organizadores.

En el caso de los cursos de actualización y diplomados que generen ingresos presentar un reporte del cumplimiento del plan financiero aprobado:

No se generaron ingresos

En el caso de los diplomados se deberá realizar una autoevaluación, para lo cual se recomienda la aplicación de encuestas a los participantes sobre los siguientes tópicos:

- Contenido temático:

- Expositores de la actividad:

- Material de apoyo:

- Organización:

- Instalaciones:

- Monto de la cuota de recuperación:

- Interés en cursos o diplomados similares:

- Temáticas para las próximas actividades de actualización y preservación y difusión de la cultura:

- Otros comentarios.

Aun cuando el evento no fue un diplomado, se aplicó una encuesta estandarizada de opinión abordando todos los tópicos sugeridos. Además se les pidió a los participantes nos hicieran comentarios escritos con respecto a sus experiencias durante el seminario.

Los comentarios fueron favorables y en muchos casos dijeron que las expectativas que tenían fueron superadas.

Nosotros mismos consideramos que el impacto fue muy positivo porque en sólo en tres días, los alumnos pudieron adquirir estrategias importantes en el manejo de la forma y la realidad virtual.

Fue muy gratificante para ellos mirar cómo sus trabajos pudieron ser observados en realidad virtual.

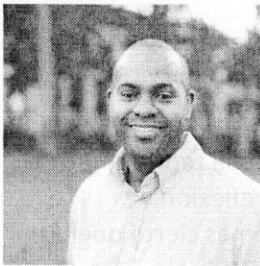
SE ANEXAN ENCUESTAS, COMENTARIOS, IMÁGENES, VIDEOS Y ARCHIVOS ADICIONALES.

Informe detallado sobre el Seminario Taller “El juego en el proceso creativo del Diseño”, registrado ante Consejo Divisional

ANTECEDENTES

Como parte del proyecto a realizar durante mi Periodo Sabático, asistí a un seminario de investigación correspondiente al programa doctoral en el Colegio de Diseño, de la Universidad Estatal de Carolina del Norte (*College Of Design, North Carolina State University NCSU*). Durante dicho seminario se presentaron diversos proyectos de investigación en los que trabajan investigadores de las diversas disciplinas del Diseño. Una de esas presentaciones correspondió al Dr Derek Ham, académico de la NCSU, con el tema “*How Designers Play*”. Dada la temática y la presentación del Dr. Derek, consideramos que sería muy útil para nuestros alumnos y profesores conocer parte del trabajo realizado por Derek. Por esa razón decidimos invitarlo a impartir el seminario.

1. ¿Quién es Derek?



Escolaridad

Es arquitecto por la **Universidad de Hampton**, obtuvo su grado de Maestro en Arquitectura en la **Universidad de Harvard**. Más tarde obtuvo también su doctorado (Ph.D) en el **Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT)**.

Premios y distinciones

Ham obtuvo las siguientes becas y distinciones académicas: “Leon Hyzen”, “Georgia Tech Focus”, “Harvey”, la beca presidencial MIT y la medalla de bronce “Alpha Rho Chi”.

Docencia

El Dr. Ham ha sido docente en las siguientes instituciones: Escuela de Diseño de Rhode Island, Universidad de Harvard, Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), NuVu Studio Escuela de Arquitectura e Ingeniería de Florida A & M. Actualmente, Ham es profesor asistente de Diseño Gráfico impartiendo diversas clases innovadoras en el Colegio de Diseño dentro de NC State.

2. ¿Por qué el Juego como proceso de Diseño?

El grupo de investigación de Innovación Educativa en el Diseño, teneos como parte de nuestro objeto de estudio, la exploración de nuevas estrategias didácticas que permitan o fomenten el desarrollo de habilidades y competencias para la enseñanza-aprendizaje y el ejercicio del Diseño. En este sentido, al conocer el trabajo del Dr. Ham, consideramos que sería una excelente oportunidad para nuestros alumnos y profesores de la División, compartir parte del trabajo y la experiencia del Dr. Ham y enriquecer la actividad académica.

El Dr, Ham propone una mirada lúdica en la formación y el ejercicio del diseño. Señala que "En cada experiencia de diseño deberíamos encontrar el juego como elemento central del proceso".

"Para poder ser creativo, —destaca Ham—, uno tiene que entrar en un estado lúdico, un modo de pensar que podemos aprovechar como los niños, pero que, como adultos, a menudo olvidamos. El juego puede ser una manera poderosa de manejar los sistemas digitales y analógicos, trayendo una nueva visión hacia el proceso de diseño."

"To be creative one needs to enter into a playful state, a mindset that we harness as children but often forget its value as adults. Play can be a powerful way to handle computational and analog systems, bringing forth new insight in the design process".

3. ¿Por qué Seminario-Taller?

El evento fue planeado como un Seminario Taller con la intención de que tanto la teoría como la práctica se abordaran de manera simultánea. Si bien la conceptualización, la reflexión y el desarrollo de estructuras teóricas son fundamentales en la educación; también es cierto que la aplicación inmediata de principios los principios y conceptos, fortalecen el aprendizaje. Esto es lo que llama Mayer (2005) "principio de contigüidad".

La práctica del diseño sin un proceso de reflexión, conceptualización y teorización puede resultar estéril y poco formativa para los alumnos; de igual forma, una educación únicamente teórica suele ser poco significativa y productiva para el Diseño.

DESCRIPCIÓN DEL SEMINARIO-TALLER

El seminario taller consistió en una serie de Conferencias y actividades práctica. El Dr. Ham dictó dos conferencias cada día, después de las cuales condujo un taller temático en el que se ponían en práctica los conceptos abordados durante la conferencia. Es decir, a cada conferencia seguí a un taller centrado en la temática correspondiente.

Cabe aclarar que, las conferencias se impartieron en inglés por lo que solicitamos al Departamento de Lenguas Extranjeras, de la División de Ciencias Sociales, la participación de un profesor intérprete. La traducción fue simultánea tanto durante la conferencia como durante las preguntas, aunque algunos alumnos hicieron sus preguntas directamente en inglés.

La participación fue de 30 alumnos como asistentes y 8 profesores como ponentes, además del Dr. Derek Ham, principal conferencista y tallerista.

computacional, por lo que permite al usuario tener en cuenta un conjunto más amplio de factores conocidos y desconocidos.

Día 1 Taller matutino: "Aplicando la Gramática de Formas"

Después de una primera aproximación al tema, el participante aplicó la Gramática de las Formas para analizar un diseño existente.

Día 1. Conferencia vespertina: "Cómo juegan los diseñadores"

En esta conferencia se explicó cómo es que la gramática formar trabaja vinculada al diseño. Se abordó el tema de las transformaciones geométricas (escalamiento, reflexión, traslación) y se mostraron alternativas sobre la generación de reglas y las formas generadas a partir de ellas.

Día 1, Taller vespertino Tema: "Construyendo tu propia Gramática de Formas."

Después de la conferencia vespertina, los participantes aplicaron la gramática de las formas para generar nuevas composiciones formales, siguiendo una guía visual para un sistema. Los alumnos también crearon sus propias reglas y esquemas para describir comportamientos y prácticas de una organización o sistema visual de diseño.

Finalmente se abrió un espacio de reflexión y conclusiones.

Día 2: Conferencia matutina: Pensamiento de Diseño con Realidad Virtual

La tecnología está expandiendo la forma en que pensamos y percibimos las formas a través de aplicaciones y dispositivos de la realidad virtual. El Google Cardboard de cartón, por ejemplo, es un instrumento en sí mismo que al ser usado con un teléfono, se transforma en una nueva y poderosa forma de comunicación. Los dispositivos de realidad virtual no sólo están cambiando la visualización, sino que también podrían cambiar el proceso de diseño. Cualquiera que haya tenido la experiencia de uso de los nuevos dispositivos y aplicaciones sabe que esto es mucho más inmersivo que la visión estereoscópica 3D u otros predecesores de Realidad Virtual.

Todo esto es emocionante, pero gran parte de la industria de RV se ha hecho considerado al usuario final sólo como un consumidor. La barrera para crear contenidos de RV es alta, y la creación de contenidos de RV no es a menudo colaborativa. Sin embargo, el seminario se procuró crear conciencia para reducir las barreras y hacer que la creación contenido de RV sea accesible a todos.

Día 2. Taller matutino: "Generando una red para RV"

El taller comenzó con una cuadrícula base. En el mundo del diseño, la retícula representa un fundamento para las ideas y pueden ser de diversas formas; el de este ejercicio se basó en un el desarrollo de un cubo de RV. En informática esto a menudo es referido como mapeado. Tomamos la superficie de una figura 3D y se despliega en un plano 2D. En el caso de la red se muestra a la derecha, la superficie siendo desenvuelta es el de cubo.

Nuestro proceso de elaboración de diseño para la actividad de Pensamiento de Diseño con RV, comienza

Los profesores ponentes y sus temas fueron los siguientes:

- 1) Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"
- 2) Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"
- 3) Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"
- 4) Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"
- 5) Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"
- 6) Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"

Además de participar como ponentes, los siguientes profesores participaron también como asistentes y realizaron las actividades planeadas en cada taller:

- 1) Laura Serratos.
- 2) Lourdes Ortega
- 3) Consuelo Córdoba Flores
- 4) Olga Margarita Trapero
- 5) Yadira Alatraste Martínez

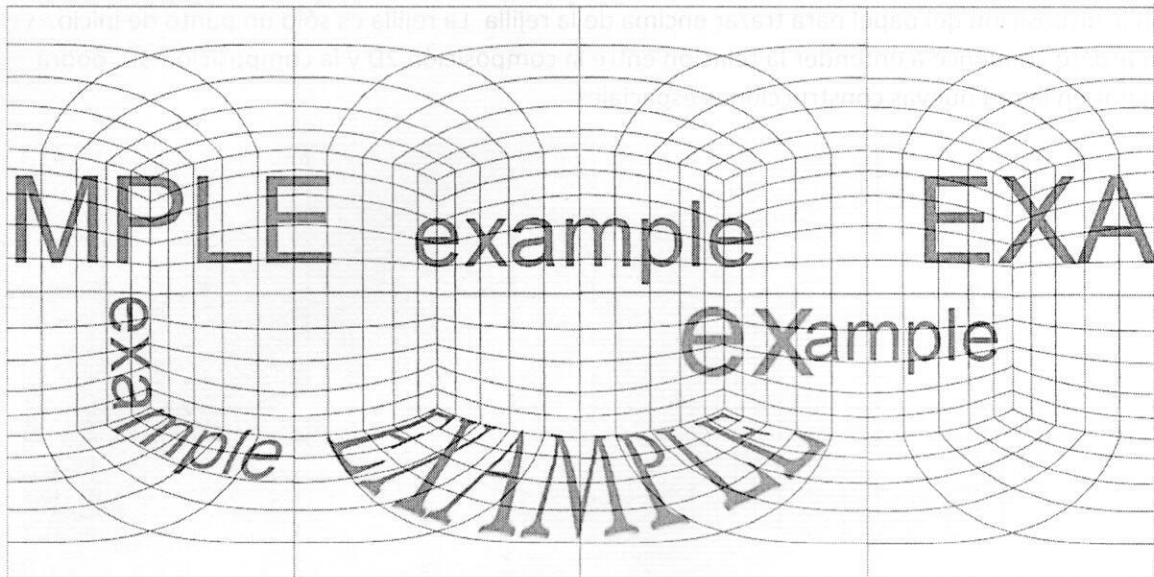
4. El programa

Día 1. Conferencia matutina: "Diseñando a través del Pensamiento Computacional"

La conferencia abordó el tema de la **Gramática de las Formas**, que es un método basado en cálculo que utiliza un conjunto de normas como principio rector para el desarrollo y análisis de **Sistemas de Diseño**. Aunque normalmente los alumnos aprenden el proceso para trabajar con formas usando los sistemas computacionales, en este seminario-taller, los estudiantes manejaron y experimentaron la Gramática de las Formas de manera manual, en lo que Terry Knight llama "computación lenta". Es con este método los diseñadores pueden aprender mejor cómo crear reglas para generar y manejar formas y esquemas que, o bien sirven como elementos para la construcción de un nuevo diseño, o como una manera descriptiva para discutir un diseño existente. Otro término que se introduce en las gramáticas de formas es la Computación Visual.

Bajo esta metodología se dio un marco referencial desarrollado a través de una línea de pensamiento llamada **Cálculo Visual**. La premisa detrás del cálculo visual es que el diseño puede llevar consigo un conjunto de descripciones formales que articulan los métodos llevados a cabo para lograr su forma visual. Podemos pensar en estas descripciones formales, como fórmulas o algoritmos, que constituyen los pasos procedimentales para conformar los componentes básicos de un sistema de diseño.

El diseño a través de este enfoque, se basa en sistemas y se encuentra en el centro de lo que hoy llamamos "**pensamiento computacional**". Los diseñadores experimentados saben que un proceso de solución no es lineal. El pensamiento espacial propicia una vista ampliada del pensamiento



5. Problemas presentados

Uno de los cambios necesarios con respecto al programa original fue el cambio de fechas debido a que en esos días llevaría a cabo a otro evento dentro de la división. De manera que el seminario taller se llevó a cabo los días 19, 20 y 21 de octubre y no los días originalmente planeados.

Otro de los aspectos que es importante destacar es el retraso en la entrega del informe. Esto se debió principalmente a que, en un principio no consideramos necesario aplicar una encuesta estandarizada a los participantes, por lo cual se les solicitó que nos entregaran por escrito sus opiniones generales. Posteriormente, sin embargo, evaluamos la importancia de tener la opinión de los participantes de una manera más sistemática y estandarizada. Es por ello que decidimos diseñar y aplicar la encuesta hasta inicios de este trimestre. Se buscó y localizó a los participantes para obtener su opinión. Este proceso tomó más tiempo del esperado, pero la información obtenida fue valiosa.

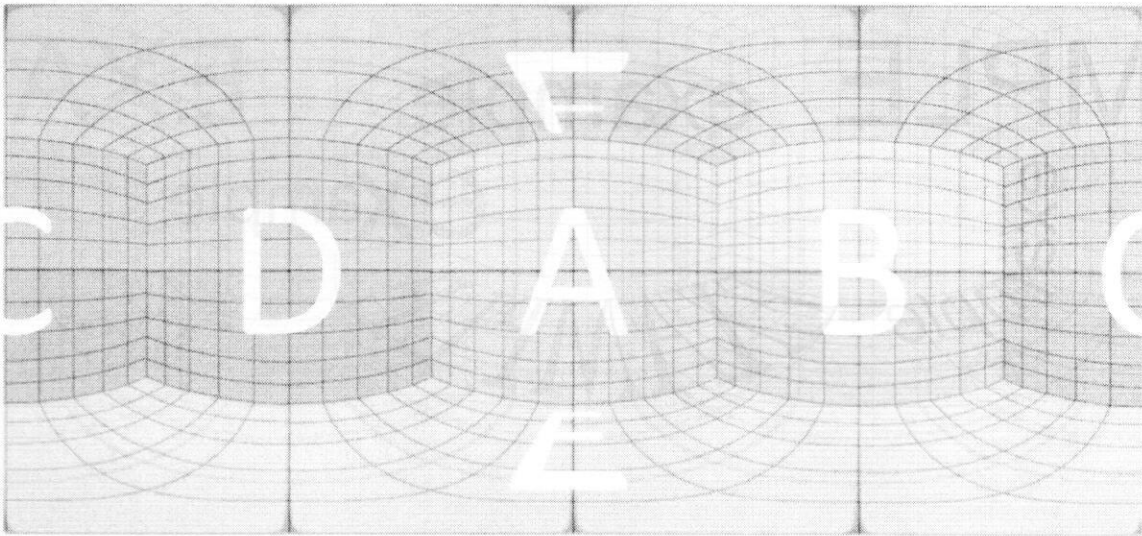
6. Resultados y conclusiones

Las conferencias y actividades realizadas durante el seminario-Taller lograron un impacto muy favorable en los participantes. Así se pudo comprobar durante la clausura del evento en donde los participantes expusieron sus consideraciones al respecto. Además, a través de las encuestas aplicadas y de las reflexiones escritas que nos entregaron los participantes.

Dentro de las principales aportaciones del seminario se pueden señalar:

- 1) La incorporación del juego como estrategia en el proceso de diseño. La conferencia, así como la experiencia en las actividades prácticas mostraron a alumnos y docentes la importancia del pensamiento lúdico en la generación de formas. Este enfoque didáctico en la educación actual es conocido como "gamification"

con la disposición del papel para trazar encima de la rejilla. La rejilla es sólo un punto de inicio. Tan pronto comience a entender la relación entre la composición 2D y la composición 3D, podrá generar en la red nuevas construcciones espaciales.



Día 2. Conferencia Vespertina: " Pensamiento de Diseño vs Pensamiento Computacional"

Durante la conferencia se mostró el paradigma del *Design Thinking* y se comparó con las tendencias del llamado *Computational Thinking* y su aplicación en el juego y el diseño.

Día 2. Taller vespertino: "Generando una composición 3D a partir de texto"

En este ejercicio el participante redactó un texto breve para ser leído en el espacio de RV. El diseño gráfico tiene un fuerte precedente en el uso de la tipografía para enmarcar el espacio y amplificar los mensajes, como se ve en la obra por los diseñadores Barbara Kruger y Jenny Holzer (imagen de abajo).

Comienza el ejercicio escogiendo un lema (viejo o nuevo) con relación al contexto de diseño de su proyecto anterior. Por ejemplo, considere el siguiente pasaje: "Nada es más poderoso que la idea de que tu tiempo ha llegado." Los participantes eligieron o escribieron textos cortos para decidir cómo será la disposición de tu texto.

Siguiendo la retícula, los participantes siguieron el proceso de utilización del gráfico proporcionado en JavaScript (librería en: <http://threejs.org> , a través de: <https://aframe.io>). Con pocas líneas de código aprendieron cómo manipular la composición para envolverla en un entorno de realidad virtual de 360 grados.

Los alumnos continuaron a través de un proceso iterativo para el diseño de su mensaje con el texto, imágenes, y collage.

- 2) El manejo de la Gramática Formal siempre ha sido de importancia fundamental en el Diseño. Desde el surgimiento de la Bauhaus, el estudio de la forma ocupó un lugar importante en la enseñanza del diseño. La aportación del Dr. Ham, ofreció un nuevo enfoque, en el que los participantes crearon su propia gramática y con ello experimentaron de primera mano el uso de reglas, algoritmos o sintaxis en la generación de patrones formales.
- 3) Las reflexiones y experiencias en torno a la realidad virtual no sólo sirvieron como detonante motivador en el seminario, sino que quedó de manifiesto la importancia de las tendencias tecnológicas y su gran potencial para la mirada desde el diseño.

En cuanto a los resultados en las encuestas puede observarse con claridad que el 100% de los encuestados otorgó la máxima puntuación tanto al ponente principal como a la utilidad de considerar el juego como parte del proceso de diseño. Podemos entonces concluir que el ponente seleccionado y el tema resultaron altamente valorados por los participantes y consideraron que la experiencia fue importante para su formación.

Finalmente, también es importante destacar que intercambio académico con universidades de primera línea contribuye de manera notable en la exploración de nuevas estrategias y en la expansión de nuestros horizontes. La movilidad y el intercambio académico de nivel, constituyen un factor decisivo para mejorar la calidad educativa. Es muy importante que la División impulse y apoye este tipo de actividades. Lamentablemente no siempre se comprende y valora este tipo de iniciativas por lo que a veces no se recibe el apoyo que se espera, en especial de la Dirección de la División.

CURRICULUM VITAE
Del ponente principal

DEREK ALLEN HAM

315 Arlington Ridge Rd.
Cary, NC 27513
(617)396-7836
daham@ncsu.edu
www.derekham.com

EDUCATION

- 2015 **Massachusetts Institute of Technology**
PhD Design Computation
- 2003 **Harvard University**
Masters of Architecture
- 2001 **Hampton University**
Bachelors of Architecture
-

TEACHING/INSTRUCTION EXPERIENCE

- Spring 2015 **Rhode Island School of Design**
Rank: Lecturer
- Fall 2014 **Harvard University Graduate School of Design**
Rank: Instructor
- 2011-Present **MIT School of Architecture & Planning (Design & Computation)**
Rank: Instructor/ Teaching Assistant/ Research Assistant
- 2012-2014 **Harvard University Graduate School of Education**
Rank: Teaching Fellow for T402 Group Learning
- 2013- 2014 **NuVu Studio (High School Technology and Design Program)**
Rank: Technology and Design Instructor for seasonal winter and summer classes
- 2007- 2010 **Florida A&M School of Architecture and Engineering Technology**
Rank: Assistant Professor (Tenure Track); Technology Committee Chair
- 2008-2010 **Tallahassee Community College, Division of Technology and Professional Programs**
Rank: Adjunct Professor
Teaching: Computer Modeling & Animation; Introduction to AutoCAD
- 2004-2007 **Hampton University School of Engineering and Technology**
Rank: Assistant Professor
Appointed Positions: AIAS faculty advisor, ACSA faculty representative, University Honor's College Committee, School of Engineering and Technology Committee on Admissions
- Summer 04-08 **Pennsylvania Governor School of Art**
Rank: Design Instructor
- 2003- 2004 **Philadelphia Charter High School for Architecture and Design**
Rank: Design Instructor, Computer Lab Instructor
-

PROFESSIONAL EXPERIENCE

- Summer 2013 **MIT Office of Engineering Outreach Programs (OEOP)**
STEM Summer Program Director
The STEM Program is a year-round academic enrichment opportunity provided free of charge to talented Boston area middle school students.

- 2012 –2013 **Digi-Block**
Mathematics Educational Game Designer /Storyboard Artist/ Visualization Designer
Digi-Block is a math educational product company.
- 2011 – 2012 **MIT Media Lab (Changing Places Research Group)**
Design Collaborator/ Computer Animation Programmer/Film Editor
- Winter 2012 **Levant Power**
Freelance Visualization and Animation Designer
- 2005 – 2006 **AGWA Architects**
Intern Architect
- 5/2002 -1/2003 **Mostue and Associates**
Designer II
- 5/2001 - 8/2001 **Clark Nexsen Architecture and Engineering**
Intern
-

FELLOWSHIPS & AWARDS

- 2014 **Leon Hyzen Fellowship**
Massachusetts Institute of Technology
- 2014 **Georgia Tech. Focus Fellow**
Georgia Institute of Technology
- 2011-14 **Harvey Fellow**
Mustard Seed Foundation
- 2010-11 **MIT Presidential Fellowship**
Massachusetts Institute of Technology
- 2007 **Provost Award for Innovation in Teaching**
Hampton University
- 2001 **Alpha Rho Chi Bronze Medal**
Hampton University
-

SELECTED PUBLICATIONS

- Ham, D. (2015) Pathways to Neverland: How Play Can Teach Us New Ways to Calculate. In M. Jackson, G. Marinic, & L Kirkland (Eds.) *Proceedings of the 31st National Conference on the Beginning Design Student*. University of Houston College of Architecture. *(Forthcoming)
 - Ham, D. (2014) Playful Calculation. In N. Lemon (Ed.), *Revolutionizing Arts Education in K-12 Classrooms Through Technology Integration*. IGI Global. *(Forthcoming)
 - Ham, D. (2013) Restructuring Beginning Design Curriculums with Visual Calculation. In J. A. Botia, & D. Charitos (Eds.), *Ambient Intelligence and Smart Environments: Vol. 17. Workshop Proceedings of the 9th International Conference of Intelligent Environments* (pp. 588-597). IOS Press.
 - Ham, D. (2009) Regulating Spatial Entropy in Architecture Design. In B.B. Bolak, & S. Lökçe (Eds.), *Architectural Education Forum IV: Flexibility in Architecture Education Conference Proceedings* (pp. 88-89). Chamber of Architects Turkey Publications.
-

CONFERENCES, TALKS, & WORKSHOPS

2014 MIT Museum Second Fridays

Seminar Talk

As a speaker for the Second Friday Lecture series I was a panel speaker under the theme "Making Time for Play." I talked about the process of designing and building games as well as their importance to education and informal learning.

2014 Harvard Franklin I-O STEM Program Training for Middle School Teachers

Teacher Training Seminars

As a teacher trainer I conducted seminars on integrating the Arts into STEM curriculums; STEAM. The training seminars introduced these K12 teachers to project based learning and abstract calculation.

2014 MIT STEM Program Training for Middle School Teachers

Teacher Training Seminars

As a teacher trainer I conducted seminars on integrating the Arts into STEM curriculums; STEAM. The training seminars introduced these K12 teachers to project based learning and abstract calculation.

2014 SXSWedu 2014

Conference Talk

At the 2014 SXSWedu Conference I presented in their "Playground" session talks. The talk discussed the relationship between Play, Calculation, and Design. "Play" is an essential component to any creative endeavor. Likewise, algorithmic thinking and calculation are core activities to any design professional.

2013 Bridging the Gap 2013: NCABR STEM Education Conference

Paper Presentation

Bridging the Gap is an annual conference whose goal is to strengthen K-16 STEM education throughout North Carolina. It brings together educators, business leaders, government officials and others who play a role in STEM education to share ideas and resources. The paper "*Enhancing Innovation in STEM by Exploring Aesthetics*" presented a model for educators of STEM courses to integrate aesthetic explorations in their curriculums.

2012-14 LEFT- Learning Environments for Tomorrow

Annual Facilitator

As a lead facilitator for this innovative symposium I helped facilitate workshops that brought together educators and architects to discuss the future of educational environments. The conference is cosponsored by Harvard Graduate School of Education and Harvard Graduate School of Design.

2012 MIT 100K Design Charrette

Co-Chair

I served as the co-chair of the first ever Design Charrette for the MIT 100K Entrepreneurship Competition. The charrette brought together local designers and participants of the 100K competition to work out graphic, visual, and sensory design components of their entries in a short concentrated area of time.

2011 Upward Bound Storytelling and Animation Workshop

Workshop Instructor

I taught a four hour workshop over four days to minority Boston area high school students on the technique and artistry of animated storytelling. Students learned basic techniques of storytelling, drawing, and character development.

2010 HBCU Design Education Symposium

This event was hosted by Howard University's School of Architecture and was the first annual gathering of Schools of Architecture from the five Historically Black Colleges and Universities with these programs. I spoke on the evolution of Digital Design Practices.

2009 2nd Ubiquitous Learning Conference

Paper Presentation

As a presenter I brought my research conducted with students with disabilities, "Design Hands Free." This conference is affiliated with the International Conference on Learning and the Learning Institute at the University of Illinois at Urban Champaign.

2009 Able Trust Florida High School/High Tech Annual Training

Presenter

I participated on the Employer Panel Discussion presenting my summer research to educators who work with youth with disabilities. My project "Designing Hands Free" was an exploration in creating a design curriculum that uses voice activation and computer modeling with Google Sketch-up as a means to teach beginning design, to students with limited mobility.

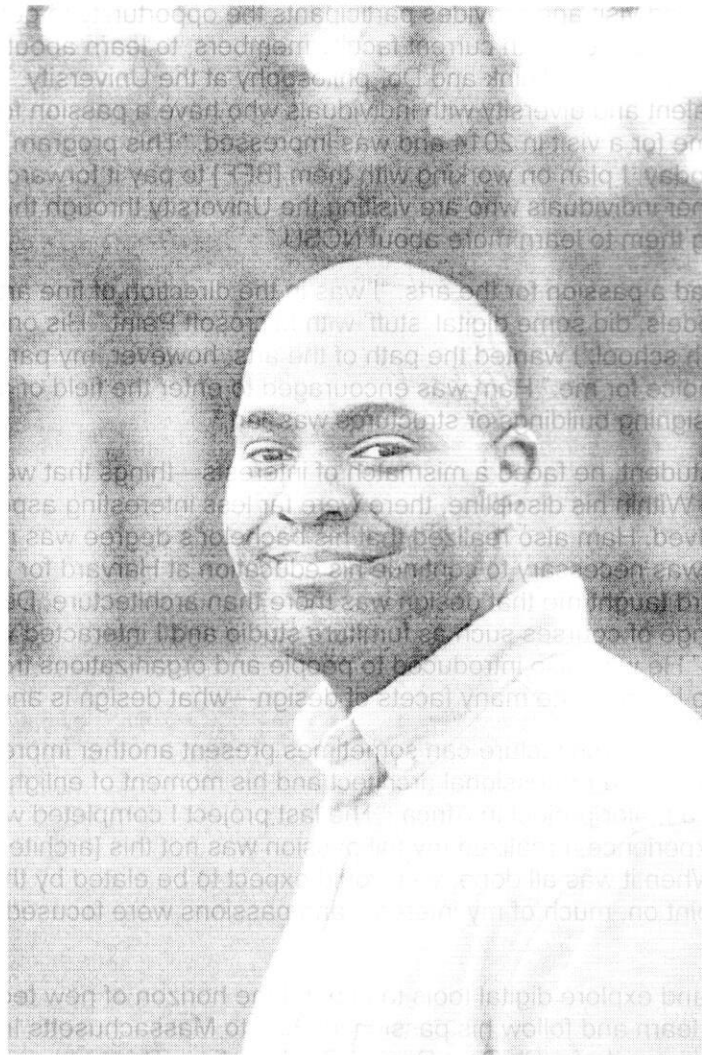
- 2009 **HBCU Design Leadership Project**
Presenter
 This event was hosted by Mabel O. Wilson of Columbia University and held at Tuskegee University School of Architecture. This program brought together minority leaders from within the design community to share ideas to students within Historically Black Colleges and Universities.
- 2008 **GSD SoCA Future Present Symposium**
Conference Presentation
 I gave a presentation entitled "Altruism vs Egoism: The True Nature of Architecture."
- 2008 **National Association of African American Studies Conference**
Paper Presentation
 I delivered the paper at the NAAS Conference in Baton Rouge, LA entitled *The Acquisition of Grey*. The Abstract was juried and selected by a blind paper review.
- 2007 **2007 ACSA Annual Meeting: Fresh Air**
Conference Panel Moderator
 I served as the moderator for the panel *CHAD: A Model for Architecture in Secondary Education* at the ACSA 95th Annual Meeting. Panelist included Jenifer Baker, Don Matzkin, and Denise Scott Brown.
- 07;08 **National Organization of Minority Architects (NOMA)**
 I was able to present at the 36th Annual National Meeting at the Hyatt Regency in Washington, DC and at the 35th Annual National Meeting at the Disney Contemporary Resort in Orlando Florida.

Design Studio Juries & Reviews

(Schools listed in alphabetical order)

- 2014 Virginia Prize for Design Research & Scholarship Juror
- Boston Architectural College Studio Juror
- Florida A&M School of Architecture Studio Juror
- Georgia Tech School of Architecture Studio Juror
- Hampton University Department of Architecture Studio Juror
- Harvard University Graduate School of Design Studio Juror
- Howard University School of Architecture Studio Juror
- Massachusetts Institute of Technology School of Architecture and Planning Studio Juror
- Philadelphia University College of Architecture Studio Juror
- Tuskegee University School of Architecture Studio Juror

<https://design.ncsu.edu/designlife/derek-ham-educator/>



Dr. Derek Ham has been the source of much praise as a new faculty member in the College of Design. It's been noted that he has an abundance of energy and has a passion for teaching and making things better.

Ham's personality traits as praised are proven through his achievements and endeavors. He holds a bachelor's of architecture from Hampton University, a master's of architecture from Harvard University, and Ph.D. in Design Computation from Massachusetts Institute of Technology (MIT). Ham also was the recipient of the Leon Hyzen Fellowship, Georgia Tech Focus Fellowship, Harvey Fellowship, MIT Presidential Fellowship, and the Alpha Rho Chi Bronze Medal. Ham's teaching positions include the Rhode Island School of Design, Harvard University, MIT, NuVu Studio, and Florida A&M School of Architecture and Engineering Technology. In addition to teaching, Ham has worked in public practice as an architect.

Currently, Ham is Assistant Professor of Graphic Design and is leading several innovative classes at the College of Design and in collaboration with other colleges within NC State. The story of how he arrived to the University is of interest. While at Harvard, he was invited to visit

NC State through the Building Future Faculty Program (BFF). This program reaches out to doctoral and post-doctoral scholars from around the country who may be interested in pursuing academic careers in higher education. The BFF invites individuals to learn more about NC State through a planned visit and provides participants the opportunity to get acquainted with the university's culture, to meet with current faculty members, to learn about the many degrees offered, and to learn about the "Think and Do" philosophy at the University. The goal of the BFF is to cultivate talent and diversity with individuals who have a passion for making a difference. Ham came for a visit in 2014 and was impressed. "This program is one of the reasons I am here today. I plan on working with them [BFF] to pay it forward, in a sense. I will be speaking with other individuals who are visiting the University through this program with the hope of encouraging them to learn more about NCSU."

Growing up, Ham had a passion for the arts. "I was in the direction of fine arts in high school. I painted, did clay models, did some digital 'stuff' with Microsoft Paint." His original intention was to continue after high school. I wanted the path of the arts; however, my parents didn't think that was the best choice for me." Ham was encouraged to enter the field of architecture with the premise that designing buildings or structures was "art."

As an architecture student, he faced a mismatch of interests—things that were not part of designing buildings. Within his discipline, there were far less interesting aspects and responsibilities involved. Ham also realized that his bachelor's degree was not enough to be an architect and that it was necessary to continue his education at Harvard for his master's in architecture. "Harvard taught me that design was more than architecture. Design with a capital 'D.' I took a wide-range of courses such as furniture studio and I interacted with design through different disciplines." He was also introduced to people and organizations from major design studios in addition to learning the many facets of design—what design is and isn't.

The professional world of architecture can sometimes present another impression. Ham had the opportunity to work as a professional architect and his moment of enlightenment came when he completed a major project in Africa. "The last project I completed was a cafeteria in Nigeria. After this experience, I realized my full passion was not this [architecture]. This was my wake up moment. When it was all done, you would expect to be elated by the completion of it. I wasn't. From this point on, much of my interests and passions were focused on digital tools and computation."

"I wanted to create and explore digital tools to expand the horizon of new technologies," Ham says. This desire to learn and follow his passion led him to Massachusetts Institute of Technology (MIT) in pursuit of a Ph.D. in Design Computation. This was a pivotal point for Ham, who assessed all his past experiences and became intrigued by the broader sense of design. "The future of graphic design—right now—is at a cross-roads. New technologies and computational processes in graphic design are emerging. It's a fertile environment. There is a new frontier in the approach, methodologies, tools, and processes for design thinking."

In 2003, Ham stumbled upon a teaching opportunity at a Philadelphia charter school program that offered him personal fulfillment. "I was drawn to it [the school] for the mission of the program. The school had a majority of African American students and they were there to study design. I thought about the need to expose diversity to design," Ham states. The school, Charter High School for Architecture + Design (CHAD), was created to provide opportunities to the underserved. It is geared towards urban minority students with the premise to prepare African American students in particular for collegiate study and training in the fields of architecture and design.

"MIT prepared me to think about design more broadly in meaningful ways – in education and in the professional setting. What I found as I got more into teaching was that the research environment is something I love." Ham wants to expand what has been the traditional idea of design thinking to "think bigger." "I want to create digital tools and practice," he says. The

College of Design is the perfect setting that may provide him the audience and opportunity to share this passion.

As technology continues to evolve and open up new channels of thinking and doing, Ham foresees the importance of interdisciplinary sharing of ideas and the necessity for designers to consider new tools. This goes as far as how designers approach coding and how they need to examine what code can *do* before they start the design process. "The designer needs another skill set because, 'a chef doesn't need to have every recipe in the book to cook, but they do need to understand the methods and tools of how to cook.' As extensive as design systems are, we can still break them down into a certain recipe. When it gets to computational things, we [designers] begin to shy away and give it to someone else to complete and this doesn't work," Ham says. He would rather see designers take on the challenge of "what can be done."

Presently, Ham is teaching two graphic design studios: GD 202, which is a second-year design studio that encompasses designing for people, settings, and use, and GD 510, a special elective course that encourages students to get involved with coding and program languages. For many designers without backgrounds in computer science or advanced mathematics, working with programming languages can be difficult. Ham hopes to stimulate design students to learn more about design interfaces, navigation, motion graphics, as well as exploring the narrative and hypermedia approaches to the organization of content. This studio includes emerging VR (virtual reality) and AR (augmented reality) technologies. The students will be working toward developing projects that potentially will be entered into The Vizzies, a science and engineering competition sponsored by the National Science Foundation and Popular Science. Ham would like to see the sciences, engineering, and design on a collaborative playing field.

Traditionally, STEM disciplines have had limited interest or ability in the execution of visuals to present their work and the way they share their data. Ham believes that there is a need for collaboration where designers can show what can be accomplished in terms of visually enhancing the data – to make it engaging and impactful. "We [College of Design] have to have an investment in STEM with project-based design. They [STEM] use design engineering and our approach is completely different. I am looking at engineering education and how design can impact this. "That is the real big one these days – trying to bridge the gap of what we do and what engineers do – how our approach is so vastly different. We include aesthetics when we look at design projects – beyond the beauty – but the usability and the functionality." This is where Ham can make a difference. As an educator, his passion and understanding of design and what design can be is palpable.

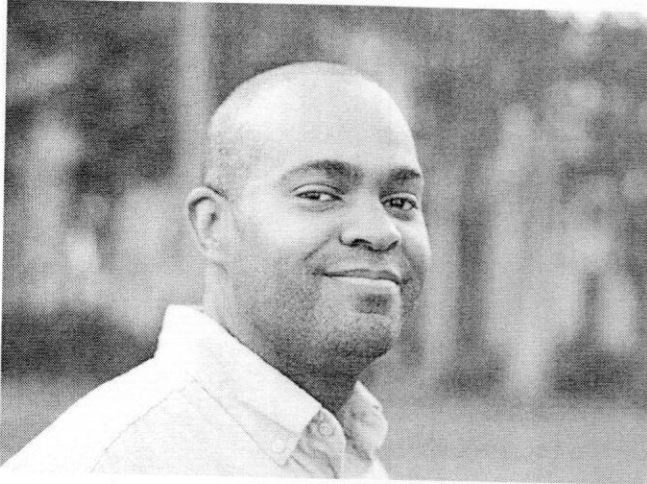
Ham is participating in the MBA Consumer Innovation Practicum (CIP) with the Poole School of Management. This program works with a partner company to investigate consumer behavior through custom designed research projects based on questions posed by the participating firm. The current group of students working with Ham are exploring what the "pharmacy of the future" looks like. This includes ethnographic research and focuses on how to engage millennials beyond the experiences that they currently have of going to a Target or Walmart pharmacy. This may not be a design course, but Ham hopes to introduce the need to incorporate design thinking into broader disciplines.

As a coordinator in a Ph.D. seminar, Ham is introducing Ph.D. candidates to faculty members who can encourage them in their research. The hope is that the faculty members can provide relative experience and guidance. In addition, Ham seeks to build the Ph.D. program to be more collaborative within the College of Design and the University. "Ph.D. in design is fairly new, and it is important to show these students what life looks like after they receive their degree and how they fit into the academic landscape. It's a brand new world in design."

In his spare time, Ham enjoys learning new gadgets and technology trends. Currently he is working with an application he has designed that works with the Google Cardboard Virtual

Reality headset. The application is called "Bible VRX" and it can work with most phones providing a visually rich and engaging interpretation of Bible stories. "It is a playful way to share stories like Adam and Eve. I am the son of a preacher and this is a unique intersection between me and bible studies. I'm having fun with it," he says. As the father of three, he knows this is a great way to share these stories and experiences with his children.

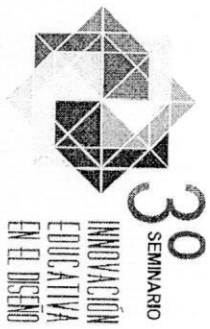
PhD DEREK ALLEN HAM (Invitado Internacional)



El Dr. Derek Allen Ham es un entusiasta Diseñador investigador y profesor universitario que ha encontrado elementos comunes en la educación de creativos pensadores del espacio como Walter Gropius, Frank Lloyd Wright, incluso Albert Einstein. También encontró y documentó el trabajo de diseñadores-académicos, precursores de diversas técnicas didácticas de comprensión del espacio bi y tridimensional; igual que él, profesores que decidieron dirigir su poder de creación y comprensión del Diseño a la enseñanza. Ahora difunde y continua el desarrollo de dichos trabajos, mostrando cómo detonar la creatividad en instructores y estudiantes de Diseño.

Su formación en el *Hampton University*, *Harvard University*, y *Massachusetts Institute of Technology*, junto con su labor como profesor en el *College of Design* en la *North Carolina State University* y su participación en programas para estimular y enriquecer las experiencias de aprendizaje le proporcionan un amplio panorama tecnológico didáctico y humano que comparte en sus talleres.

Ejemplifica cómo mirar lúdicamente el proceso educativo y el proceso de diseño, en sus talleres, invita y muestra cómo incorporar nuevas estrategias para afrontar problemas docentes y del ámbito profesional del Diseño, desde el Diseño.



Programa

MIÉRCOLES 19 OCTUBRE Sala E-001

Inauguración

Diseñando con Pensamiento Computacional

Conferencia mañana 10:00 – 11:00
"Introducción a la Gramática de las Formas"
Dr. Derek Ham

Taller matutino 11:00 – 13:00

Manos a la obra: "Aplicando la Gramática de Formas"

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00

"Cómo juegan los diseñadores"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00

Manos a la obra: "Construyendo tu propia Gramática de Formas"

Conclusiones y reflexiones

JUEVES 20 OCTUBRE Sala D-001

Ojos poderosos: computación y realidad virtual

Conferencia mañana 10:00 – 11:00

Realidad Virtual y Diseño Dr. Derek Ham

Taller matutino 11:00 – 13:00

Manos a la obra: "Prototipado de un ambiente de realidad virtual"
Salón de Computo 02 (Edif. L.)

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00

"Pensamiento de diseño contra pensamiento computacional"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00

Manos en la demostración. Aprendamos Código

Conclusiones finales

VIERNES 21 OCTUBRE Sala D-001

Re-pensando la Educación del Diseño

Conferencias matutinas 10:00 – 13:00

"El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"
Laura Serratos

"Deconstrucciones, distorsiones y desconstrucciones:"
María de Lourdes Ortega Domínguez,
Elyvia Palacios Barrera

"Acertijos tridimensionales. Un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"
Consuelo Córdoba Flores

"Hacer para aprender, recorriendo el aula. Una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"
Olga Margarita Trapero

"Diseñando y Jugando"
Yadira Alariste Martínez, Sandra Martínez Pérez

"¿Espacio, forma y movimiento Categorías del juego?"
Jorge Armando Morales Aceves

Conclusiones finales
Dr. Derek Ham y participantes

"El Juego en el proceso de diseño"

EXPOSITOR INVITADO

Dr. Derek Ham

College of Design North Carolina State University NCSU

19, 20 y 21 de Octubre 2016

De 10:00 a 17:00 hrs.

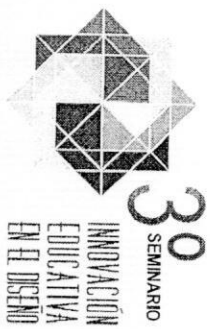
Universidad Autónoma Metropolitana
AMM

QYAD

Procesos



Caja abierta al tiempo Azca portafolio



MIERCOLES 19 OCTUBRE Sala E-001

Inauguración

Diseñando con Pensamiento Computacional

Conferencia mañana 10:00 – 11:00
"Introducción a la Gramática de las Formas"
Dr. Derek Ham

Taller mañana 11:00 – 13:00
Manos a la obra: "Aplicando la Gramática de Formas"

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00
"Cómo juegan los diseñadores"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00
Manos a la obra: "Construyendo tu propia Gramática de Formas"

Conclusiones y reflexiones

JUEVES 20 OCTUBRE Sala D-001

Ojos poderosos: computación y realidad virtual

Conferencia mañana 10:00 – 11:00
Realidad Virtual y Diseño Dr. Derek Ham

Taller mañana 11:30 – 13:00
Manos a la obra: "Prototipado de un ambiente de realidad virtual"
Salón de Computo 02 (Edif. U.)

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00
"Pensamiento de diseño contra pensamiento computacional"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00
Manos en la demostración. Aprendamos Código

Conclusiones finales

Programa

VIERNES 21 OCTUBRE Sala D-001

Re-pensando la Educación del Diseño

Conferencias matutinas 10:00 – 13:00

- "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"
Laura Serratos

- "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"
María de Lourdes Ortega Domínguez,
Elvia Palacios Barreira

- "Acertijos tridimensionales. Un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"
Consuelo Córdoba Flores

- "Hacer para aprender, recorriendo el aula. Una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"
Olga Margarita Trapero

- "Diseñando y Jugando"
Yadira Alarista Martínez, Sandra Martínez Pérez

- "¿Espacio, forma y movimiento Categorías del juego?"
Jorge Armando Morales Aceves

Conclusiones finales
Dr. Derek Ham y participantes



"El Juego en el proceso de diseño"

EXPOSITOR INVITADO

Dr. Derek Ham

College of Design North Carolina State University NCSU

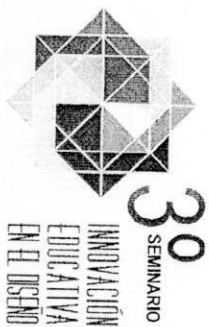
19, 20 y 21 de Octubre 2016
De 10:00 a 17:00 hrs.



Universidad Autónoma Metropolitana
CASA SUR DE TIEMPO ACACAPETZALCO



Procesos
Instituto de Diseño



Programa

MIERCOLES 19 OCTUBRE Sala E-001

Inauguración

Diseñando con Pensamiento Computacional

Conferencia mañana 10:00 – 11:00
"Introducción a la Gramática de las Formas"
Dr. Derek Ham

Taller matutino 11:00 – 13:00
Manos a la obra: "Aplicando la Gramática de Formas"

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00
"Como Juegan los diseñadores"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00
Manos a la obra: "Construyendo tu propia Gramática de Formas"

Conclusiones y reflexiones

JUEVES 20 OCTUBRE Sala D-001

Ojos poderosos: computación y realidad virtual

Conferencia mañana 10:00 – 11:00
Realidad Virtual y Diseño Dr. Derek Ham

Taller matutino 11:00 – 13:00
Manos a la obra: "Prototipado de un ambiente de realidad virtual"
Salón de Computo 02 (Edif. L)

Receso 13:00 – 14:00

Conferencia vespertina 14:00 – 15:00
"Pensamiento de diseño contra pensamiento computacional"
Dr. Derek Ham

Taller vespertino 15:00 – 17:00
Manos en la demostración. Aprendamos Código

Conclusiones finales

VIERNES 21 OCTUBRE Sala D-001

Re-pensando la Educación del Diseño

Conferencias matutinas 10:00 – 13:00
"El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"
Laura Serratos

"Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"
María de Lourdes Ortega Domínguez,
Elián Palacios Barrera

"Acertijos tridimensionales. Un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"
Consuelo Córdoba Flores

"Hacer para aprender, recorriendo el aula. Una estrategia para aprender de circulares en arquitectura"
Olga Margarita Trapero

"Diseñando y Jugando"
Yadira Alarista Martínez, Sandra Martínez Pérez

"¿Espacio, forma y movimiento Categorías del juego?"
Jorge Armando Morales Aceves

Conclusiones finales
Dr. Derek Ham y participantes

"El Juego

en el proceso de diseño"

EXPOSITOR INVITADO

Dr. Derek Ham

College of Design North Carolina State University NCSU

19, 20 y 21 de Octubre 2016

De 10:00 a 17:00 hrs.



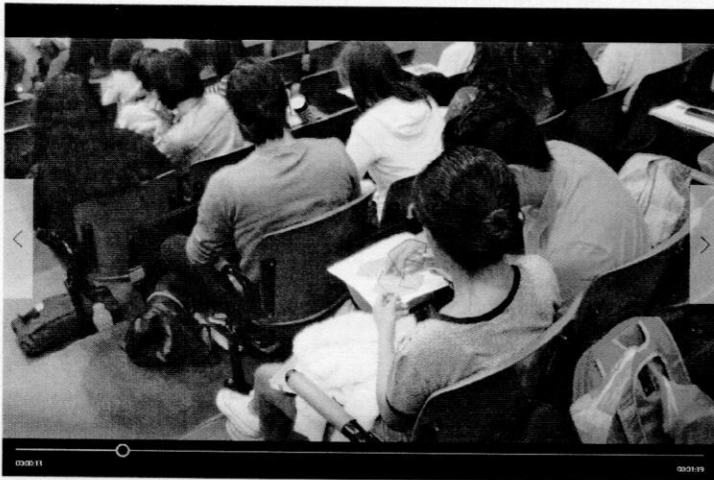
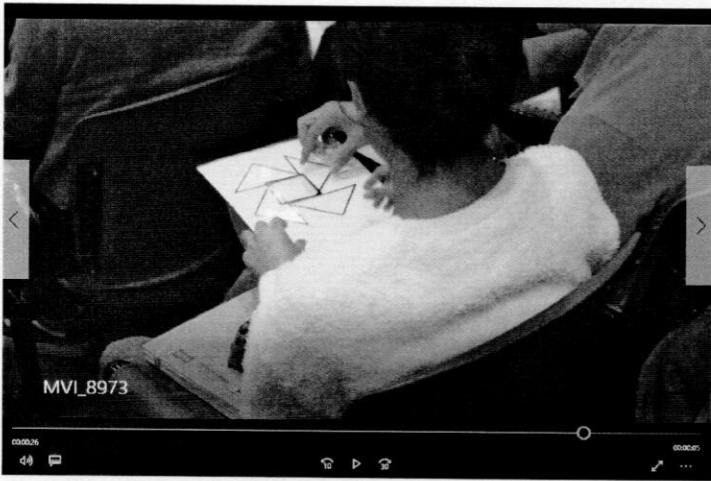
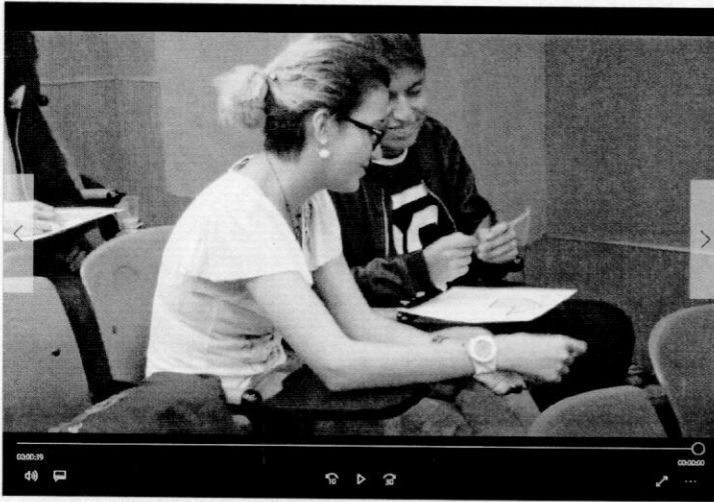
Universidad Autónoma Metropolitana
Así Capetlaco

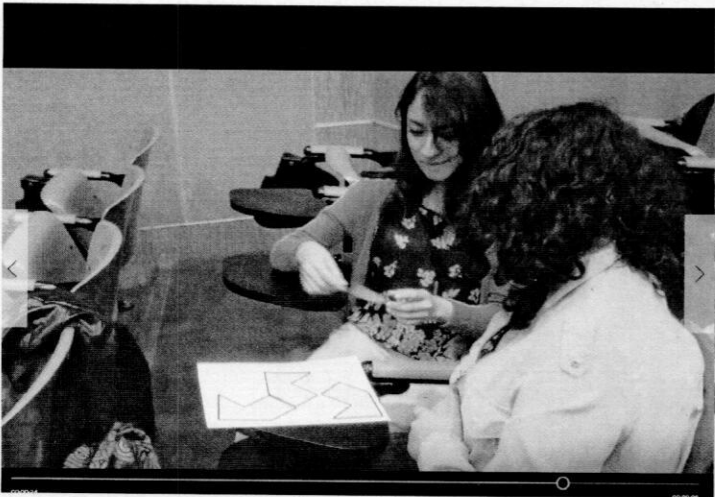
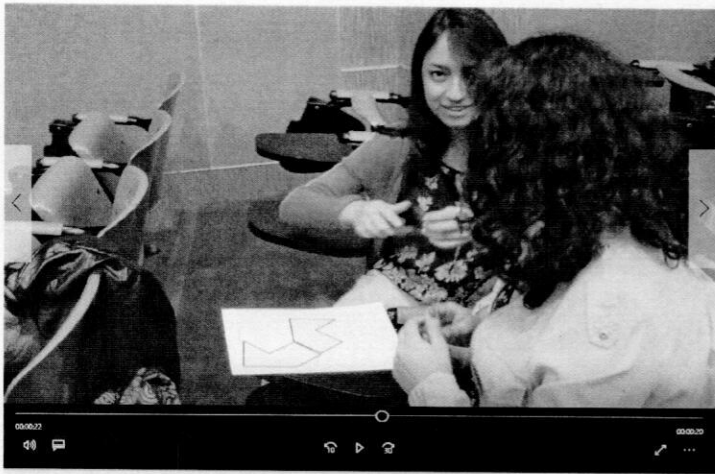


Procesos

Evidencia gráfica







Evidencia videográfica

Evidencia testimonial

REFLEXIONES DE LOS
PARTICIPANTES

DATOS

El seminario me pareció muy interesante ya que creo que el juego debería ser parte de la formación de los estudiantes para hacer más dinámicas las clases y el nivel de aprendizaje ya que la atención de los alumnos aumentaría.

Ya que con el paso de los años vamos perdiendo creatividad e imaginación y con ello el nivel de aprendizaje va bajando en cambio cuando hacemos las dinámicas con las figuras aunque eran iguales se podrían crear muchas imágenes que a través del juego fuimos desarrollando creatividad y comenzamos a imaginar. La creatividad sería más desarrollada si manifestáramos juegos para cada materia o tema de aprendizaje.

FREYRE SIMÉNEZ, JOSÉ LUIS
DAT-03

ME PARECE SUMAMENTE ENRIQUESCENTE ESTA EXPERIENCIA
TANTO PARA EL DESARROLLO ESCOLAR COMO PARA
PROYECTOS PERSONALES. LA INFORMACIÓN QUE NOS
HAN COMPARTIDO ES MUY VALIOSA Y ÚTIL ASÍ COMO
LAS HERRAMIENTAS ~~QUE NOS~~ A LAS QUE NOS INTRO-
DUJERON COMO PROFESOR, CON Y A PARTE.10.
ME PARECE MUY IMPORTANTES ESTE TIPO DE
PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO UNIVERSITARIO.
OJALA SE REANDE PRONTO.

Mi experiencia en el seminario "El juego en el proceso del diseño"

En mi opinión esta clase de actividades nos ayuda a tener una mejor formación y de esta manera estar más preparados profesionalmente.

Me gustó la dinámica que tomó el ponente, me refiero a la exposición con imágenes y alguna actividad. Me gustó el grado de preparación de este.

En mi opinión el seminario sería mejor con un mejor traductor y en un mejor salón que no nos haga dormirnos.

En cuanto a los temas tratados creo que son muy interesantes e importantes para nosotros.

En general creo que ha sido una experiencia única puesto que la universidad nos da esta clase de oportunidades.

Gracias a todos los que hicieron esto posible.



21 de octubre de 2016

3° seminario de Innovación educativa en el diseño
El juego en el proceso del diseño
Expositor: Dr. Derek Ham

El seminario sin duda generó no sólo nuevas formas de ver el diseño sino que además me generó conocimiento de programas que desconocía. El primer día se habló de cómo se juega con cada parte de un todo y esas partes a su vez generan algo completamente nuevo y diferente.

Aun cuando se habló mucho de regresar a nuestra faceta de niños pero siempre manteniendo reglas de adulto yo me guié más a la faceta de niña. Comento esto porque el segundo día cuando se nos puso frente a un ordenador y nos dijeron hagan lo que quieran siguiendo ciertas reglas todo lo que hice fue ponerme a averiguar para qué servía cada botón y cada comando. Me salté por completo el instructivo en Scratch, me basé en la prueba y error para volver a iniciar de cero y generar un resultado tras otro hasta que obtuve algo que me agradó.

Al utilizar A-frame ocurrió exactamente lo mismo. Me puse a moverle a los comandos mientras iba viendo cual era para cada cosa hasta que conseguí adaptarme y con en base a eso comencé a armar una silla.

Noté que algunos lo tomaban como un reto y no como un juego y esto les ocasionaba un poco de conflicto porque las reglas no les cuadraban para lo que querían.

Sin duda disfruté jugar con las piezas transparentes el primer día pero lo superó por mucho el día siguiente con los programas de Scratch y A-frame, no es como que haya llegado a mi casa a jugar con mi portátil.

SEMINARIO "EL JUEGO EN EL PROCESO DE DISEÑO"

En general mi experiencia en las actividades fue altamente satisfactoria y los conocimientos adquiridos muy aplicables inclusive en mi vida diaria y no solo en aspectos de la carrera. Y

a través el método o sistema que nos sugiere el Profesor de una manera diferente y entretenida de Diseñar.

Finalmente respecto a las instalaciones las considero adecuadas y sin ningún ~~incon~~ problema salvo por las pausas generadas por el traductor y más que pausas siento que le faltó un poco más de ánimo y mejor interpretación de lo que estaba exponiendo el ponente.

Ruiz Navarro Maricarmen DATOS

La experiencia con el profesor me pareció interesante y entretenida, la manera en que enseñó esta que el estudio sea tedioso y aprendas de manera más fácil a entender las formas que nos rodean.

Creo que es genial que existan actividades como esta en la escuela en especial con gente de otros países.

El enfoque propuesto del diseño con el juego me parece una manera de entender y disfrutar de lo que es la carrera misma y debería ser así por que podría ser más fácil el estudio y después del estudio para dedicarse a ello y que fuera más que solo un trabajo.

Me gustaria asistir a mas actividades como esta me parece útil y entretenido, me agrado la manera en que aprendimos estas nuevas cosas.

Creo que seria buena idea aplicar varias cosas de esto en las clases que tenemos normalmente.

Fue genial. El profesor me agrado.

El seminario se me hizo muy interesante ,la parte en que el proceso del diseño a base de su teoría de juego, también se me hace una fantástica idea lo de pensar como un niño que es por medio de bloques y figuras, pero llevarlo a la práctica profesionalmente, no me imaginaba como sería el curso, como serían las practicas, y me doy cuenta que tiene su complejidad aunque sea un juego, pero es divertido y lo más importante entiendes perfectamente cuál es el punto de este seminario, también todo lo que se puede crear conforme una serie de juegos y actividades es impresionante.

Estoy muy satisfecho aunque es muy poco el tiempo el que dura el seminario, me gustaría que durara un poquito más para aprender bien como se utilizan algunos programadores, porque sinceramente se me hizo muy complicado al principio utilizar programas como scratch.

Y bueno realizar figuras, mas diseños más complicados con los bloques que nos enseñaron del triángulo y el cuadrado, fue muy amena la presentación, me quedaron muy claro todos los temas y las ejemplificaciones, me agrado el expositor, y le agradezco que aunque sea una persona tan preparada se de su tiempo para poder resolver todas nuestras dudas.

ZVALETA HERNANDEZ J. ALESSI DAT03

21

OCTUBRE
2016

El seminario en general, con sus conferencias y actividades me pareció sumamente interesante.

Aprendí muchas cosas de las que no tenía ni idea que se podían hacer de esa manera tan relativamente sencilla, pero al mismo tiempo "compleja" con todo el conjunto de reglas y normas que imponemos para tener algo bien hecho & organizado.

Además de que el Doctor de Verdad logra captar nuestra atención y hace que de verdad nos podamos interesar en el tema que expone.

Fue realmente una buena experiencia, divertida, entretenida y llena de aprendizaje.

CASTILLO CASTANEDA
PAOLA TERRELLA

CAROLINA DE CASA SOLÍS

DATOS

Viernes 21
Octubre 2016

Esta serie de conferencias me han permitido ampliar mis conocimientos sobre algunos temas como la realidad virtual, el proceso del diseño, entre otros, así como adquirir conocimientos sobre otros temas que desconocía por completo como la relación entre el diseño y el cálculo.

Las distintas actividades que hemos estado practicando me han permitido experimentar con programas relacionados con la tecnología y que han ampliado mi panorama con respecto a esta área.

Considero que el Dr. Derek posee amplios conocimientos de los temas de los que nos ha hablado. Al exponerlos, se muestra seguro de sí mismo, habla claro y muestra un gran interés en lo que hace. Además, los temas son innovadores y, sobre todo, útiles para nosotros que pertenecemos al campo del diseño.

Estoy completamente satisfecha con el seminario y estaría muy contenta de recibir más conferencias de este estilo.

Rangel Navarro Jorge Alexis DAT03

Esta experiencia fue muy enriquecedora, ya que conocimos el trasfondo del conocimiento creativo & nos ayudo a transformar ideas

Tuve momentos de redescubrir mi forma de jugar, y de aprovecharlo de una manera de generar proyectos modernos con la clasica manera de pensar y los matices.

Lo que observe fue el como perciben a Mexico como un pais rezagado en todo y sabiendo que en todos lados existen mentes que pueden sobresalir

Me parece excelente que la universidad prepare este tipo de actividades para el alumnado, me parece una muy buena organización del evento y una dinámica perfecta para este tipo de conferencias, una parte teórica y la otra parte práctica para que todo se entienda a la perfección.

Me parece un excelente ponente Derek, alguien joven, profesional y además de todo súper preparado, alguien con mente abierta y que además de todo está innovando constantemente en lo que a educación se refiere.

Fue una buena idea utilizar un traductor para la gente que no entiende a la perfección el inglés.

Rangel Navarro Yoshue

Es la primera vez que asisto a un evento así, y siento que me enseña mucho, aprendí jugando creo que el objetivo se cumplió.

Desde el primer día aplique algunas técnicas en trabajos que nos han dejado de tareas.

Me gusto mucho, fue un curso muy ameno, pues al ser tan dinámico el tiempo se paso volando.

Creo y considero que abrio nuestro pensamiento y expectativas sobre el diseño.

Aprendí en verdad a diseñar mediante el juego.

21/ octubre/16

Natalia Pérez Preciliano

MI experiencia durante el Seminario del Juego aplicado en el diseño me gustó, y se me hizo muy interesante ya que es una forma diferente de ver, de aplicar o poner en práctica que como Derek nos explicó el primer día acerca de que cuando trabajamos en una oficina o un despacho donde no hay nada más que sólo los demás compañeros trabajando, muchas veces hasta je llegar a deprimirme uno debido a que estamos aplicando el diseño de la misma manera siempre, y porque no ir diseñando jugando y metiéndonos en la nueva tecnología como la realidad virtual, aplicaciones que nos ayudan de una manera más sencilla.

Y así mismo en el momento en que nos llegue un trabajo ir involucrando a los clientes para que vean si estamos de acuerdo en lo que nos piden y en lo que entendemos, y así lograr un mejor trabajo a entregar.

Fue una experiencia poder aprender a trabajar de una manera diferente a lo que hacemos día con día.

Sanchez Nunez Rafael Francisco

DAT-03

La conferencia me pareció muy interesante los temas que tocó y como todo lo relaciona con el diseño. Es excelente que la universidad haga este tipo de conferencias con maestros de otras escuelas porque se aprende muchísimo y estos aprendizajes los podemos aplicar en nuestras materias.

Las actividades me parecieron muy divertidas e interesantes y estas ayudan a entender un poco mejor las exposiciones y los temas que el maestro Derek tocó.

Me pareció super bien que hubiera un traductor porque así todos entendimos lo que él estaba diciendo.

Me pareció verdaderamente interesante todo lo que abarcamos a ver en estos 3 días durante las conferencias impartidas por el profesor Derek. Me pareció una persona totalmente preparada y que sabía a que era a lo que venía, pues demostró estar preparado con material suficiente para aclararnos y reforzar lo aprendido en el seminario.

Considero que aprendí bastante y que el profesor verdaderamente tiene conocimientos de pedagogía porque se fue adentrando poco a poco en nuestra mente.

Me pareció una persona bastante agradable y amena. Nos transmitió confianza y poco a poco nos ayudó a soltarnos. Y de esta manera nosotros pudimos participar en las diversas actividades que él nos indicó.

Me pareció interesante el aspecto de que hubo un traductor, ya que un cierto porcentaje de la comunidad estudiantil no domina a la perfección el idioma, y era fundamental que todos comprendieramos a la perfección lo que el profesor estadounidense quería transmitirnos.

Le doy las gracias a las personas que contribuyeron para que toda esta información llegara a nosotros. Ya que ya sí fue un muy grande esfuerzo e implicó la contribución de muchas personas.

REYES HERNÁNDEZ SABRINA A.

GRUPO: DATOS



El Jueves en el primer
señalando

Me agrada el como explica el Doctor, bueno escoche que le dijeron doctor y por eso lo digo, se ve muy buena persona y su explicación no es para nada difícil (Complejo) de entender, me senti identificada. Cuando dijo que los profesores cómo que buscan que hagamos un trabajo cómo ellos lo harían y eso me pasa.

También cuando dijo que los ingenieros no nos entienden y es cierto, me puse en su lugar y yo estoy estudiando Ingeniería Civil y los profesores que me imparten clases cómo que también nos meten ideas y nos bueno "Volvemos cuadrados"; En IPN hay muchos profesores que casi te dicen que los arquitectos no servimos o cosas como muy irritantes y si eh pensado en sólo quedarme en UAM en la Licenciatura en Arquitectura, porque me gusta mucho y bueno yo nunca había ido aun seminario y me agrado la idea de que una profesora nos invitara.

La realidad virtual, bueno ya había oído hablar de
está, escuché de los videojuegos de realidad
virtual pero no había tenido la oportunidad de
verlos en persona y ví cómo un bote, de hecho
me imagine que está allí y el pez se veía muy
bien incluso pude sentir que ese lugar era frío
y el bote era muy pequeños también de los
programas, bueno yo sólo iba cómo experimentando.

También me agrado la última parte porque
miequipo, bueno nosotros creamos algo muy
bonito, me agrado que esto fuera diferente, más
bien que fuese nuevo para mí.

Muchas gracias. El ambiente estuvo muy bien, está muy
bien y de verdad Muchas gracias por la
conferencia.

Laura
Ventura Hidalgo

21. octubre 2016

Mabel Viridiana Soriano Ortiz.
DAT 03.

Experiencia del seminario: El Diseño y el Juego

Este seminario me ha parecido muy interesante, me gusto mucho que tenga actividades en las que todos nos involucramos. Me agrado el material presentado y me llamo mucho la atención desde la primera plática desde que dijo el profesor Derek Ham que muchas veces nos olvidamos del juego y luego ya no vemos el sentido de estudiar Diseño.

me gusto el juego de las figuras geometricas en el que descubrimos la forma en la que estaban contruidas las imagenes.

Ademas me gusto experimentar con los lentes de realidad virtual ya que nunca los habia usado e hice mi propia imagen en 3D.

Se me complico un poco el tema de programación ya que nunca la habia aplicado en alguna animación, al igual que el tema de las figuras en 3D aunque me parecio divertido experimentar con los tamanos, colores y formas de las figuras.

= El Juego en el Proceso de Diseño. =

El seminario me gustó mucho. ya que incluyó actividades que nos permitieron pensar como niños. El concepto fue muy bueno y la manera de explicar muy entendible, a pesar de que el idioma inglés predominaba, comprender las ideas fue sencillo.

Esta experiencia me convenció de poner empeño en las composiciones futuras, y con "empeño" me refiero a procesar cada una de mis ideas con base a la evaluación de la belleza.

Aprendí que el diseño es una actividad subjetivamente complicada, ya que cada quien analiza su propio trabajo, sin embargo, podemos basarnos en el Agon, Alca, mimicry o Ilinx para mejorar y concretar ideas.

El seminario me fue muy grato en cuestión de teoría ya que pienso es importante entender como surge el diseño desde un punto de creación total no como un método de carácter innovativo. Descubrí que el diseño surge en el juego como parte de los elementos cognitivos no parece muy interesante ya que ya cuando con el punto es que si tu juegas con los elementos que tienes ahí, observas las formas y figuras que te rodean y las usas para generar pequeñas estructuras y puedes generar más ideas conformaciones.

Me encantó descubrir durante el transcurso de los talleres que mi respuesta a las actividades era como la de un niño pienso que es una excelente ventaja o una gran herramienta para expandir los horizontes de mis diseños y mi capacidad de visualizar de manera más compleja.

Sin duda alguna mi parte favorita fue cuando Derek nos compartió páginas, aplicaciones y materiales para crear en 3D, programar y así mismo generar diseños más allá del papel.

El campo laboral que me interesa es el editorial, me encantaría trabajar en una revista y aplicar toda la programación que se nos muestra en dispositivos para no solo generar, sino también impactar y porque no a un nivel macro hacer lo globalmente aplicando el conocimiento de psicología del color por lugar de redondeos a espacio cultural.

Rico Martínez Stefany Jazmin DAT 03
stefany07r@gaho.com.mx

Que me ha gustado más...

Lo que más me ha gustado del curso, es que, nos ayuda a ver o tener la perspectiva diferente.

Nos ha ayudado a abrir nuestra mente y ser más creativos como cuando eramos niños.

También nos han enseñado a usar las proyecciones en tercera dimensión y también a crearlas. Esto nos ayuda a nuestra 'creatividad' y aprendizaje.

Nos enseñaron a usar nuevas páginas para usar figuras geométricas y utilizarlas como queramos.

Magdalena Millán González
DAT-03

Seminario El juego (play) como técnica de aprendizaje en el diseño.

El seminario me gustó mucho porque me hizo pensar un poco más allá de lo que siempre, ahora soy consciente de la diferencia entre el juego con reglas y el juego libre, a que necesitamos volver a pensar como niños, *Sin Límites*.

Me encanto cuando realizábamos las actividades, porque no solo era para practicar, sino que realmente nos dejaba experimentar y poner a volar nuestra imaginación.

Siento que, si sería necesario que los profesores de diseño enseñaran así, me gusto todo lo que realizamos de 3D, siento que eso me funcionara mucho en mi carrera ya que son ejercicios sencillos y fáciles de entender.

Lo que más me agrado fue que de alguna manera desarrollamos nuestra perspectiva desde distintos puntos de vista, por ejemplo, en los ejercicios de las figuras, y al menos yo me entere de muchas cosas tecnológicas que no conocía.

Me agrado mucho la experiencia, y si tengo la oportunidad de volver a participar en algún otro seminario de diseño con gusto lo hare.

El juego en el proceso del diseño

En lo personal me pareció un seminario bastante interesante en muchas aspectos como el uso del juego en cosas que siempre para poder darle un giro, y hacer todo más interesante, interactivo y divertido.

Que que la idea si bien es bastante buena, será un poco complicada ponerla a funcionar en la práctica en forma de actividades o para ciertos negocios. Sería complicado más no imposible de implementar pero creo que ya se puede ir implementando en el país.

No sé si frente a lo que se pueda hacer la programación de que sería más interesante y fácil de entender. Alguien que esto el caso de un tiempo ya se puede implementar en el caso de la red de internet, con programas sencillos y al alcance de más personas.

Regreso Por Gerardo Rodrigo

Design and Play

Mi experiencia en este seminario ha sido satisfactoria. En un principio no tenía muy claro de lo que se iba a tratar pero con el desarrollo de los temas entendí que era esencial y que durante mis primeras semanas en la escuela no había visto (sé que es poco tiempo pero estuve más de acuerdo con su perspectiva que con la de mis profesores). También recordé algo que es obvio en la vida de un diseñador y fue que con el paso del tiempo se crearán más tecnologías y tenemos que adaptarnos a ellas y hacer uso de estas por lo que, tendremos que ir actualizando. En este caso lo vivimos con el uso de los medios en 3D, me fue muy ameno ya que yo no había tenido la posibilidad de ver uno y su funcionamiento que puede ser incluso muy fácil (a mi parecer). Una de las cosas que más me marco de algún modo y que me gusto es el hecho de que uno como diseñador tiene que volver a ver cómo niño, a no limitar su imaginación. Incluso el mismo nombre del seminario lo plateaba "Design and play", creo que es algo tan bueno y que muchas personas olvidan, con los ejemplos que vimos note que, mi imaginación sigue siendo parecida de alguna forma a la misma que cuando era niña pero que puedo incrementar esta habilidad. En cambio, me hubiera gustado que fueran más maestros porque los comentarios que hizo también iban enfocados a ellos, y a mi parecer su forma de enseñar y el como nos comentó que él evalúa a sus alumnos es la correcta, todos tenemos una perspectiva y gustos diferentes pero tenemos que conocer lo que inspiró ese diseño, que quieres transmitir con él y como fue que llegaste a ese resultado. En pocas palabras me pareció excelente y me hizo sentir en el lugar correcto para estudiar esta licenciatura.

21/10/16

Juego como proceso de diseño
Federico Gil R.

a mi se me hizo muy interesante
esta manera de diseñar jugando
de volver a ser niño, de ver
cosas en lugares donde casi nadie
las ve, los niños lo hacen
esta manera de diseñar como
si diseñar fuera un juego ~~de~~
con simples reglas de genial
y me dejó una gran enseñanza
y espero futura y próximamente
lo aplique en mis futuros diseños
gracias Derek ☺

20-10-16

#1 juego en el proceso del Diseño

En mi opinión, es una experiencia muy satisfactoria, ya que me ayudara mucho en mi formación.

Conocer una perspectiva distinta, no solo se enfoca en la parte de diseño, tambien se comenta acerca de la educación y la interacción entre profesores y alumnos, en ese aspecto, considero es muy importante, solo falta estar consciente de esto y aplicarlo.

Lo que tambien me gusta, es el echo de que fue interactivo, materiales que facilitan un aprendizaje, debería ser mas implementado.

Agradezco a la institución la realización de este tipo de eventos.

Rodríguez González Edgar Ali
DAT-03

Lina Amezcua
Luis Enrique
DATOS

En este seminario pude aprender un gran número de cosas que en lo personal me parecen muy útiles para el proceso de diseño que podrá aplicarse tanto en mis tareas y proyectos académicos como a nivel profesional.

Específicamente la parte de los juegos y reglas me inspiró a tratar de crear mis propias piezas y mis reglas para llegar a crear diseño de manera más eficiente y dinámica.

Comentario acerca del Seminario "Design and Play". Por Dereck A. Ham

Sinceramente estoy muy contenta con lo que hemos aprendido a lo largo de este par de días, es algo completamente distinto a la educación en México, y a mi punto de vista, resulta más enriquecedor el modelo que nos presenta Dereck A. Ham.

En la mayoría de los ejercicios me di cuenta que a través del juego logramos formas y figuras sumamente interesante, ya que la mayoría de las veces sólo nos enfocamos a lo que nos indica el profesor.

¡Estoy muy agradecida por esta oportunidad!

De: Olga Margarita Gutiérrez Trapero <olga.66@live.com.mx>
Fecha: 9 de febrero de 2017, 6:18:55 p.m. GMT-6
Para: Elvia Palacios Barrera <epalaciosb@yahoo.com.mx>
Asunto: Re: DE PARTE DEL DR. MIGUEL ANGEL

Hola Elvia, buenas tardes. Respecto a mi opinión del curso, es que fue muy interesante, sobre todo me encantó poder compartir con alumnos de las tres licenciaturas. En cuanto al instructor (no recuerdo su nombre) es interesante la inserción de la realidad virtual en el diseño y últimamente me he dado cuenta de que ha avanzado mucho su influencia en muchos medios de comunicación y en la vida cotidiana AUNQUE:

- Yo lo aplicaría en grupos de quinto trimestre en adelante como medio para visualizar las propuestas de diseño de los alumnos, porque los primeros trimestres de la licenciatura requieren insistentemente de la relación de la mano y el cerebro (hablé de eso en mi ponencia, y está comprobada la importancia al respecto)
- NO aplicaría el aprendizaje de este medio en el curso de Diseño porque se quitaría tiempo al proceso compositivo, DISEÑAR, en nuestras licenciaturas. Por lo tanto, sería interesante insertarlo en una UEA Interdisciplinaria.
- Buscaría la capacitación de maestros en este medio -muchos necesitamos más herramientas para poder utilizarlo-
- La educación en EUA es muy diferente que la nuestra, ellos sistematizan demasiado pronto a los alumnos, lo cual considero puede encasillarlos. En cambio, como vimos con las ponencias de nuestras profesoras de la UAM, la sencillez, dinamismo, organización y visión lúdica de los ejercicios, es sumamente abierta y creativa, favorece el abrir fronteras y provocó más creatividad en los alumnos, aspectos idóneos especialmente en los primeros trimestres de las licenciaturas.

En conclusión, es importante tener un panorama más amplio de las estrategias educativas que utilizan en otros países y adaptarlas, si conviene, a nuestra realidad y a nuestra esencia como diseñadores.

Saludos

Desde su primera edición, el Seminario de Innovación Educativa en el Diseño, organizado por el Grupo de Innovación Educativa en el Diseño del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM-Azcapotzalco, se convirtió en un valioso espacio de reflexión y trabajo, en la búsqueda de estrategias que permitan enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño, a partir de la creatividad.

En un inicio, contando con la participación de nuestros académicos y de profesores provenientes de reconocidas Instituciones universitarias, quienes, compartieron e intercambiaron enfoques y experiencias, con el propósito de impulsar la utilización de procesos creativos en la enseñanza del Diseño a través del conocimiento y contrastación de sus prácticas, métodos y ejercicios.



Más recientemente, con la incorporación de estudiantes de la UAM, así como del Dr. Derek Ham, especialista en la instrucción del Diseño, a partir de procesos lúdicos y creativos, el Seminario se ha consolidado como un espacio fundamental para la planeación y el impulso de modelos de enseñanza-aprendizaje novedosos y significativos, que consigan optimizar el desempeño de nuestros alumnos, en el ejercicio del Diseño.

¡Felicitaciones al Grupo de Innovación Educativa este gran esfuerzo!

D.C.G. Laura Elvira Serratos Zavala

ENCUESTA DE OPINIÓN DE
LOS
PARTICIPANTES

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados		✓		
	El software para las actividades fue el adecuado			✓	
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		✓		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes			✓	
	La organización en general fue la adecuada		✓		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados			✓	
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓ (4)			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓ (3)		



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"			✓ (2)	
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓ (4)			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"			✓ (2)	
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"			✓ (2)	
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"				✓ (1)
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	.			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	<i>Nuevas tecnologías</i>				
	Otros comentarios <i>Todo estuvo muy intere-</i>				
	<i>Sante!</i>				








Rosales Lazo Fernanda

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados		✓		
	El software para las actividades fue el adecuado			✓	
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		✓		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes			✓	
	La organización en general fue la adecuada		✓		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados			✓	
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓ (4)			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓ (3)		



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"			✓ (2)	
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓ (4)			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"			✓ (2)	
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"			✓ (2)	
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"				✓ (1)
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	•			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Otros comentarios				










Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		T o t a l m e n t e d e a c u e r d o	D e a c u e r d o	E n d e s a c u e r d o	Tot alm ent e en des acu erd o
<i>Fernanda Castillo.</i>					
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación		X		
	Los temas vistos son innovadores		X		
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	X			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	X			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	X			
	El software para las actividades fue el adecuado	X			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	X			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados		X		
	Se respetaron las aulas asignadas		X		
	Se respetó el número máximo de participantes	X			
	La organización en general fue la adecuada	X			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	X			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios	X	X		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo				



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



4 la máxima puntuación y 1 la mínima					
	Derek Ham: Expositor principal	X			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		X		
	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"			X	
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	X			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"				
	Yadira Alatríste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	X			
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	X			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	X			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Otros comentarios	El traductor era muy malo.			






Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Rico Martinez Stefany Jazmin.					
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado			✓	
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados			✓	
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios				✓
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"			✓	
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		✓		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		✓		
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares	✓			
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?	Campo laboral del diseño			
	Otros comentarios				





Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

Lslas Garcia Alexa Manjose.		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación		✓		
	Los temas vistos son innovadores		✓		
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado		✓		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		✓		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados		✓		
	Se respetaron las aulas asignadas		✓		
	Se respetó el número máximo de participantes		✓		
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados		✓		
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios	✓			
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		✓		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		✓		
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"		✓		
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Nuevamente jugando				
	Otros comentarios				
	Me agradó =D				

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.



		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación		X		
	Los temas vistos son innovadores		X		
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador		X		
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	X			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	X			
	El software para las actividades fue el adecuado		X		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		X		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	X			
	Se respetaron las aulas asignadas		X		
	Se respetó el número máximo de participantes	X			
	La organización en general fue la adecuada	X			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	X			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios	X			
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	X			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		X		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	X			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	X			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		X		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		X		
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	X			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	X			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?	Estrategias de Creatividad			
	Otros comentarios	_____			



Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	/			
	Los temas vistos son innovadores	/			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	/			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	/			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	/			
	El software para las actividades fue el adecuado	/			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	/			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	/			
	Se respetaron las aulas asignadas	/			
	Se respetó el número máximo de participantes	/			
	La organización en general fue la adecuada	/			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	/			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios	/			
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	/			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		/		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	✓			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓			
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	de Uso de materiales y ergonomía				
	Otros comentarios				



ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Total men te de acue rdo	De acu erdo	En desa cuer do	Total men te en desa cuer do
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	X			
	Los temas vistos son innovadores	X			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	X			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	X			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	X			
	El software para las actividades fue el adecuado	X			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	X			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados		X		
	Se respetaron las aulas asignadas	X			
	Se respetó el número máximo de participantes	X			
	La organización en general fue la adecuada	X			
IV	Instalaciones				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".




ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	X			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		X		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	X			
	Laura Serratos: “El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico”		X		
	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: “Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones”		X		
	Consuelo Córdoba Flores: “Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño”	X			
	Olga Margarita Trapero: “Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura”		X		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: “Diseñado y jugando”		X		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño “El Juego en el Proceso de Diseño”.



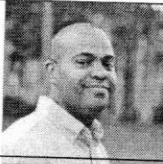
ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

	<p>Jorge Armando Morales Aceves : “Espacio , forma y movimiento, categorías del juego”</p>	<p>X</p>			
<p>VI</p>	<p>Interés en seminarios similares</p>				
	<p>¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?</p>	<p>X</p>			
	<p>¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?</p>				
	<p>Otros comentarios</p>				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño “El Juego en el Proceso de Diseño”.



Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado	✓			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas		✓		
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones	✓			
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados		✓		
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"	✓			



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	✓			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			
	Yadira Alatríste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓			
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?	Sobre arquitectura			
	Otros comentarios	<hr/>			

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.



		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado		✓		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados			✓	
	Se respetaron las aulas asignadas		✓		
	Se respetó el número máximo de participantes			✓	
	La organización en general fue la adecuada		✓		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados				✓
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios				✓
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	/			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	/			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		✓		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		✓		
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Mucho muy interesado				
	Materiales				
	Otros comentarios				
	Falta logística.				



Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

<i>Regreso Ruiz G. Rodrigo</i>		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación		✓		
	Los temas vistos son innovadores		✓		
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo		✓		
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado	✓			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento	✓			
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones	✓			
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	✓			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".






	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		✓		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		✓		
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares		✓		
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?		✓		
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	<i>El juego o el color</i>				
	Otros comentarios				
	<i>Fue interesante y divertida</i>				

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado	✓			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes		✓		
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	✓			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios			✓	
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

07/02/18 15:07 59/2/18

	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			✓
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"				✓
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	<i>Quizá podríamos tocar temas más específicos en cuanto a las distintas licenciaturas</i>				
	Otros comentarios				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	•			
	Los temas vistos son innovadores	•			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	•			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	•			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados		•		
	El software para las actividades fue el adecuado		•		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		•		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	•			
	Se respetaron las aulas asignadas		•		
	Se respetó el número máximo de participantes			•	
	La organización en general fue la adecuada		•		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	•			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios				•
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	•			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"			•	

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	•			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	•			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		•		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"			•	
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"		•		
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	•			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	<i>Cómo se integra el diseño en muchas otras actividades y disciplinas.</i>				
	Otros comentarios				
	<i>Me gustó mucho tener la oportunidad de conocer a un profesor de otro país de mi misma disciplina y entender/conocer otros enfoques de esta disciplina.</i>				



ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN







Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Total men te de acue rdo	De acu erd o	En desa cuer do	Total men te en desa cuer do
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación		/		
	Los temas vistos son innovadores		/		
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador		/		
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	/			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	/			
	El software para las actividades fue el adecuado	/			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	/			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	/			
	Se respetaron las aulas asignadas	/			
	Se respetó el número máximo de participantes	/			
	La organización en general fue la adecuada	/			
IV	Instalaciones				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".




ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

	Los auditorios para conferencias fueron adecuados		/		
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		/		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal		/		
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		/		
	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		/		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"		/		
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		/		
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"		/		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN



	<p>Jorge Armando Morales Aceves : “Espacio , forma y movimiento, categorías del juego”</p>		/		
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?		/		
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Otros comentarios				

Coyote Vera Valeria








Luis Enrique Liro Amézquita

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	<input checked="" type="radio"/>			
	Los temas vistos son innovadores	<input checked="" type="radio"/>			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	<input checked="" type="radio"/>			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	<input checked="" type="radio"/>			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	<input checked="" type="radio"/>			
	El software para las actividades fue el adecuado		<input checked="" type="radio"/>		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	<input checked="" type="radio"/>			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados		<input checked="" type="radio"/>		
	Se respetaron las aulas asignadas	<input checked="" type="radio"/>			
	Se respetó el número máximo de participantes		<input checked="" type="radio"/>		
	La organización en general fue la adecuada	<input checked="" type="radio"/>			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	<input checked="" type="radio"/>			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		<input checked="" type="radio"/>		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	<input checked="" type="radio"/>			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"	<input checked="" type="radio"/>			

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	<input checked="" type="radio"/>			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	<input checked="" type="radio"/>			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	<input checked="" type="radio"/>			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	<input checked="" type="radio"/>			
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"	<input checked="" type="radio"/>			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	<input checked="" type="radio"/>			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Otros comentarios				



ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Total men te de acue rdo	De acu erdo	En desa cuer do	Total men te en desa cuer do
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	X			
	Los temas vistos son innovadores	X			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	X			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	X			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados		X		
	El software para las actividades fue el adecuado		X		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		X		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados		X		
	Se respetaron las aulas asignadas	X			
	Se respetó el número máximo de participantes	X			
	La organización en general fue la adecuada		X		
IV	Instalaciones				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".




ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	X			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		X		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	X			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"	X			
	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	X			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	X			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	X			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	X			

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".





ENCUESTA DE AUTOEVALUACIÓN

	<p>Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"</p>	<input checked="" type="checkbox"/>			
<p>VI</p>	<p>Interés en seminarios similares</p>				
	<p>¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?</p>	<input checked="" type="checkbox"/>			
	<p>¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?</p>				
	<p>Innovación del diseño.</p>				
	<p>Otros comentarios</p>				
	<p>l</p>				

García Mendoza Danghely del Carmen






Martínez Mendoza Montserrat

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	<input checked="" type="radio"/>			
	Los temas vistos son innovadores	<input checked="" type="radio"/>			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	<input checked="" type="radio"/>			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	<input checked="" type="radio"/>			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados		<input checked="" type="radio"/>		
	El software para las actividades fue el adecuado	<input checked="" type="radio"/>			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	<input checked="" type="radio"/>			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	<input checked="" type="radio"/>			
	Se respetaron las aulas asignadas	<input checked="" type="radio"/>			
	Se respetó el número máximo de participantes	<input checked="" type="radio"/>			
	La organización en general fue la adecuada	<input checked="" type="radio"/>			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	<input checked="" type="radio"/>			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios			<input checked="" type="radio"/>	
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	<input checked="" type="radio"/>			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		<input checked="" type="radio"/>		



Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".



	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	<input checked="" type="radio"/>			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	<input checked="" type="radio"/>			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	<input checked="" type="radio"/>			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	<input checked="" type="radio"/>			
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	<input checked="" type="radio"/>			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	<input checked="" type="radio"/>			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	<i>Nuevas Tecnologías</i>				
	Otros comentarios				








Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado	✓			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		✓		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	✓			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima	✓			
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".





	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"		✓		
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓			
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	innovación, diseño de espacios, etc.				
	Otros comentarios				
	Muy bueno el seminario me gustaría participar en más				








— VENTURA HERNANDEZ ANA LAURA

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado	✓			
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada	✓			
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	✓			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios	✓			
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"	✓			

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".





	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"	✓			
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓	✓		
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?	✓			
		✓			
	Otros comentarios				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

→ Carolina De Casa Solís

Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador	✓			
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado		✓		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos	✓			
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas		✓		
	Se respetó el número máximo de participantes		✓		
	La organización en general fue la adecuada		✓		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados	✓			
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo 4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"	✓			
	Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓			
	Jorge Armando Morales Aceves : "Espacio , forma y movimiento, categorías del juego"		✓		
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	*Arquitectura sustentable				
	*Diseño en la actualidad (técnicas)				
	Otros comentarios				
	Me parece que la traducción inglés-español no fue la adecuada.				

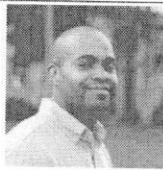





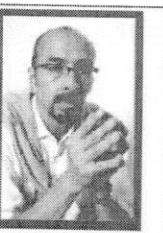


Responde por favor a cada pregunta, señalando la respuesta que mejor exprese tu opinión con respecto de cada rubro señalado. Te recordamos que tus respuestas nos ayudarán a mejorar en los eventos futuros.

		T o t a l m e n t e d e a c u e r d o	D e a c u e r d o	E n d e s a c u e r d o	Tot alm ent e en des acu erd o
I	Contenido Temático	4	3	2	1
	El contenido fue relevante para mi formación	✓			
	Los temas vistos son innovadores	✓			
	El trabajo con Realidad Virtual fue motivador		✓		
	Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil	✓			
II	Materiales de apoyo				
	Los materiales para cada actividad fueron adecuados	✓			
	El software para las actividades fue el adecuado		✓		
	Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos		✓		
III	Organización del evento				
	Se siguieron los horarios programados	✓			
	Se respetaron las aulas asignadas	✓			
	Se respetó el número máximo de participantes	✓			
	La organización en general fue la adecuada		✓		
IV	Instalaciones				
	Los auditorios para conferencias fueron adecuados		✓		
	Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios		✓		
V	Expositores de las actividades				
	Evalúa el trabajo de los expositores de 1 a 4, siendo				

Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

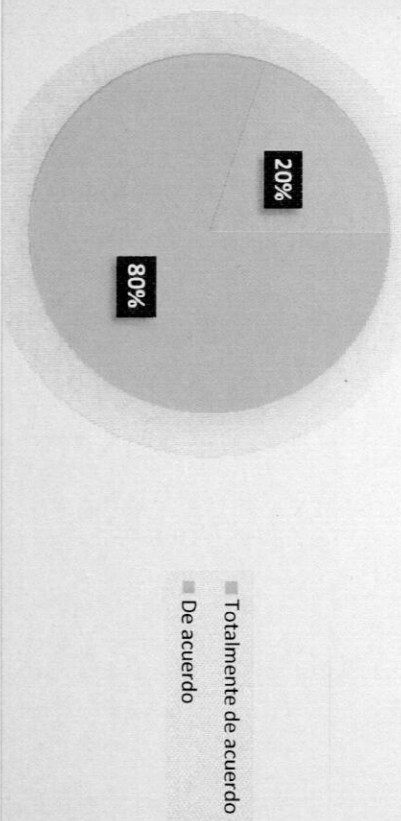
origina con los otros

	4 la máxima puntuación y 1 la mínima				
	Derek Ham: Expositor principal	✓			
	Laura Serratos: "El aprendizaje efectivo de la teoría del color a partir de un ejercicio lúdico"		✓		
	Lourdes Ortega y Elvia Palacios: "Deconstrucciones, distorsiones y desconfiguraciones"		✓		
	Consuelo Córdoba Flores: "Acertijos tridimensionales: un recurso para la enseñanza-aprendizaje del diseño"	✓			
	Olga Margarita Trapero: "Hacer para aprender, recorriendo el aula: una estrategia para aprender de circulaciones en arquitectura"		✓		
	Yadira Alatríste Martínez y Sandra Martínez Pérez: "Diseñado y jugando"	✓			
	Jorge Armando Morales Aceves: "Espacio, forma y movimiento, categorías del juego"	✓			
VI	Interés en seminarios similares				
	¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?	✓			
	¿Qué temáticas te gustaría que se dieran en futuros seminarios?				
	Otros comentarios				

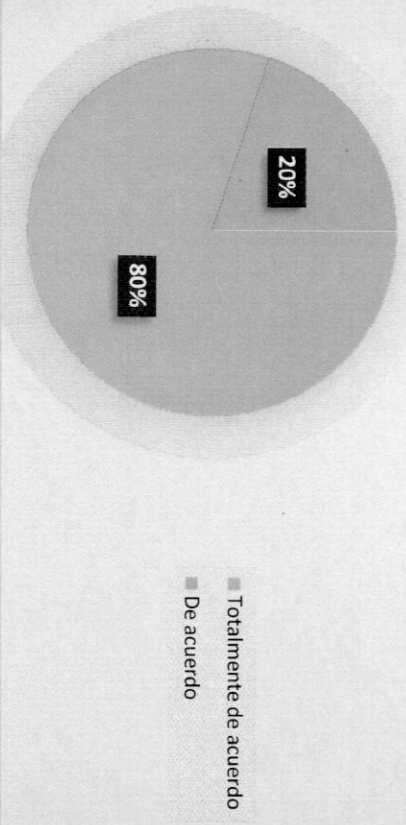
Esta encuesta tiene como propósito conocer tu opinión con respecto al 3er Seminario de Innovación Educativa en el Diseño "El Juego en el Proceso de Diseño".

ESTADÍSTICAS Y GRÁFICOS DE LAS ENCUESTAS

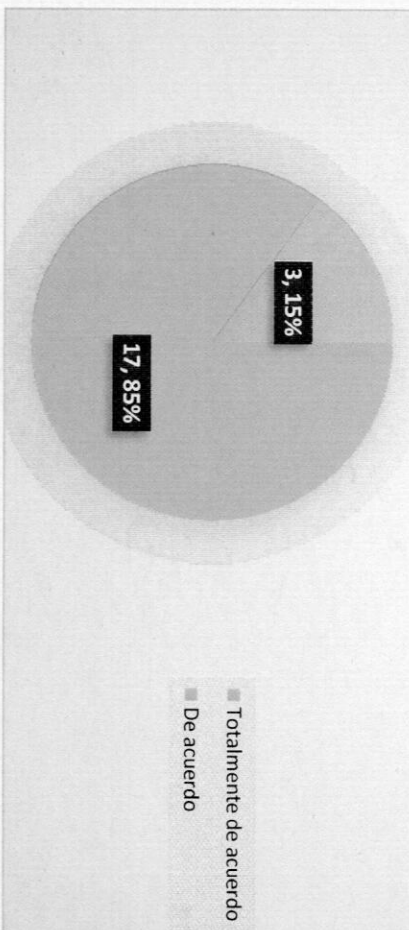
El contenido fue relevante para mi formación



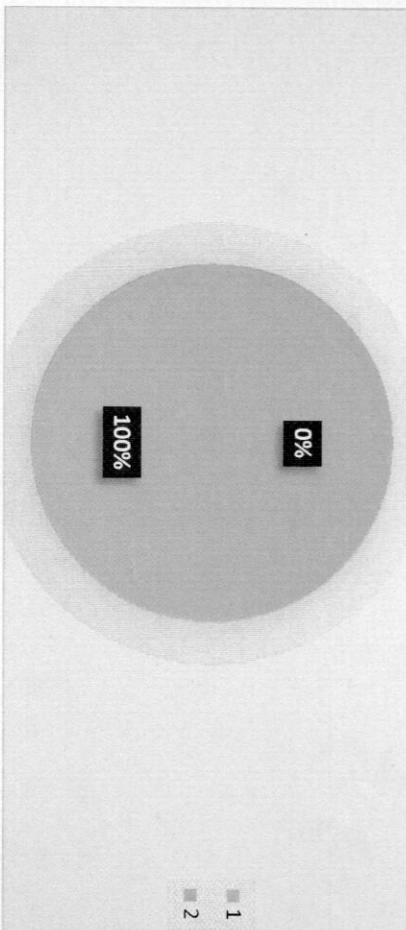
El contenido fue relevante para mi formación



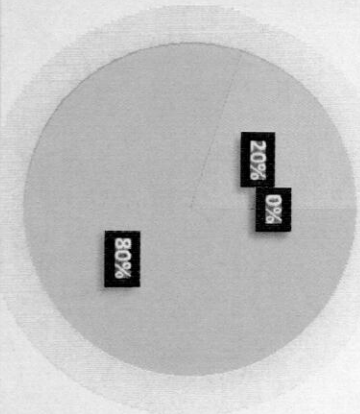
El trabajo con Realidad Virtual fue motivador



Mirar el juego como proceso de diseño es muy útil

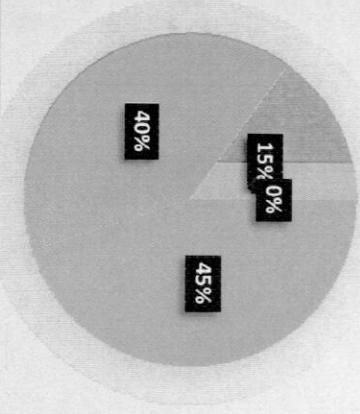


Los materiales para cada actividad fueron adecuados



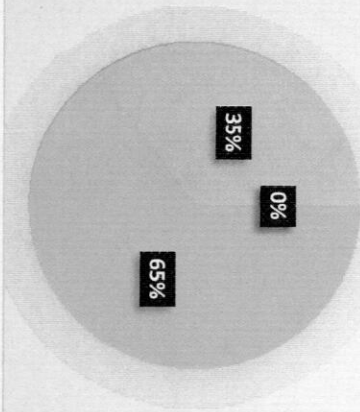
- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

El software para las actividades fue el adecuado



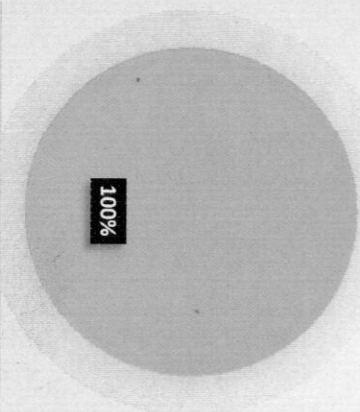
- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Los materiales para las actividades con teléfono celular fueron los correctos



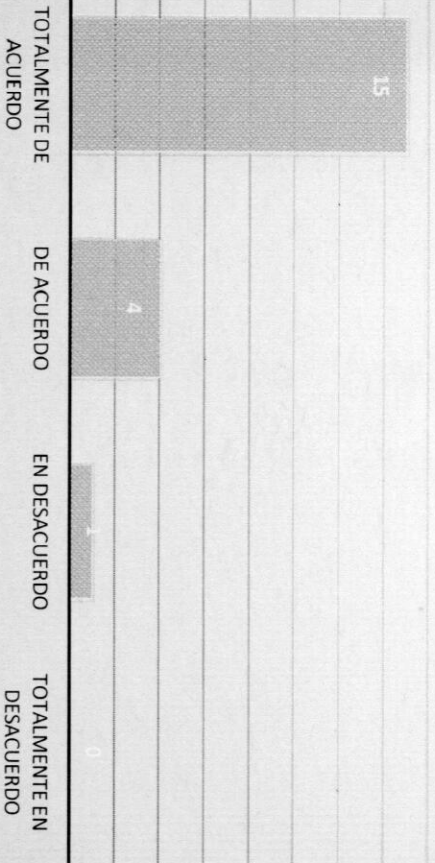
- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Qué tanto estarías interesado en participar en otro seminario similar?

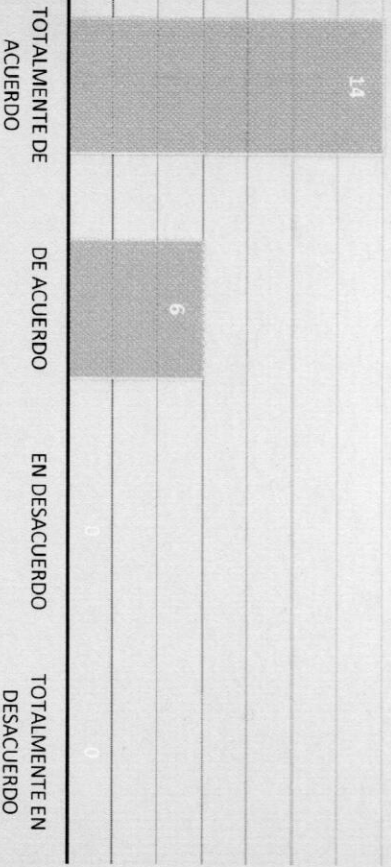


- Totalmente de acuerdo

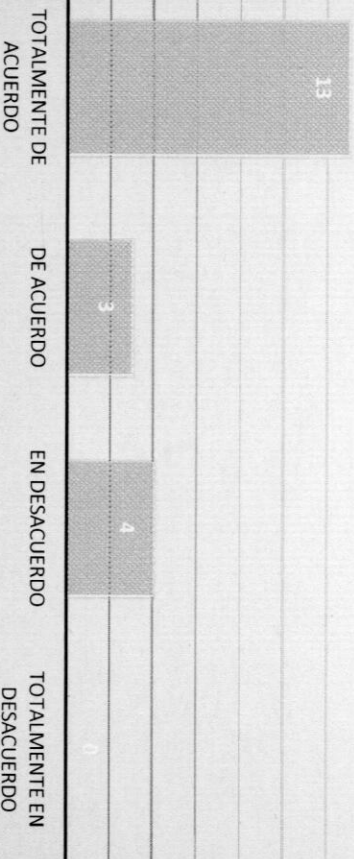
Se siguieron los horarios programados



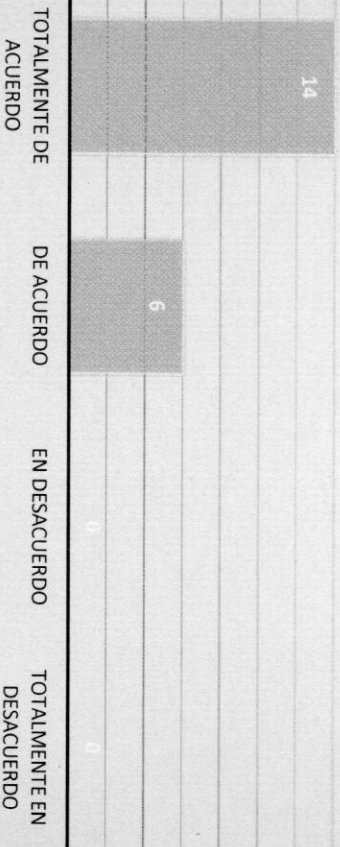
Se respetaron las aulas asignadas



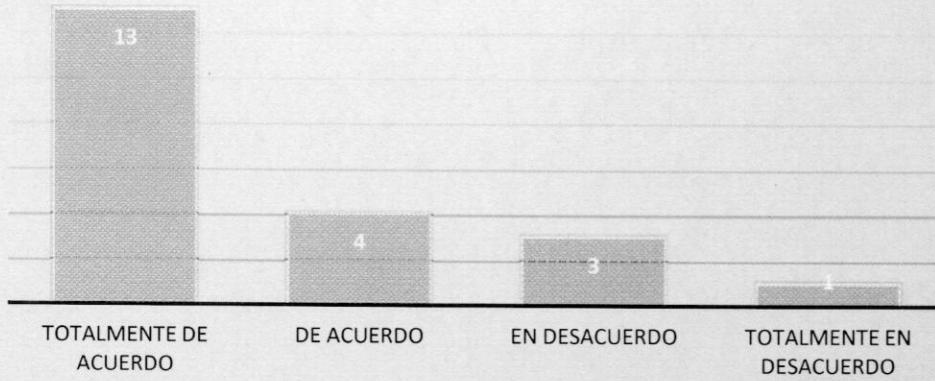
Se respetó el número máximo de participantes



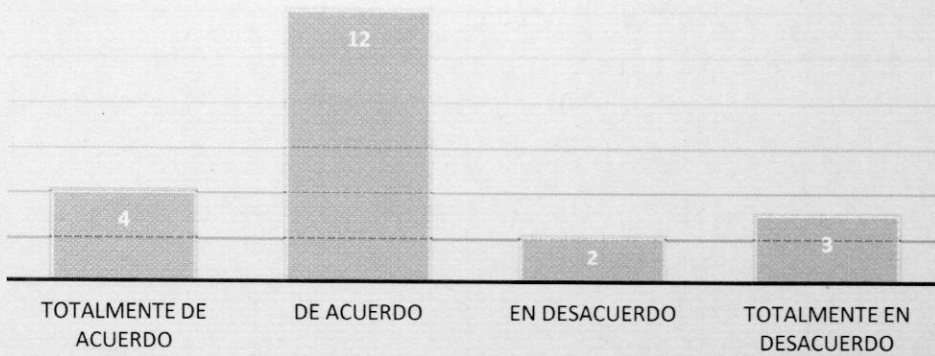
La organización en general fue la adecuada



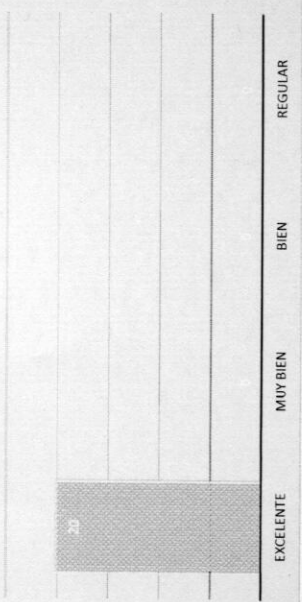
Los auditorios para conferencias fueron adecuados



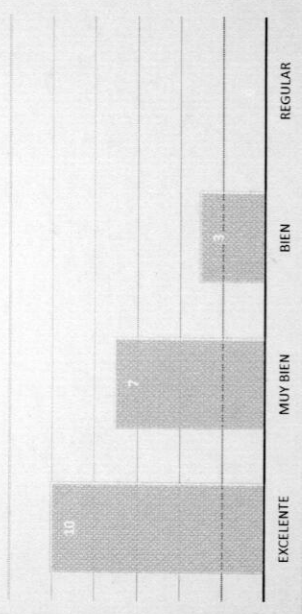
Las aulas de cómputo contaron con los recursos necesarios



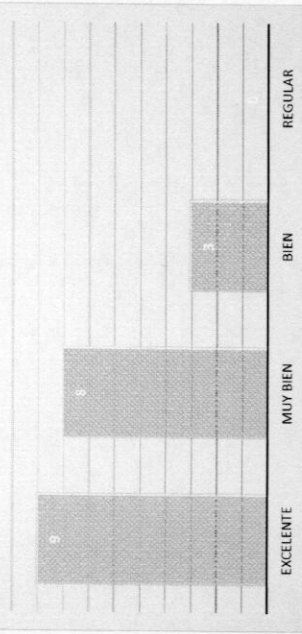
Derek Ham: Expositor principal



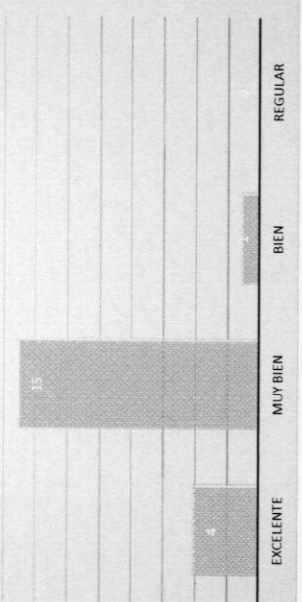
Lourdes Ortega y Elvia Palacios



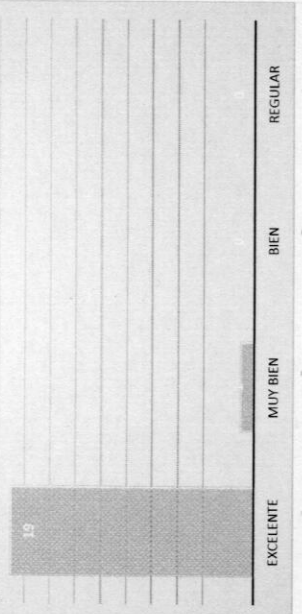
Olga Margarita Trapero



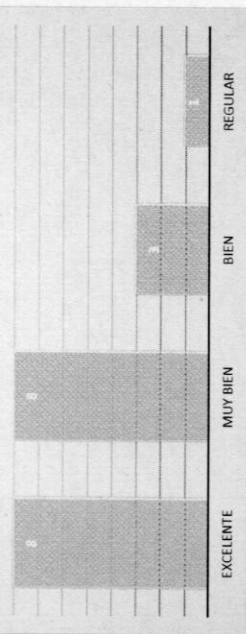
Laura Serratos



Consuelo Córdoba Flores



Yadira Alatraste Martínez y Sandra Martínez Pérez



Jorge Armando Morales Aceves

