

24 de septiembre de 2019

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

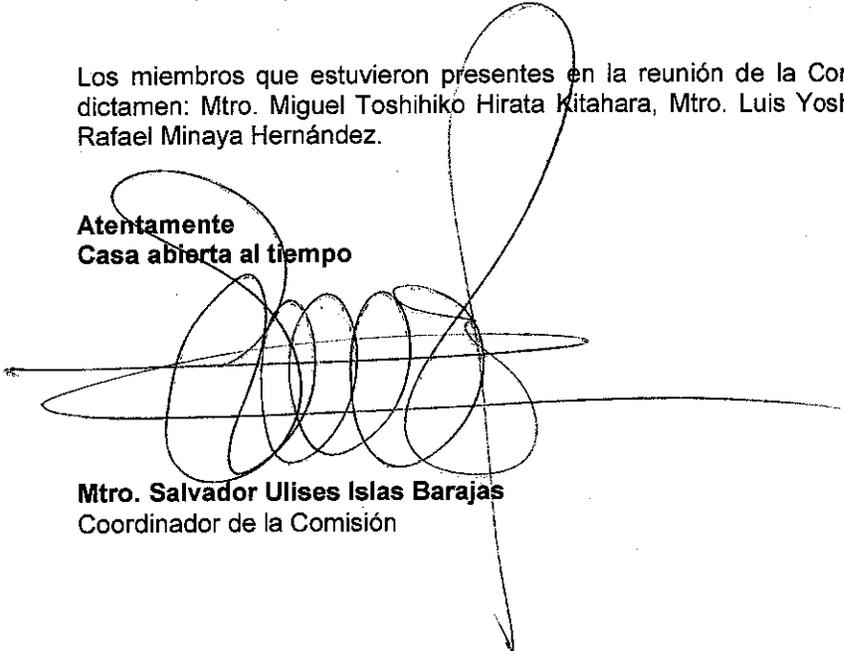
En cumplimiento del mandato conferido a la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, y después de analizar los contenidos del **Seminario: el juego como transformador social**, esta Comisión presenta el siguiente:

**Dictamen**

Se recomienda al H. Consejo aprobar dicho Seminario que se realizará los días 29, 30 y 31 de octubre; 7, 14, 21 y 28 de noviembre, y 5 y 12 de diciembre de 2019, con una duración de 27 horas; con un cupo mínimo de 10 y máximo de 40 participantes; coordinado por la Dra. Blanca Estela López Pérez, propuesto por el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, debido a que cumple con la documentación pertinente.

Los miembros que estuvieron presentes en la reunión de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara, Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara y Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

**Atentamente  
Casa abierta al tiempo**



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

29/9/19  
nt

Ciudad de México, a 20 de septiembre del 2019  
**JDIC.137.19**

**Dr. Marco V. Ferruzca Navarro**  
Presidente del Consejo Divisional de CyAD  
Unidad Azcapotzalco  
**PRESENTE**

Por medio de la presente, y en respuesta al oficio SACD/CYAD/470/19 le solicito de la manera más atenta sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados las correcciones solicitadas por la misma, relacionadas con la documentación del **Seminario “El juego como transformador social”**, organizado por la **Dra. Blanca Estela López Pérez** profesora adscrita al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, para que de ser el caso, sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

Anexo a la presente la información actualizada relativa al citado seminario.

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

19 de septiembre de 2019

**DCG DULCE MARÍA CASTRO VAL**

**JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente, solicito a usted su apoyo para presentar las correcciones solicitadas a la propuesta de seminario **EL JUEGO COMO TRANSFORMADOR SOCIAL** ante comisión y Consejo Divisional. Las correcciones corresponden a las fechas de realización del seminario.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,

  
**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**

**JEFA DE ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**



SACD/CYAD/470/19  
19 de septiembre de 2019

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

**Asunto:** Observaciones a la solicitud de registro del  
Seminario El juego como transformador  
social.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, ha realizado la siguiente observación a la solicitud de registro del Seminario El juego como transformador social:

- Se sugiere modificar las fechas de inicio del Seminario, en virtud de que no cumple con lo establecido en los Lineamientos emitidos para tal efecto. Las solicitudes deberán presentarse por lo menos con 30 días hábiles de anticipación al evento.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

**Atentamente**  
**Casa abierta al tiempo**

**Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas**  
Secretario

c.c.p. Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y  
Conocimiento del Diseño.



## SEMINARIO: EL JUEGO COMO TRANSFORMADOR SOCIAL

### 1. Objetivo general

Identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.

#### 1.1 Objetivos específicos

- a. Conocer los antecedentes teórico – metodológicos relacionados con el juego.
- b. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre el juego.
- c. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia.
- d. Construir puentes epistemológicos que permitan aportar a las industrias culturales emergentes.
- e. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.

### 2. Contenidos

- I. Antecedentes académicos del juego.
  - a. Perspectivas clásicas: Huizinga y Caillois.
  - b. Principios de siglo 2000-2010.
- II. Estado del arte “El juego en la academia y la sociedad”.
  - a. Gamestudies.
  - b. El juego en el aula, “ludificación” o “gamification”.
  - c. El juego desde las perspectivas disciplinares.
- III. Perspectivas actuales del juego en México.
  - a. La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
  - b. La postura “oficialista” respecto al juego.
  - c. El juego como agente de cambio social.
- IV. Los 4 grandes.
  - a. Juegos de mesa.
  - b. Juegos de rol.
  - c. Juegos deportivos.
  - d. Videojuegos.

### **3. Nivel del seminario**

Licenciatura y posgrado UAM y externos.

### **4. Utilidad y oportunidad del seminario en función de los planes y programas de estudios**

Una de las industrias culturales y mediáticas de mayor relevancia económica y cultural es la del desarrollo de juegos y videojuegos, tanto para la industria del entretenimiento como para el sector educativo y artístico. A nivel nacional, la principal aplicación que ha sido desarrollada es la de los juegos serios y, en consecuencia, esto ha abierto un campo de desarrollo multi y transdisciplinar para los diseñadores de distintas áreas.

Al tratarse de un campo de acción que puede también atender necesidades en distintos sectores de la población, nacional e internacional, es necesaria la apertura de espacios que permitan a los estudiantes tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

De esta manera, también se refuerzan los vínculos entre distintas instituciones de educación que enfrentan esferas de la realidad nacional que pueden parecerse lejanas pero que, no por ello, dejan de tener importancia como campo profesional y de investigación.

### **5. Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el seminario**

Elementos materiales:

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: Carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos el Área de Análisis y Prospectiva para el Diseño (UAM-A).

### **6. Tipo de certificado que se otorgará**

Constancia de participantes.  
Constancia de responsables.

Constancia de ponentes invitados.

## **7. Requisitos que se deben cumplir**

**Constancia de participante:** Asistencia mínima de 80%.

**Constancia de responsable:** organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia.

**Constancia de ponente:** Asistencia a las sesiones en las que participará como ponente.

## **8. Antecedentes o capacidades necesarias para asistir al seminario**

Nociones básicas o interés sobre el tema del juego visto desde el ámbito académico.

## **9. Duración, fechas y horario**

Sesiones de 3 horas (16 – 19hrs.)

- UAM Azcapotzalco las sesiones 29, 30 y 31 de octubre, 14 y 28 de noviembre
- UAM Xochimilco las sesiones del 7 y 21 de noviembre y 5 y 12 de diciembre.

Duración total: 27 horas

## **10. Cupos máximos y mínimos**

Mínimo 10 y máximo 40 participantes.

Nota: En el cupo se consideran 6 lugares que corresponderían a los trabajadores sindicalizados que así lo soliciten para cumplir con la Cláusula 210 del Contrato Colectivo de Trabajo 2019-2021.

## **11. Indicar si el Foro es abierto**

Seminario abierto para las personas interesadas en el tema internas y externas a la comunidad universitaria.



**Formato de registro de Seminario**

**División de Ciencias y Artes para el Diseño**

**Nombre del evento:**

**Seminario: el juego como transformador social.**

**Nivel Licenciatura o a nivel Posgrado:**

Licenciatura y posgrado

**Responsables del evento:**

Dra. Blanca Estela López Pérez (UAM-A)

**Departamento o Coordinación Divisional:**

**DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO, UAM  
AZCAPOTZALCO**

**Objetivo del evento:**

Identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.

**Objetivos específicos:**

- a. Conocer los antecedentes teórico – metodológicos relacionados con el juego.
- b. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre el juego.
- c. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia.
- d. Construir puentes epistemológicos que permitan aportar a las industrias culturales emergentes.
- e. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.

**Contenido sintético:**

- a) Antecedentes académicos del juego.
  - a. Perspectivas clásicas: Huizinga y Caillois.
  - b. Principios de siglo 2000-2010.
- b) Estado del arte “El juego en la academia y la sociedad”.
  - a. Gamestudies.
  - b. El juego en el aula, “ludificación” o “gamification”.
  - c. El juego desde las perspectivas disciplinares.

- c) Perspectivas actuales del juego en México.
  - a. La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
  - b. La postura "oficialista" respecto al juego.
  - c. El juego como agente de cambio social.
- d) Los 4 grandes.
  - a. Juegos de mesa.
  - b. Juegos de rol.
  - c. Juegos deportivos.
  - d. Videjuegos.

**Nombre del ponente, curriculum vitae resumido:**

Mauricio Rangel Jiménez es Doctor en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, egresó con una tesis sobre la narrativa experiencial en *Calabozos y Dragones* (juego de rol), es Maestro en Ciencias Sociales y Humanidades por la UAM Cuajimalpa y Licenciado en Comunicación Social por la UAM Xochimilco; actualmente coordina la Red de Investigadores de Juegos de Rol y es parte de la organización del Coloquio Internacional de estudios sobre Juegos de Rol.

**Evento dirigido a comunidad universitaria o abierto al público:**

Seminario abierto para las personas interesadas en el tema internas y externas a la comunidad universitaria.

**Importancia para el Departamento o Coordinación Divisional:**

Para la división, se trata de un evento que permite la vinculación académica con otros investigadores externos a la institución. En función de los temas y problemáticas identificadas será posible no sólo la generación de redes de conocimiento e investigación, sino también la identificación y vinculación con temas relacionados a las industrias creativas, actualmente relevantes para el desarrollo socioeconómico del país.

**Vinculación con los Planes y Programas de Estudio:**

Una de las industrias culturales y mediáticas de mayor relevancia económica y cultural es la del desarrollo de juegos y videojuegos, tanto para la industria del entretenimiento como para el sector educativo y artístico. A nivel nacional, la principal aplicación que ha sido desarrollada es la de los juegos serios y, en consecuencia, esto ha abierto un campo de desarrollo multi y transdisciplinar para los diseñadores de distintas áreas.

Al tratarse de un campo de acción que puede también atender necesidades en distintos sectores de la población, nacional e internacional, es necesaria la apertura de espacios que permitan a los estudiantes tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

De esta manera, también se refuerzan los vínculos entre distintas instituciones de educación que enfrentan esferas de la realidad nacional que pueden parecerse lejanas pero que, no por ello, dejan de tener importancia como campo profesional y de investigación.

<p><b>Número de sesiones, horas totales y fechas:</b></p> <p>Sesiones de 3 horas (16 – 19hrs.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UAM Azcapotzalco las sesiones 29, 30 y 31 de octubre, 14 y 28 de noviembre</li> <li>• UAM Xochimilco las sesiones del 7 y 21 de noviembre y 5 y 12 de diciembre.</li> </ul> <p>Duración total: 27 horas</p>
<p><b>Costo por participante:</b></p> <p>Sin costo.</p>
<p><b>Especificar si se otorgarán becas y el monto de las mismas; así como su justificación:</b></p> <p>No aplica.</p>
<p><b>Cupo mínimo y máximo de asistencia:</b></p> <p>Mínimo 10 y máximo 40 participantes.</p> <p>Nota: En el cupo se consideran 6 lugares que corresponderían a los trabajadores sindicalizados que así lo soliciten para cumplir con la Cláusula 210 del Contrato Colectivo de Trabajo 2019-2021.</p>
<p><b>Lugar de impartición:</b></p> <p>Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco, Salas de Posgrado</p>
<p><b>Requisitos de inscripción:</b></p> <p>Ninguno.</p>
<p><b>Modalidades de operación y evaluación para el curso:</b></p> <p>Modalidad Presencial.</p> <p>Evaluación: Asistencia y participación en las sesiones de trabajo.</p>
<p><b>Requisitos que se deben cumplir para obtener el certificado de actualización:</b></p> <p><b>Constancia de participante:</b> Asistencia mínima del 80%.</p> <p><b>Constancia de responsable:</b> organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia.</p> <p><b>Constancia de ponentes:</b> Asistencia a las sesiones en las que participará como ponente.</p>

**Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el Seminario:**

**ELEMENTOS MATERIALES:**

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes

**ELEMENTOS ECONÓMICOS:**

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos el Área de Análisis y Prospectiva para el Diseño (UAM-A).



CyAD 20  
SEP 5 19 17:05

Ciudad de México, a 5 de septiembre del 2019  
**JDIC.119.19**

**Dr. Marco V. Ferruzca Navarro**  
Presidente del Consejo Divisional de CyAD  
Unidad Azcapotzalco  
**PRESENTE**

2/6/19  
M

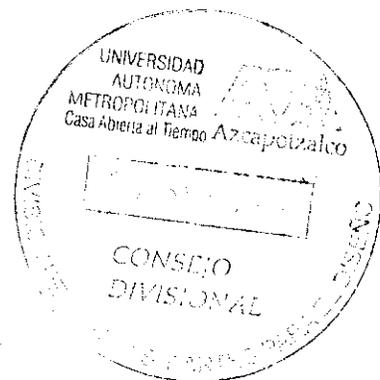
Por medio de la presente, le solicitamos de la manera más atenta sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados los documentos relativos al **seminario “el juego como transformador social”** organizado por la **Dra. Blanca Estela López Pérez** como un espacio de discusión académica de participación conjunta con la Unidad Xochimilco.

De conformidad con los Lineamientos para la Operación de los cursos de actualización y diplomados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, se anexa la información relacionada con el mismo para que de ser el caso, dicho seminario sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

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



5 de septiembre de 2019

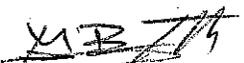
**DCG DULCE MARÍA CASTRO VAL**  
**JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO**

**P R E S E N T E**

Por medio de la presente, solicito a usted su apoyo para presentar esta propuesta de seminario **EL JUEGO COMO TRANSFORMADOR SOCIAL** ante comisión y Consejo Divisional. Se trata de la apertura de un espacio de discusión académica de participación conjunta con la Unidad Xochimilco de nuestra institución. Agradezco la tención que sirva prestar a la presente.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.  
Reciba un cordial saludo.

Atte.,

  
**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**  
**JEFA DE ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO**



## SEMINARIO: EL JUEGO COMO TRANSFORMADOR SOCIAL

### 1. Objetivo general

Identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.

#### 1.1 Objetivos específicos

- a. Conocer los antecedentes teórico – metodológicos relacionados con el juego.
- b. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre el juego.
- c. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia.
- d. Construir puentes epistemológicos que permitan aportar a las industrias culturales emergentes.
- e. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.

### 2. Contenidos

- I. Antecedentes académicos del juego.
  - a. Perspectivas clásicas: Huizinga y Caillois.
  - b. Principios de siglo 2000-2010.
- II. Estado del arte "El juego en la academia y la sociedad".
  - a. Gamestudies.
  - b. El juego en el aula, "ludificación" o "gamification".
  - c. El juego desde las perspectivas disciplinares.
- III. Perspectivas actuales del juego en México.
  - a. La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
  - b. La postura "oficialista" respecto al juego.
  - c. El juego como agente de cambio social.
- IV. Los 4 grandes.
  - a. Juegos de mesa.
  - b. Juegos de rol.
  - c. Juegos deportivos.
  - d. Videojuegos.

### **3. Nivel del seminario**

Licenciatura y posgrado UAM y externos.

### **4. Utilidad y oportunidad del seminario en función de los planes y programas de estudios**

Una de las industrias culturales y mediáticas de mayor relevancia económica y cultural es la del desarrollo de juegos y videojuegos, tanto para la industria del entretenimiento como para el sector educativo y artístico. A nivel nacional, la principal aplicación que ha sido desarrollada es la de los juegos serios y, en consecuencia, esto ha abierto un campo de desarrollo multi y transdisciplinar para los diseñadores de distintas áreas.

Al tratarse de un campo de acción que puede también atender necesidades en distintos sectores de la población, nacional e internacional, es necesaria la apertura de espacios que permitan a los estudiantes tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

De esta manera, también se refuerzan los vínculos entre distintas instituciones de educación que enfrentan esferas de la realidad nacional que pueden parecerse lejanas pero que, no por ello, dejan de tener importancia como campo profesional y de investigación.

### **5. Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el seminario**

Elementos materiales:

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: Carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos el Área de Análisis y Prospectiva para el Diseño (UAM-A).

### **6. Tipo de certificado que se otorgará**

Constancia de participantes.  
Constancia de responsables.

Constancia de ponentes invitados.

## **7. Requisitos que se deben cumplir**

**Constancia de participante:** Asistencia mínima de 80%.

**Constancia de responsable:** organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia.

**Constancia de ponente:** Asistencia a las sesiones en las que participará como ponente.

## **8. Antecedentes o capacidades necesarias para asistir al seminario**

Nociones básicas o interés sobre el tema del juego visto desde el ámbito académico.

## **9. Duración, fechas y horario**

Sesiones de 3 horas (16 – 19hrs.)

- UAM Azcapotzalco las sesiones 17, 24 y 31 de octubre, 14 y 28 de noviembre
- UAM Xochimilco las sesiones del 26 de septiembre, 3 y 10 de octubre y 7 y 21 de noviembre.

Duración total: 30 horas

## **10. Cupos máximos y mínimos**

Mínimo 10 y máximo 40 participantes.

Nota: En el cupo se consideran 6 lugares que corresponderían a los trabajadores sindicalizados que así lo soliciten para cumplir con la Cláusula 210 del Contrato Colectivo de Trabajo 2019-2021.

## **11. Indicar si el Foro es abierto**

Seminario abierto para las personas interesadas en el tema internas y externas a la comunidad universitaria.

**12. Señalar requisitos relacionados con idiomas y las modalidades para su cumplimiento**

El foro se realiza en español por lo que no hay ningún requisito sobre el idioma distinto al castellano, aunque algunas de las lecturas incluidas en el seminario pueden estar en inglés o francés (se contemplan 3 en total).

**13. Apoyos económicos, administrativo y de servicios necesarios para la impartición del seminario**

Todos los apoyos económicos serán cubiertos el Área de Análisis y Prospectiva para el Diseño (UAM-A).



<b>Formato de registro de Seminario</b> <b>División de Ciencias y Artes para el Diseño</b>
<b>Nombre del evento:</b> <b>Seminario: el juego como transformador social.</b>
<b>Nivel Licenciatura o a nivel Posgrado:</b> Licenciatura y posgrado
<b>Responsables del evento:</b> Dra. Blanca Estela López Pérez (UAM-A)
<b>Departamento o Coordinación Divisional:</b> <b>DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO, UAM AZCAPOTZALCO</b>
<b>Objetivo del evento:</b> Identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.  <b>Objetivos específicos:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>Conocer los antecedentes teórico – metodológicos relacionados con el juego.</li><li>Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre el juego.</li><li>Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia.</li><li>Construir puentes epistemológicos que permitan aportar a las industrias culturales emergentes.</li><li>Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.</li></ol>
<b>Contenido sintético:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>Antecedentes académicos del juego.<ol style="list-style-type: none"><li>Perspectivas clásicas: Huizinga y Caillois.</li><li>Principios de siglo 2000-2010.</li></ol></li><li>Estado del arte “El juego en la academia y la sociedad”.<ol style="list-style-type: none"><li>Gamestudies.</li><li>El juego en el aula, “ludificación” o “gamification”.</li><li>El juego desde las perspectivas disciplinares.</li></ol></li></ol>

- c) Perspectivas actuales del juego en México.
  - a. La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
  - b. La postura "oficialista" respecto al juego.
  - c. El juego como agente de cambio social.
- d) Los 4 grandes.
  - a. Juegos de mesa.
  - b. Juegos de rol.
  - c. Juegos deportivos.
  - d. Videojuegos.

**Nombre del ponente, curriculum vitae resumido:**

Mauricio Rangel Jiménez es Doctor en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, egresó con una tesis sobre la narrativa experiencial en *Calabozos y Dragones* (juego de rol), es Maestro en Ciencias Sociales y Humanidades por la UAM Cuajimalpa y Licenciado en Comunicación Social por la UAM Xochimilco; actualmente coordina la Red de Investigadores de Juegos de Rol y es parte de la organización del Coloquio Internacional de estudios sobre Juegos de Rol.

**Evento dirigido a comunidad universitaria o abierto al público:**

Seminario abierto para las personas interesadas en el tema internas y externas a la comunidad universitaria.

**Importancia para el Departamento o Coordinación Divisional:**

Para la división, se trata de un evento que permite la vinculación académica con otros investigadores externos a la institución. En función de los temas y problemáticas identificadas será posible no sólo la generación de redes de conocimiento e investigación, sino también la identificación y vinculación con temas relacionados a las industrias creativas, actualmente relevantes para el desarrollo socioeconómico del país.

**Vinculación con los Planes y Programas de Estudio:**

Una de las industrias culturales y mediáticas de mayor relevancia económica y cultural es la del desarrollo de juegos y videojuegos, tanto para la industria del entretenimiento como para el sector educativo y artístico. A nivel nacional, la principal aplicación que ha sido desarrollada es la de los juegos serios y, en consecuencia, esto ha abierto un campo de desarrollo multi y transdisciplinar para los diseñadores de distintas áreas.

Al tratarse de un campo de acción que puede también atender necesidades en distintos sectores de la población, nacional e internacional, es necesaria la apertura de espacios que permitan a los estudiantes tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

De esta manera, también se refuerzan los vínculos entre distintas instituciones de educación que enfrentan esferas de la realidad nacional que pueden parecerse lejanas pero que, no por ello, dejan de tener importancia como campo profesional y de investigación.

<p><b>Número de sesiones, horas totales y fechas:</b></p> <p>Sesiones de 3 horas (16 – 19hrs.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• UAM Azcapotzalco las sesiones 17, 24 y 31 de octubre, 14 y 28 de noviembre</li> <li>• UAM Xochimilco las sesiones del 26 de septiembre, 3 y 10 de octubre y 7 y 21 de noviembre.</li> </ul> <p>Duración total: 30 horas</p> <p style="text-align: right;">FECHAS FUERA DEL TIEMPO DE REGISTRO</p>
<p><b>Costo por participante:</b></p> <p>Sin costo.</p>
<p><b>Especificar si se otorgarán becas y el monto de las mismas; así como su justificación:</b></p> <p>No aplica.</p>
<p><b>Cupo mínimo y máximo de asistencia:</b></p> <p>Mínimo 10 y máximo 40 participantes.</p> <p>Nota: En el cupo se consideran 6 lugares que corresponderían a los trabajadores sindicalizados que así lo soliciten para cumplir con la Cláusula 210 del Contrato Colectivo de Trabajo 2019-2021.</p>
<p><b>Lugar de impartición:</b></p> <p>Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco, Salas de Posgrado</p>
<p><b>Requisitos de inscripción:</b></p> <p>Ninguno.</p>
<p><b>Modalidades de operación y evaluación para el curso:</b></p> <p>Modalidad Presencial.</p> <p>Evaluación: Asistencia y participación en las sesiones de trabajo.</p>
<p><b>Requisitos que se deben cumplir para obtener el certificado de actualización:</b></p> <p><b>Constancia de participante:</b> Asistencia mínima del 80%.</p> <p><b>Constancia de responsable:</b> organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia.</p> <p><b>Constancia de ponentes:</b> Asistencia a las sesiones en las que participará como ponente.</p>

**Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el Seminario:**

**ELEMENTOS MATERIALES:**

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes

**ELEMENTOS ECONÓMICOS:**

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos el Área de Análisis y Prospectiva para el Diseño (UAM-A).