

131022

Fecha: 11 de octubre de 2022
Oficio no. JDIC.219/2022
Asunto: Propuesta de contratación como Profesor Visitante.



Mtro. Salvador Ullses Islas Barajas

Presidente del Consejo Divisional

Ciencias y Artes para el Diseño

PRESENTE

Por este medio me dirijo respetuosamente a usted para solicitarle se someta al análisis y en su caso aprobación la propuesta de contratación por un año como Profesor Visitante de Tiempo Completo, con adscripción al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, del Dr. Edgar Meritano Corrales a partir del 17 de octubre de 2022.

La propuesta de esta contratación se justifica en el marco de los procesos de reestructura de la investigación departamental: actualmente, se encuentran en proceso de concursos de oposición varias plazas definitivas, que integrarán nueve miembros del profesorado al Departamento de Investigación y Conocimiento, sin embargo, esto ocurrirá a lo largo de los años 2022 y 2023, no obstante por diferentes motivos han ido quedando más plazas vacantes, que a corto plazo son una oportunidad para integrar perfiles altos al departamento que refuercen la investigación y la docencia.

Particularmente la incorporación del Dr. Meritano, permitirá fortalecer la investigación, así como la difusión y preservación de la cultura y la docencia enmarcadas en el trabajo del Área DISEÑO DISRUPTIVO y el desarrollo de trabajo colaborativo con el Grupo de Investigación DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA como parte de una estrategia departamental para el fortalecimiento de las líneas de investigación de las Áreas y Grupos así como de procesos de investigación colaborativos en temas comunes de investigación.

Lo anterior permitirá detonar proyectos de investigación que fortalecerán los procesos de enseñanza-aprendizaje en UEAS de la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, así como en el Tronco General, en donde el Dr. Meritano ha venido desarrollando trabajos en su calidad de profesor temporal, demostrando siempre su compromiso proactivo para el desarrollo de material didáctico colaborativo para Fundamentos Teóricos II.

Por lo anterior anexo a esta solicitud la documentación correspondiente: Propuesta de trabajo, Curriculum Vitae y documentos probatorios de experiencia académica y profesional. No omito mencionar que el recurso presupuestal será la plaza 4076, vacante por Defunción del Mtro. Eduardo Ramos Watanave.

Atentamente,

"Casa abierta al tiempo"


Mtra. Sandra Luz Molina Matá

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

PROPUESTA PARA LA CONTRATACIÓN DE PERSONAL ACADÉMICO VISITANTE

FOLIO	PVA.CAD.b.002.22	FECHA	DÍA	MES	AÑO
			07	10	2022

CONFORME A LO PREVISTO EN EL REGLAMENTO DE INGRESO, PROMOCIÓN Y PERMANENCIA DEL PERSONAL ACADÉMICO, SE PROPONE LA CONTRATACIÓN DE PERSONAL ACADÉMICO VISITANTE, PARA OCUPAR CON CARÁCTER TEMPORAL LA SIGUIENTE PLAZA:

TIEMPO DE DEDICACIÓN COMPLETO <input checked="" type="checkbox"/>	NO. DE HORAS (SOLO TIEMPO PARCIAL) DE CLASE:	DE OTRAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:
UNIDAD AZCAPOTZALCO <input checked="" type="checkbox"/>	DIVISIÓN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO <input checked="" type="checkbox"/>	
DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO	HORARIO De 07:00 a 15:00 hrs de Lunes a Viernes	
DURACIÓN DE LA LA CONTRATACIÓN	FECHA DE INICIO DE LABORES	FECHA DE TÉRMINO DE LABORES
	DÍA: 17 MES: 10 AÑO: 2022	DÍA: 16 MES: 10 AÑO: 2023

ACTIVIDADES A REALIZAR

1. Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria teniendo como objeto de estudio el coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética como parte de la cultura contemporánea.
2. Identificar las propuestas teóricas actuales para entender y explicar el papel del coleccionismo de juguetes como un fenómeno vinculado a la práctica de diseño
3. Analizar y problematizar fenómenos culturales que involucra el coleccionismo de juguetes y representaciones relacionadas con las humanidades digitales en tanto producciones simbólicas y materiales.
4. Construir puentes epistemológicos, metodológicos e institucionales que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura lúdica y de las humanidades digitales mediante el coleccionismo.
5. Proponer y difundir métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presentan los avances en el estado del arte sobre el objeto de estudio del coleccionismo y su experiencia insertos en la cultura lúdica.
6. Docencia en la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, así como en Tronco General.

LA PLAZA HABRÁ DE SER OCUPADA POR:

APELLIDO PATERNO MERITANO	APELLIDO MATERNO CORRALES	NOMBRE (S) EDGAR	CURP [REDACTED]
NACIONALIDAD MEXICANA	R.F.C. [REDACTED]	FECHA DE NACIMIENTO	DÍA MES AÑO EDAD SEXO <input checked="" type="checkbox"/>
ESTADO CIVIL	TELÉFONOS	CORREO ELECTRÓNICO	
CALLE: [REDACTED] No. EXT. [REDACTED] EDIF. [REDACTED] DEPTO. [REDACTED]			
COLONIA, FRACC. O UNIDAD HABITACIONAL [REDACTED]			
DELEGACIÓN O MUNICIPIO:		ESTADO:	CÓDIGO POSTAL
[REDACTED]		[REDACTED]	[REDACTED]

DOCUMENTOS QUE SE ANEXAN:	CURRÍCULUM VITAE <input checked="" type="checkbox"/>	R.F.C. <input checked="" type="checkbox"/>	CURP <input checked="" type="checkbox"/>
	ACTA DE NACIMIENTO O CARTA DE NATURALIZACIÓN <input type="checkbox"/>	FORMA MIGRATORIA (FM) <input type="checkbox"/>	PASAPORTE <input checked="" type="checkbox"/>
			OTROS ESPECIFIQUE <input type="checkbox"/>

Para uso exclusivo de la Comisión Dictaminadora

Aprobada en la Sesión No. _____ del Consejo Divisonal de fecha	DÍA	MES	AÑO	Categoría: _____ Nivel: _____ Puntaje: _____
				FECHA: DÍA MES AÑO

PRESIDENTE DEL CONSEJO DIVISIONAL

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

NOMBRE Y FIRMA

PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DICTAMINADORA

DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS

NOMBRE Y FIRMA

SECRETARIO DE LA COMISIÓN DICTAMINADORA

DR. LUIS EDMUNDO ZANABRIA SAUCEDO

NOMBRE Y FIRMA

T1 RECTORÍA GENERAL - DIPPPA
T2 COMISIÓN DICTAMINADORA DIVISIONAL
T3 JEFE DE DEPARTAMENTO

T4 RECTORÍA DE UNIDAD
T5 DIRECTOR DE DIVISIÓN
T6 CONSEJO DIVISIONAL

NOTA: SE UTILIZA ÚNICAMENTE AL REVERSO DEL TANTO 1

Vo. BO. PLANTILLA DE UNIDAD

SELO

Vo. BO. PLANTILLA DE RECTORÍA GENERAL

SELO

CODIFICACIÓN INTERNA (No. DE PLAZA EN PLANTILLA)

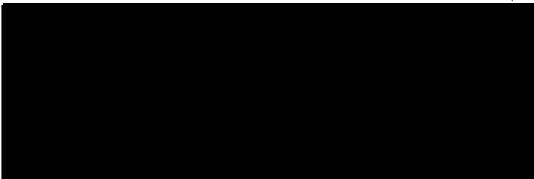
CONTROL DE PLANTILLA

NOMBRE Y FIRMA

Dr. Edgar Meritano Corrales

Datos Personales

Edgar Meritano Corrales



Estudios

Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales, Titulado, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

Maestría en Comunicación, Titulado, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Titulado, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

Idiomas

Inglés dominio 587 TOEFL

Francés lectura de comprensión

Portugués lectura de comprensión

Áreas de especialización:

Comunicación, Mercadotecnia, Moda, Fotografía, Medios Digitales, Semiótica Cinematográfica y Diseño.

Experiencia en docencia a nivel maestría

Profesor de asignatura en la Maestría en diseño fotográfico de la Universidad Iberoamericana, Campus León de Enero de 2021 a Junio 2021.

Experiencia en docencia a nivel licenciatura

Profesor invitado de la Universidad de Shanghai, Escuela de Artes Liberales, verano 2022 (curso impartido en inglés)

Profesor de tiempo completo para UAM Azcapotzalco de Septiembre de 2021 a la fecha impartiendo cursos de Escenografía, Fundamentos de diseño 1 y Taller de investigación.

Director de la carrera Comunicación y Medios Digitales Tecnológico de Monterrey Campus Puebla de julio de 2017 a julio de 2020

Profesor invitado de la Universidad de Shanghai, Escuela de Artes Liberales, verano 2021 (curso impartido en inglés)

Profesor invitado de Vancouver Film School, verano 2019 (curso impartido en inglés)

Profesor de Fotografía Publicitaria y Guionismo, Tecnológico de Monterrey Campus Puebla de 2017 a julio de 2020

Profesor de Fotografía, Seminario de Tesis, Ética y Publicidad, Medios Digitales y Semiótica en el Jannette Klein, Universidad de la Moda.

de 2007 a 2015

Profesor de Imagen en Movimiento, Fotografía Publicitaria y Comunicación Visual en el Centro Universitario de Comunicación, en 2008 y 2010

Miembro del comité de tutores del posgrado de FAD, UNAM

Tesis:

Licenciatura: Dirección del corto western animado: El camino del revólver

Maestría: El horror cósmico en la trilogía de Alien

Doctorado: Estudio de la plástica cinematográfica digital

Experiencia Profesional:

Director de comunicación para la marca Rootland de Septiembre 2021 a Mayo 2022

Director de mercadotecnia de la marca de mezcal "Corazón de Serpiente" de 2015 a 2017

Diseñador Grafico en Radical Studios de Enero de 2001 a Diciembre del 2001

Asistente Creativo de DISEÑO EN GENERAL de abril del 2003 a marzo del 2004.

Soporte gráfico y manejo de software de digitalización cartográfica en el Laboratorio de Geomática, INIFAP (Instituto Nacional de Investigaciones Forestales Agrícolas y Pecuarias) de SAGARPA de marzo del 2004 a marzo del 2005.

Editor adjunto de la revista electrónica www.cinexcepcion.com

especializada en cine hasta mayo 2010

Fotógrafo de pasarela para <http://styleandiamonds.blogspot.mx/> de 2009 a 2015

Director de imagen y RP de la destilería Corazón de Serpiente. de 2015 a 2017

Community Manager de la página Fatclub dedicada a gastronomía y de la página 20 Natural dedicada a juegos de rol en la plataforma Facebook desde 2012.

Publicaciones

Introducción del Libro "Lanzando los dados: Aproximaciones académicas a los juegos de rol". Editorial Ibero, 2021.

Colaboración en el libro "Más allá de la Mátrix". Editorial Ce-Acatl. 2019

Artículo: La concepción del espacio tiempo en las posibilidades del cine digital en la Revista Mexicana de Comunicación.

<http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2011/07/20/la-concepcion-del-espacio-tiempo-en-las-posibilidades-del-cine-digital/#axzz1ShkDinNQ>

Artículo: La animación, sello del cine en el siglo XXI en colaboración con Aram Vidal. en la Revista Mexicana de Comunicación.

<http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2010/05/15/la-animacion-sello-del-cine-en-el-siglo-xxi/>

Artículo: Muerte al cine como fotografía: todo cine es animación – Apuntes para una nueva teoría cinematográfica en la Revista Mexicana de Comunicación.

<http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2012/03/21/muerte-al-cine-como-fotografia-todo-cine-es-animacion-apuntes-para-una-nueva-teoria-cinematografica/>

Conferencias impartidas

- Mathematical Modelation of Reality en el congreso State of STEM, New Jersey Institute of Techonology, marzo 2022.

- El horror en los juegos en el coloquio de investigadores de juego de rol 2021 en la Universidad de Baja California.

- Conferencia magistral Digital Film Semiotics, 10 de julio de 2020 para Vancouver Film School.

- Conferencia Magistral sobre Juego de rol, 03 de julio de 2019, en el IV coloquio de juegos de rol, 03 de julio 2019. Tecnológico de Monterrey campus Puebla

- Conferencia Magistral Experiencia en el juego de rol, 26 de abril de 2018 Tecnológico de Monterrey campus Santa Fe.

- Conferencia 2001 Odisea del espacio y el cine predigital, 14 de febrero 2017 Cineteca Nacional

- Conferencia de apertura en el congreso de Juegos de Rol, Universidad Iberoamericana, 4 de mayo de 2016, México D.F.

- Conferencia "Cómico y cine" en la Cineteca Nacional, 5 de abril de 2016, México D.F.

- Conferencia "Cómico y su traducción al cine" en el congreso IAMCR en Montreal, Canadá. Julio 2015

- Conferencia: "Cómico y Experiencia" 4ª Conferencia ICA de comunicación en América Latina. Del 26 al 28 de marzo de 2014. Brasilia, Brasil.

- Conferencia: "Cinemática del Videojuego". Ciclo de conferencias "Más Allá de la Matrix" Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Unam. 21 de Febrero, 2014

México.

- Conferencia: "Una Visión sobre la fotografía". Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Unam. México. 2 de mayo, 2013

- Conferencia: "El cómic y el cine" Congreso IAMCR, del 25 al 29 de Junio de 2013, Dublín, Irlanda.

- Conferencia: "El signo fotográfico en la era digital". Mesa de diálogos, Memorias del congreso AISV de semiótica visual" 21 de marzo, 2013, México.

- Conferencia: "Animación y cine: Una separación sin razón" Congreso de Semiótica Visual, 9 de Septiembre de 2012, Buenos Aires Argentina.
- Moderador en la conferencia magistral "Las transformaciones del cuerpo" 8º congreso de teoría y análisis cinematográfico, 12 de octubre de 2012. México
- Conferencia "La Bruja de Blair toma el cine de terror" 8º congreso de teoría y análisis cinematográfico, 12 de octubre de 2012. México
- Conferencia "El cine desde las ciencias sociales" Facultad de ciencias políticas y sociales, UNAM, 09 de octubre 2012. México
- Conferencia: "Incepción, concepción del espacio y tiempo" Coloquio lo efímero y lo permanente de la imagen digital, 11 de octubre de 2011. México
- Conferencia: "Cine Digital: Nueva concepción del espacio, el tiempo y el movimiento" en el 1er Coloquio de Análisis cinematográfico del 15 al 18 de noviembre de 2011. México
- Conferencia "El cine digital" en el 7º Congreso de teoría y análisis cinematográfico del 6 al 8 de octubre de 2001. México
- Conferencia Magistral "Estética Audiovisual" Centro Hidalguense de Estudios Superiores. Pachuca, Hidalgo, Mayo 2011. México
- "Cine digital filmemos lo imposible" Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo 12 mayo 2010. México
- "Cine digital filmemos lo imposible" seminario de análisis audiovisual UACM Tezonco 7 de mayo 2010. México
- "Fotografía de Moda" en el Congreso la fotografía como símbolo del 19 al 20 de octubre de 2009. Ciudad de México. México
- "La Construcción del Horror en el cine" En el congreso internacional de Analistas cinematográficos. Morelia Mich. Del 1 al 3 de octubre de 2009. México
- "La Construcción del Horror en el cine" En el congreso mundial de Semiótica, Coruña, España, del 22 al 26 de septiembre de 2009.
- "El Cómic y su Traducción al Cine" en el Encuentro Internacional de Traductores Literarios organizado por UNAM, ColMex y UIC el 3 de Abril de 2009. México
- "Técnicas de animación" en el Centro Universitario de Comunicación el 10 de marzo de 2009. México
- "Semiótica del Videojuego" en el Centro Universitario de Comunicación el 17 de marzo de 2009. México

Asesorías de Tesis

"Luz Plástica de la Ciudad" Thais Liliana Morales. Universidad Insurgentes Campus Xola, Marzo de 2012

"El cine nacionalista de Figueroa y Emilio Fernández en Flor Silvestre y Enamorada" por Cynthia Hernández, UAM Xochimilco Julio 23 2009

"La construcción de los personajes femeninos en el cine contemporáneo mexicano"

Por Mónica Zazilha Quezada Hernández y Erika Ivonn Delon Salinas. UAM Xochimilco Julio 12 2011

Secretario del exámen de candidatura a doctor de Patricia Titlán "Una Semiótica de la Producción Gráfica", octubre 2016, FAD, UNAM

Sinodal de la tesis de maestría de Armando Monzón "La intertextualidad en la música anglosajona contemporánea a través del discurso sonoro de Nirvana" Noviembre 2015, FCPyS, UNAM.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Proyecto de trabajo para profesor visitante

Someto a su amable consideración el presente proyecto de trabajo, el cual fundamenta la colaboración con su área como profesor visitante a través de la vinculación de mi experiencia con los ejes fundamentales para la Universidad, el CYAD y el programa de cultura lúdica y humanidades digitales en el área de diseño disruptivo, esto mediante docencia, investigación y vinculación con la comunidad a través de la implementación de 2 proyectos eje y la impartición de UEAs de forma estratégica con un desarrollo inicial de 3 años sobre el tema: El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética

1. ANTECEDENTES GENERALES

Como parte del programa de *diseño disruptivo*, implementado por el CYAD, se ha buscado revisar de manera profunda las relaciones entre diversos elementos de fenómenos sociales, culturales y tecnológicos en relación con la práctica del diseño. En ese sentido, una parte esencial para el desarrollo, en buena medida de muchos elementos disruptivos en torno del coleccionismo, estando profundamente relacionado con el signo, el significado y su representación.

Durante la elaboración del libro "Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" y en el artículo "Lenguajes como mundo narrativo en la ciencia ficción de William Gibson", se identificó y describió la importancia que tienen los juguetes como parte de los sistemas transmediáticos tanto en la industria del entretenimiento como en la industria creativa. El juguete, en tanto objeto de diseño, no es sólo un artefacto sino que es investido con una compleja red de sentidos producto del lenguaje de quienes lo utilizan. El juguete participa de los sistemas de producción económica y cultural ya que permite, con su circulación, transmitir y refrendar nuevos sentidos comunicacionales y

existenciales; sin embargo, quedó también claro que mucha de la carga simbólica que los juguetes adquieren, va de la mano con los sentidos narrativos transmitidos por distintas franquicias cinematográficas y de videojuegos. De esta manera, resulta relevante el estudio de los juguetes como objeto cultural que trasciende la actividad de jugar para ubicarse como objeto de colección y de contemplación.

Como antecedente personal me he dedicado a la investigación cinematográfica y la cultura resultante de esa forma de arte particular así como la cultura lúdica y el juego de rol entendiendo ambos objetos de estudio como parte de la cultura y de su transformación; y de la misma forma como productos de diseño siendo yo mismo coleccionista.

2. OBJETIVOS GENERALES

- Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria teniendo como objeto de estudio el coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética como parte de la cultura contemporánea.
- Identificar las propuestas teóricas actuales para entender y explicar el papel del coleccionismo de juguetes como un fenómeno vinculado a la práctica de diseño.

2.1 Objetivos a mediano plazo

- Analizar y problematizar fenómenos culturales que involucra el coleccionismo de juguetes y representaciones relacionadas con las humanidades digitales en tanto producciones simbólicas y materiales.
- Construir puentes epistemológicos, metodológicos e institucionales que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura lúdica y de las humanidades digitales mediante el coleccionismo.

- Proponer y difundir métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presentan los avances en el estado del arte sobre el objeto de estudio del coleccionismo y su experiencia insertos en la cultura lúdica.

3. JUSTIFICACIÓN GENERAL

El coleccionismo de juguetes puede ser un detonante de experiencias estéticas que impactan directamente en el sistema de significación del coleccionista. Tanto recolección como búsqueda son una experiencias en sí mismas imbuidas de una emoción y por ende de un significado. La contemplación, almacenamiento y curaduría misma de las piezas implican una experiencia simbólica en sí misma. La posesión de las mismas invita a una experiencia táctil y de observación, de esta forma, la experiencia estética al parecer no está sólo en la pieza, sino también en el proceso implícito en la adquisición; el acto mismo de poseer es una experiencia. Este movimiento de sentido depende de varios factores culturales y contextuales del sujeto que contempla.

En ese sentido, es relevante analizar y comprender su posición como representaciones culturales que permiten la generación de metodologías y teorías relacionadas con la práctica del diseño, para el sustento de formas de diseño y comunicación gráfica emergentes.

Resulta necesario para tal tarea realizar un acercamiento teórico y metodológico ante el fenómeno para su descripción e indagación y las posibilidades académicas y culturales que representan.

Justificación como académico:

El doctor Edgar Meritano se ha desempeñado por mas de 10 años comprobables en el ramo de la educación, tanto como docente como administrativo para instituciones de prestigio destacando la dirección de carrera para el Tecnológico de Monterrey durante tres años así como su experiencia en el

diseño de nuevos programas de estudio para el modelo Tec21 implementado en 2021. de la misma forma como teórico se ha desarrollado en el campo del cine y su estudio ontológico así como de los juegos de rol.

4. PROPUESTA GENERAL

La propuesta de trabajo en general se sustenta en 3 proyectos o elementos a desarrollar en 3 años, a saber:

4.1 Proyecto 1 Programa de radio/podcast “¿Cómo pa’que?”, en colaboración con el grupo de investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura.

4.1.1 Objetivo del programa

Mostrar avances en investigaciones y proyectos universitarios relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, así como su repercusión en la sociedad.

4.1.2 Justificación del programa

Existen en la actualidad proyectos de programas enfocados al acontecer diario sobre investigación en el ámbito universitario, sin embargo, se encuentran centrados en desarrollos tecnológicos o en el campo de las ciencias naturales.

Es necesario cubrir la necesidad de divulgación de las ciencias sociales y humanidades, de tal forma que se genere una imagen positiva sobre las posibilidades tanto utilitarias, como generadoras de conocimiento de investigaciones en torno a las industrias creativas y en específico de la cultura lúdica y las humanidades digitales.

La necesidad surge de la percepción social de que no sirve de mucho investigar sobre esos temas, los cuales hoy por hoy son generadores de recursos a nivel mundial, tal es el caso del cine, juegos, videojuegos, música, cómics y animación entre muchos otros.

Comunicación VI Medios de Comunicación y Diseño y Comunicación VII Cultura de la Imagen.

Del mismo modo, queda abierta la posibilidad de realizar dirección de tesis y de idónea comunicación de resultados, dentro de la temática de la cultura lúdica y humanidades digitales, con vista a continuar los trabajos de docencia realizados para TGA pero con aplicación en otros escenarios de los planes de estudios.

4.3 APOYO EN LA PRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE DOCUMENTAL SOBRE COLECCIONISMO PROYECTO DEL ÁREA DE DISEÑO DISRUPTIVO.

Se pretende apoyar el documental sobre coleccionismo con el nombre "Capital Cultural y Coleccionismo" proyecto del área de Diseño Disruptivo. en el área de producción. Como parte de mi formación profesional en el área audiovisual entiendo las fases de producción para llevar a cabo dicho documental.

El apoyo del conocimiento en el área de producción abona de la experiencia en iluminación y producción audiovisual, obtenida de manera profesional para la realización de dicho documental sobre coleccionismo.

Propuesta de proyecto alternativo de taller cineclub:

Objetivo del taller: En apoyo al entendimiento cultural del fenómeno del coleccionismo se plantea el desarrollo de un cineclub temático en torno de la cultura pop comprendiendo los efectos del cine dentro del marco de la significación como detonante de la actividad mencionada planteando una función de cine por semana abierto a toda la comunidad UAM y al público en general.

Justificación: Siendo parte de mi formación académica y personal el estudio del cine como objeto cultural y de conocimiento me parece pertinente el acercamiento al mismo por medio de una curaduría de películas representativas que ayuden a la

comprensión del fenómeno planteado así como el análisis cinematográfico y su consecuencia dentro de la cultura.

Necesidades:

Sala audiovisual una vez por semana, 3 horas a la semana por 7 semanas a lo largo de cada trimestre.

Propuesta para educación docente:

De la misma forma se propone un taller intertrimestral de flashes profesionales y fotografía para docentes.

Aprovechando el conocimiento en el ramo profesional de la fotografía del profesor Meritano se plantea un taller de flashes electrónicos profesionales de estudio y sus conocimientos básicos.

Necesidades:

Estudio fotográfico de la UAM-A

2 o 3 flashes profesionales

Sincronizador de cámara y flash.

Sin más por el momento, quedo atento a sus posibles dudas o comentarios.

Atte.

Dr. Edgar Meritano Corrales



Identificador Electrónico

[Redacted]



Clave Única de Registro de Población

[Redacted]



Número de Certificado de Nacimiento

Entidad de Registro

DISTRITO FEDERAL

Municipio de Registro

COYOACAN

Oficial/a	Fecha de Registro	Libro	Número de Acta
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]

Estados Unidos Mexicanos

Acta de Nacimiento

Datos de la Persona Registrada

EDGAR	MERITANO	CORRALES
Nombre(s):	Primer Apellido:	Segundo Apellido:
HOMBRE	[Redacted]	DISTRITO FEDERAL
Sexo:	Fecha de Nacimiento:	Lugar de Nacimiento:

Datos de Filiación de la Persona Registrada

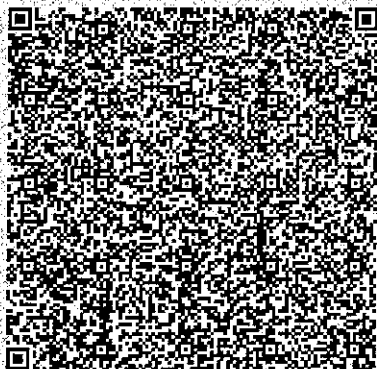
DOROTEO JACINTO	MERITANO	MEXICANA	
Nombre(s):	Primer Apellido:	Segundo Apellido:	Nacionalidad:
ELVIRA	CORRALES	MEXICANA	
Nombre(s):	Primer Apellido:	Segundo Apellido:	Nacionalidad:

Anotaciones Marginales:	Certificación:
Sin anotaciones marginales.	Se extiende la presente copia certificada, con fundamento en el artículo 48 del Código Civil para la Ciudad de México y artículo 13, fracción VII del Reglamento del Registro Civil de la Ciudad de México. La Firma Electrónica Avanzada con la que cuenta es vigente a la fecha de expedición; tiene validez jurídica y probatoria de acuerdo a las disposiciones legales en la materia.
	A los 25 días del mes de Noviembre de 2017. Doy fe.

Firma Electrónica:

TU VD RT c5 MD gx MU hE RI JS RD A0 IE VE R0 FS IE 1F UK IU QU SP IE NP UI JB TE VT ID Ew OT Aw Mz Aw Mj Ax OT c5 MT I1 Mj Mw IE 18 MT Eg ZG Ug YW dv c3 Rv IG RI ID E5 Nz l8 RE IT VF Jj VE 8g Rk VE RV JB TH xu dW xs IG 51 bG w=

Código QR



Soy México

Código de Verificación

10900300201979125230



DIRECTOR GENERAL DEL REGISTRO CIVIL
MTRO. RAFAEL SANCHEZ PLATA

CEDULA DE IDENTIFICACION FISCAL



Registro Federal de Contribuyentes

EDGAR MERITANO CORRALES
Nombre, denominación o razón social

VALIDA TU INFORMACIÓN FISCAL



CONSTANCIA DE SITUACIÓN FISCAL

Lugar y Fecha de Emisión
COYOACAN, CIUDAD DE MEXICO A 03 DE DICIEMBRE DE 2020



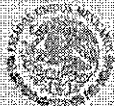
MECE790811VB9

Datos de Identificación del Contribuyente:

RFC:	[REDACTED]
CURP:	[REDACTED]
Nombre (s):	EDGAR
Primer Apellido:	MERITANO
Segundo Apellido:	CORRALES
Fecha inicio de operaciones:	12 DE ABRIL DE 2007
Estatus en el padrón:	ACTIVO
Fecha de último cambio de estado:	12 DE ABRIL DE 2007
Nombre Comercial:	EDGAR MERITANO CORRALES

Datos de Ubicación:

Código Postal:	[REDACTED]	Tipo de Vialidad:	[REDACTED]
Nombre de Vialidad:	[REDACTED]	Número Exterior:	[REDACTED]
Número Interior:	[REDACTED]	Nombre de la Colonia:	[REDACTED]
Nombre de la Localidad:	[REDACTED]	Nombre del Municipio o Demarcación Territorial:	[REDACTED]
Nombre de la Entidad Federativa:	[REDACTED]	Entre Calle:	[REDACTED]



GOBIERNO DE MÉXICO



Contacto

Av. Hidalgo 77, col. Guerrero, cp. 06300, Ciudad de México.
Atención telefónica: 627 22 728 desde la Ciudad de México,
o 01 (55) 627 22 728 del resto del país.
Desde Estados Unidos y Canadá 1 877 44 88 728.
denuncias@sat.gob.mx

Y Calle: [REDACTED]	Correo Electrónico: [REDACTED]
Tel. Fijo Lada: 55	Número: [REDACTED]

Actividades Económicas:				
Orden	Actividad Económica	Porcentaje	Fecha Inicio	Fecha Fin
1	[REDACTED]	100	25/03/2018	

Regímenes:				
Régimen			Fecha Inicio	Fecha Fin
[REDACTED]			01/01/2010	

Obligaciones:			
Descripción de la Obligación	Descripción Vencimiento	Fecha Inicio	Fecha Fin
Declaración informativa de IVA con la anual de ISR	Conjuntamente con la declaración anual del ejercicio.	12/04/2007	

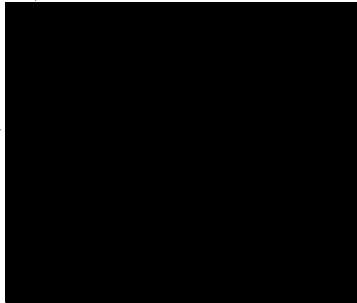
Sus datos personales son incorporados y protegidos en los sistemas del SAT, de conformidad con los Lineamientos de Protección de Datos Personales y con diversas disposiciones fiscales y legales sobre confidencialidad y protección de datos, a fin de ejercer las facultades conferidas a la autoridad fiscal.

Si desea modificar o corregir sus datos personales, puede acudir a cualquier Módulo de Servicios Tributarios y/o a través de la dirección <http://sat.gob.mx>

"La corrupción tiene consecuencias ¡denúnciala! Si conoces algún posible acto de corrupción o delito presenta una queja o denuncia a través de: www.sat.gob.mx, denuncias@sat.gob.mx, desde México: 01 (55) 8852 2222, desde el extranjero: 1 844 28 73 803, SAT móvil o www.gob.mx/sfp".

Cadena Original Sello:
Sello Digital:

||2020/12/03|MECE790811VB9|CONSTANCIA DE SITUACIÓN FISCAL|20000108888880000031||
QkCFT/tzL0gWfTvpnhkLpPmeNctbm5KPlEI/Jzw1T3U6ThLcODkiWi2e9LVZTplumk9t7TR+glo3aDtyj4oGXrep0y
Mfo4mMm0uFO+GJCOHBdXFBi6jS/Kv2/eooaWa/PP1YoH6Smc8BBQAoKled6/WMDc2P3rtq8+7RXLURieo=



Contacto

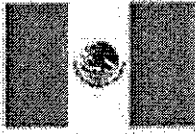
Av. Hidalgo 77, col. Guerrero, cp. 06300, Ciudad de México.
Atención telefónica: 627 22 728 desde la Ciudad de México,
o 01 (55) 627 22 728 del resto del país.
Desde Estados Unidos y Canadá 1 877 44 88 728.
denuncias@sat.gob.mx



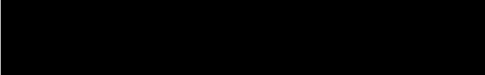
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
 CONSTANCIA DE LA CLAVE ÚNICA
 DE REGISTRO DE POBLACIÓN



DIRECCIÓN GENERAL DEL
 REGISTRO NACIONAL DE POBLACIÓN
 E IDENTIDAD

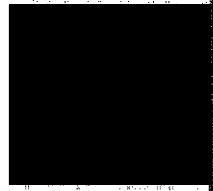


Clave:



Nombre

EDGAR MERITANO CORRALES



Soy México

Fecha de inscripción
 19/07/1999

Folio
 39074624

Entidad de registro
 DISTRITO FEDERAL



109003197912523

CURP Certificada: verificada con el Registro Civil

EDGAR MERITANO CORRALES

PRESENTE

Ciudad de México, a 11 de octubre de 2022

El derecho a la identidad está consagrado en nuestra Constitución. En la Secretaría de Gobernación trabajamos todos los días para garantizar que las y los mexicanos gocen de este derecho plenamente; y de esta forma puedan acceder de manera más sencilla a trámites y servicios.

Nuestro objetivo es que el uso y adopción de la Clave Única de Registro de Población (CURP) permita a la población tener una sola llave de acceso a servicios gubernamentales, ser atendida rápidamente y poder realizar trámites desde cualquier computadora con acceso a internet dentro o fuera del país.

Nuestro compromiso es que la identidad de cada persona esté protegida y segura, por ello contamos con los máximos estándares para la protección de los datos personales. En este marco, es importante que verifiques que la información contenida en la constancia anexa sea correcta para contribuir a la construcción de un registro fiel y confiable de la identidad de la población.

Agradezco tu participación.

LIC. ADÁN AUGUSTO LÓPEZ HERNÁNDEZ

SECRETARIO DE GOBERNACIÓN



Estamos a sus órdenes para cualquier aclaración o duda sobre la conformación de su clave en **TELCURP, marcando el 800 911 11 11**

La impresión de la constancia CURP en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite.

TRÁMITE GRATUITO

Los Datos Personales recabados, incorporados y tratados en la Base de Datos Nacional de la Clave Única de Registro de Población, son utilizados como elementos de apoyo en la función de la Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección General del Registro Nacional de Población e Identidad en el registro y acreditación de la identidad de la población del país, y de los nacionales residentes en el extranjero; asignando y expidiendo la Clave Única de Registro de Población. Dicha Base de Datos, se encuentra registrada en el Sistema Persona del Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales (<http://persona.ifai.org.mx/persona/welcome.do>). La transferencia de los Datos Personales y el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deben realizarse conforme a la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de los Sujetos Obligados, y demás normatividad aplicable. Para ver la versión integral del aviso de privacidad ingresar a <https://renapo.gob.mx/>