

26 de septiembre de 2018

**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 **Foro Internacional del Juego**, esta Comisión presenta el siguiente:

**Dictamen**

Se recomienda al H. Consejo apruebe dicho Foro, que se realizará del 22 al 26 de octubre de 2018; con una duración de 28 horas; con un cupo mínimo de 10 y máximo de 40 participantes; coordinado por la Dra. Blanca Estela López Pérez, el Dr. José Revueltas Valle y el Mtro. Roberto García Madrid, 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: el Mtro. Armando Alonso Navarrete, la Mtra. Haydeé Alejandra Jiménez Seade y la Alumna Fernanda Virginia Lara Vergara.

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



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

*Ok*  
*25/9/18*

ptiembre del 2018  
JDIC.149.18

*Aprobado.*  
*OK, correcciones realizadas*

**DR. MARCO VINICIO FERRUZCA NAVARRO**  
Presidente del H. Consejo Divisional  
**Presente**

En respuesta al oficio **SACD/CUAD/633/18**, le hago llegar las correcciones solicitadas, con relación a la propuesta del "Foro Internacional del Juego", cuyos responsables son la Dra. Blanca Estela López Pérez y el Mtro. Roberto Adrián García Madrid, profesores adscritos al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño para que, de ser posible sea aprobado y registrado por el H. Consejo Divisional.

Agradeciendo de antemano su atención al presente, aprovecho la ocasión 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

24 de septiembre de 2018

**DCG DULCE MARÍA CASTRO VAL**

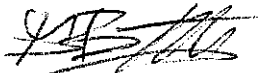
**JEFA DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO**

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

Por medio de la presente, le hago llegar las correcciones solicitadas con respecto al registro del FORO INTERNACIONAL DEL JUEGO en respuesta el oficio **SACD/CYAD/633/18**. Quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración. Anexo la página ya con correcciones.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,



**DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ**

**JEFA DE ÁREA DE INVESTIGACIÓN ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO**

**DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO**

2018/09/24  
*martha neto*

<p><b>Formato de registro de Seminario</b></p> <p><b>División de Ciencias y Artes para el Diseño</b></p>
<p><b>Nombre del evento:</b></p> <p><b>FORO INTERNACIONAL DEL JUEGO</b></p>
<p><b>Nivel Licenciatura o a nivel Posgrado:</b></p> <p>Licenciatura y posgrado</p>
<p><b>Responsables del evento:</b></p> <p>Dra. Blanca Estela López Pérez</p> <p>Dr. José Silvestre Revueltas Valle</p> <p>Mtro. Roberto Adrián García Madrid</p>
<p><b>Departamento o Coordinación Divisional:</b></p> <p><b>DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO</b></p>
<p><b>Objetivo del evento:</b></p> <p>Reconocer los principales avances teóricos, metodológicos y de desarrollo de las investigaciones sobre juegos y videojuegos, así como abrir espacios para la exposición y discusión sobre debates actuales en este campo del conocimiento. De esta manera, las temáticas que serán abordadas comprenderán tanto investigaciones y proyectos académicos, como experiencias y desarrollos de la industria del juego y videojuegos en nuestro país.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre juegos y videojuegos.</li> <li>2. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia, particularmente el campo del diseño.</li> <li>3. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de puentes con la industria nacional.</li> <li>4. Construir puentes epistemológicos que permitan ampliar el campo de acción del diseño y, a la vez, aportar a las industrias culturales emergentes.</li> <li>5. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.</li> </ol>
<p><b>Contenido sintético:</b></p> <p><b>Investigaciones académicas:</b> son aquellas desarrolladas por</p>

instituciones de educación superior públicas y privadas, tanto a nivel licenciatura como posgrados. Las ponencias se encuentran clasificadas en los siguientes rubros:

- g) Investigación histórica
- h) Lenguajes y representaciones gráficas y audiovisuales.
- i) Narratología y ficción.
- j) Psicología del juego.
- k) Juego y sociedad.
- l) Educación y didáctica.

**Experiencias dentro de la industria:** son aquellas presentadas por estudios y profesionales de la industria nacional. Han sido clasificadas en los siguientes rubros:

- e) Diseño y desarrollo de juegos.
- f) Herramientas para desarrollo de videojuegos.
- g) Financiamiento y estrategias de marketing.
- h) Marco legal y difusión.

**Nombre de la ponente, currículum vitae resumido:**

**Ponente magistral: Dra. Celia Hodent**

La Dra. Celia Hodent es una consultora en UX, oradora y autora del libro *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX can Impact Video Game Design*. Tiene un Doctorado en Neuropsicología por la Universidad de la Sorbona en París. Se ha especializado en desarrollo cognitivo su tesis se enfocó en los efectos del aprendizaje del lenguaje matemático en los infantes. Desde el 2005 ha trabajado en la industria de los videojuegos en compañías como Vtech y a partir del 2008 empezó a trabajar en la implementación de las neurociencias en videojuegos dentro del laboratorio de innovaciones estratégicas de Ubisoft (Francia). En 2010 se trasladó al laboratorio de UX de Ubisoft Montreal. En 2013 se unió al equipo de Epic Games como directora de UX diseñando las estrategias e investigaciones de esta área, y trabajando en proyectos como Unreal Engine 4 y Fortnite. Fundó el Game UX Summit, el cual actualmente dirige. Actualmente es consultora externa de UX.

**Ponentes** (sólo se les solicitó sinopsis de su presentación)

1. Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez: En esta ponencia se presenta el resultado de un trabajo de investigación con el que se pretende entender y explicar la riqueza de la experiencia de jugar videojuegos. Con tal fin se identificaron cuatro momentos de interacción y cuatro niveles de apreciación que podrían considerarse fundamentales en una partida de juego.
2. Karla Guadalupe González Niño: La vertiginosa emergencia de artefactos electrónicos imperante desde las últimas décadas ha diversificado las competencias profesionales y personales. La tecnología afecta la constitución de las disciplinas, en consecuencia, el ser humano se enfrenta al reto de promover espacios colaborativos, transdisciplinarios y de co-creación, que por mucho tiempo se habían dado de forma natural en ámbitos culturales y de entretenimiento. La hibridación se convirtió en la bandera de la digitalidad. En este contexto, nacen las intersecciones de la literatura con otras expresiones culturales e intelectuales. La posibilidad de realizar narrativas y poéticas no lineales mediante el uso de plataformas y/o dispositivos digitales está generando productos de difícil definición y estatus sociocultural. Como ejemplo de dicha complejidad artística, se puede citar el caso de Twine, una herramienta para crear historias interactivas no lineales, que ha servido

tanto para crear videojuegos como literatura electrónica. La producción, difusión y consumo de piezas caracterizadas ambiguamente posibilita replantear los elementos que constituyen las obras, las referencias semióticas intrínsecas de los productos, los espacios y dinámicas de creación, el impacto en diversos tipos de público, entre otros. La presente ponencia se enfocará en puntualizar esta situación con base en casos particulares, así como utilizando propuestas teóricas desde el ámbito de los estudios sobre videojuegos y las humanidades digitales.

3. Alejandro Belin: Utilizo principios de la Teoría de la Comunicación Humana (Watzlawick, Beavin y Jackson) para argumentar que esta teoría ayuda a los desarrolladores a generar mejor presencia espacial en los videojugadores, por lo tanto, un involucramiento afectivo de parte de los mismos.
4. Alma Karen Molina Cruz: Nuestra permanencia ante las pantallas ha logrado cambiar la percepción del tiempo-espacio, como también nos ha ofrecido un nuevo abanico de experiencias sensoriales, de nuevas nociones y clasificaciones de nuestro mundo, así como el desarrollo de nuevos desarrollos cognitivos. El videojuego ha llegado, no sólo para ser una oferta de entretenimiento, de desarrollo de software, de creación visual o de medio de ingresos. Sino que ha llegado para convertirse en una extensión del cuerpo, una prótesis acumulativa que nos permite no sólo nuevas categorías de identidad, sino que también otras formas de expandir nuestra experiencia.
5. José Ángel Cerón Hernández: En la actualidad, los estudios sobre videojuegos tienen un acento importante en desentrañar los aspectos significativos que tienen impacto en el nivel de la subjetividad del sujeto y de qué manera éstos se objetivan en el nivel de la producción cultural. Lo anterior, sin duda, ha implicado transformaciones importantes de estos niveles -si los queremos llamar así- en las últimas décadas. Otra rama importante en estos estudios se centra en las implicaciones que el desarrollo de la industria de videojuegos tiene para la economía mundial; aspectos como producción, circulación y consumo de mercancías vinculadas a la "cultura gamer" que traspasan los límites de los propios juegos en sí mismos. Es por ello por lo que en esta ponencia se tratará de reflexionar someramente sobre algunas implicaciones que estos procesos tienen en el mundo del trabajo, es decir, exploraremos la posibilidad de construcción un mercado de trabajo a partir del desarrollo de la industria gamer y de los impactos en la subjetividad de los trabajadores en el sentido de entender el hecho de videojugar significándolo como un trabajo. En él se expondrá algunos datos macroeconómicos que estarán en diálogo con algunos códigos subjetivos construidos a partir de algunos resultados de nuestra investigación de Maestría "Identidad colectiva y trabajo en el Streaming de Videojuegos".
6. Yenny Andrea Real Ramos: Hispanópolis se concibe como una propuesta pedagógica para el estudio de la historiografía de la arquitectura acorde con los lineamientos de la Asignatura Hispanoamericana de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Javeriana. En la experiencia que tengo como docente, es visible la falta de motivación de los estudiantes por entender y aprender historia, puesto que tienen prejuicios respecto a las clases densas, pasivas y monótonas. Por lo cual surge la pregunta ¿Cómo romper con la rutina de una asignatura teórica y cómo motivar a los estudiantes para el aprendizaje?
7. Rebeca Serrano Muñoz: Poder sentir la empatía en la narrativa que cuenta la historia de un príncipe tolteca, en la enseñanza que recibirá y en las virtudes de su cultura. Así se realiza el estudio para este trabajo con base en el análisis de la conducta y diseño de este personaje.
8. Fabián Gutiérrez Gómez: El surgimiento de las narrativas hipermedia y transmedia, y de los productos culturales propios de la era digital como los Juegos Serios, expanden el espectro de los medios de comunicación que tradicionalmente se usan para divulgar la historia. Con estos nuevos medios es factible realizar divulgación bajo el modelo contextual, el cual, al contrario del modelo de déficit, considera las respuestas del público y la complejidad del fenómeno comunicativo de la divulgación (Leewenstein, 2003 ). En este sentido, se propone un Juego Serio sobre la vida conventual de los Carmelitas Descalzos que habitaron el Desierto de los Leones que estimule una experiencia memorable en jóvenes.
9. David Alonso Santiváñez Antunez: Lawyers & Dragons es una conferencia que busca

conectar con los desarrolladores, inversionistas y emprendedores para brindarles las pautas legales que permitan proteger sus proyectos y gozar del mayor beneficio, demostrando que no están desprotegidos y que son una industria importante a impulsar. Cada parte de la conferencia ha sido analizada para resolver las principales dudas de los desarrolladores, desde aquello que pueden y no registrar hasta como proteger su material en campañas de crowdfunding y en el proceso antes de su salida al mercado. Así mismo, se exponen alternativas legales al registro administrativo que también funcionan como métodos de protección tales como el NDA, el Safe Creative, entre otros.

10. Guiomar Jiménez Orozco: Después del tiroteo en la escuela Marjory Stoneman Douglas que se produjo el 14 de febrero de 2018, el presidente Trump planteó que los videojuegos y las películas eran en gran parte responsables de estos niveles de violencia. Este presupuesto ha sido un tema que se ha trabajado durante varios años y plantea que discursos audiovisuales e interactivos de la industria del entretenimiento modela a nuestros jóvenes. Sin embargo, también plantea a una masa amorfa (teoría funcionalista) que no tiene la capacidad sobre reflexionar sobre los contenidos que consume y se vuelve una lógica simplista. Es cierto que la generación de enunciaciones obedece, en cierta medida, a temas que son pertinentes histórica y socialmente, sin embargo, no son modeladores del grupo social, sino que pueden contribuir a la normalización de imaginarios sociales, pero no son determinantes en la aparición de ciertas actitudes. Para entender la relación que un usuario tiene con los contenidos de un videojuego, la resignificación es clave para identificar que no se trata de modelización, sino de cómo se significa un acto según el diálogo que existe con otras entidades y sus significaciones, es decir si se reafirman, cuestionan, replantean, etc.
11. Gerardo González Chauvet: La intención de la ponencia es explorar la importancia del juego, tanto en el marco histórico del arte, como en el ámbito de la experiencia lúdica. Partiendo de ahí, se busca reflexionar en torno al desarrollo contemporáneo de juegos independientes (mesa y video).
12. Guadalupe Pérez Berumen y Edgar Ramírez Hernández: La modernidad está reduciendo drásticamente lo personal de la comunicación porque dejamos de interactuar cara a cara. Los juegos de rol, desde sus orígenes se han caracterizado precisamente por facilitar la comunicación al eliminar las barreras y los prejuicios porque requieren de la interacción, a veces disfrazada pero siempre sincera. Siendo los juegos de rol una herramienta para desarrollar e impactar en múltiples ámbitos de la vida de una persona, es necesario mostrarlos al mundo; ello se logra gracias a la adecuada gestión, que permite formar comunidades y hacer que los jugadores no solo se comuniquen sino que compartan objetivos porque han sido empoderados culturalmente. Los casos a mostrar son los de la Ciudad de México, Xalapa y Veracruz.
13. Pedro Pablo Becerril Calderon: El propósito de nuestra conferencia es hablar sobre los retos que se presentan para un desarrollo de un juego al momento de abstraer las mecánicas a código de programación sin que el código se vuelva código espagueti. Platicaremos a detalle sobre los retos a los que nos hemos enfrentado desarrollando nuestro primero videojuego hecho totalmente para realidad virtual.
14. Luis Isreal Herrera Belloc: TokyoPlay lanza su primer juego de lanzar burbujas con la temática de mundo submarino y Lila, quien es una sirena, es la estrella del juego. El estudio muestra el proceso y experiencia que tuvieron al animar en 2D su cabello largo y azulado.
15. Fidel Antonio Hau Vázquez: La competencia en el mercado de juegos móviles es fuerte, TokyoPlay se ha esforzado en mantener un estilo de arte competitivo para el mercado mundial en su juego WoolyBlast, gracias al uso de principios estéticos del arte han logrado ganar usuarios y ventas orgánicas.
16. Alejandro Carrillo: Este trabajo es una observación del cuerpo de investigación en el área de música y sonido para videojuegos, así como la tradición musical con uso de medios digitales e interactivos, y lenguajes narrativos en el modernismo musical reflejados en nuevas composiciones audiovisuales. Se plantea la influencia de las interfaces interactivas, y del audio y diseño sonoro en videojuegos como eje teórico y estético para mi trabajo en multimedia, electroacústica, sistemas interactivos y generativos. También se establecen

diálogos con diferentes disciplinas que han conectado las tecnologías y lenguajes del videojuego con otras artes digitales como la Realidad Virtual, el cine y los nuevos medios.

17. Guillermo Vizcaíno: Los videojuegos se han vuelto uno de los principales medios para la cuenta de historias en la rama del entretenimiento. En esta plática se tratarán las consideraciones narrativas básicas para crear una historia efectiva en un medio interactivo como los juegos.
18. Ismael Antonio Borunda Magallanes: Exploración panorámica de las nociones teóricas que explican la cualidad narrativa del videojuego. Se justificará inicialmente la naturaleza transdisciplinaria de cualquier metodología que pretenda acercarse a un medio igualmente complejo en su estructuras y formas de expresión. Posteriormente se desarrollarán los aspectos de lo narrativo en general, pero siempre trayendo al frente cómo tales aspectos se manifiestan en el videojuego como medio.
19. Josué Rodrigo Contreras Granados: Se plantean los principios para llegar a una metodología para la creación de experiencias transmídiales mediante un planteamiento estratégico de generación de contenidos basados en el Storytelling, los Videojuegos, las Experiencias Físicas y la Participación de las Audiencias.
20. Luis Javier Flores Arvizu: El objetivo de esta ponencia es mostrar y ejemplificar como no pocos textos considerados como clásicos de la literatura sirvieron como fuentes de inspiración para el enriquecimiento de los juegos de rol y particularmente destacar la importancia de la narración en el desarrollo de un juego de rol Pencil & paper.
21. Mendoza Valdez: La presente ponencia forma parte de una investigación emprendida como parte del proyecto terminal de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación de un servidor, en el que se buscó precisar aquellas representaciones sociales poco fundamentadas acerca del embarazo en la adolescencia, en hombres y mujeres adolescentes del turno vespertino del Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) Plantel Santa Fe.
22. Jorge Armando Ibarra Ricalde: En este estudio proponemos una serie de especificaciones sobre el concepto "juego de rol" que si bien no logran resolver el problema de la significación arbitraria, si dan como resultado un nuevo tipo de actividad lúdica específica, que es en si misma, un nuevo paso que diverge de la construcción artificial y cambiante que es el rol, sin trasgredir los elementos característicos de otras disciplinas, manteniendo en todo momento, a pesar de conservar su fluidez y versatilidad, la configuración de sus características que nos permiten llamarlo: el relato orgánico lúdico.
23. Diego Alatorre Guzmán: Alrededor del Círculo de Diseño Social un grupo de personas interactúa, elaborando dinámicas que promueven el diálogo y la integración de los participantes, facilitan su creatividad y desarrollan el sentido de comunidad. De distinta duración y periodicidad, cada vuelta al Círculo consta de una serie de episodios que en convierten las ideas en razones, las emociones en pasiones y las intenciones en acciones.

**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, en especial está dirigido a los estudiantes de CYAD y CBI pero se encuentra abierto a otras divisiones y a estudiantes e investigadores de otras instituciones educativas.

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

Como resultado de los proyectos de investigación Narrativa para el Diseño: Construcción Social del Tiempo N-221 y Pensamiento Secuencial para el Diseño: Tiempo, Narrativa y Ficción Audiovisual N-377, desarrollados en el área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño del departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño



(CYAD), se identificó como necesidad apremiante el desarrollo de investigación sobre medios de comunicación y tecnologías de la información, de manera particular, a partir del inicio del siglo XXI.

Para el Departamento es necesaria la discusión sobre nuevos escenarios de acción e investigación para los diseñadores, así como la apertura de espacios de discusión con los participantes de la industria de desarrollo de videojuegos en tanto producciones culturales, para identificar necesidades y nutrir el contenido de nuestras UEAs (de manera específica DC I Estética y DC VI Medios de Comunicación).

Para la división, se trata de un evento que permite la vinculación académica con otros investigadores externos a la institución, así como también con profesionales de la industria. En función de los temas y problemáticas identificadas será posible no sólo la generación de redes de conocimiento e investigación, sino también la identificación de necesidades que los diseñadores pueden atender en las industrias culturales nacionales.

**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 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 de diseño. 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 para el diseño.

**Número de sesiones, horas totales y fechas:**

**Duración:**

Cinco sesiones de cuatro horas con un total de 20 horas.

**Fechas:** lunes 22 al viernes 26 de octubre de 10:00 a 14:00 hrs.

**Costo por participante:**

Sin costo.

**Especificar si se otorgarán becas y el monto de las mismas; así como su**

**justificación:**

No aplica.

**Cupo mínimo y máximo de asistencia:**

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 2018-2020.

**Lugar de impartición:**

Salas B, W y aulas, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

**Requisitos de inscripción:**

Ninguno.

**Modalidades de operación y evaluación para el curso:**

Modalidad Presencial.

Evaluación: Asistencia y participación en las sesiones de trabajo.

**Requisitos que se deben cumplir para obtener el certificado de actualización:**

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

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

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

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

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes
- Equipo de audio.
- Artículos de papelería: Hojas, libretas, plumas, tóner, memorias USB's.
- Consumibles de apoyo: refrescos, agua, café, galletas, servilletas, vasos.

**ELEMENTOS ECONÓMICOS:**

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: 2 lonas, carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el área de investigación Análisis y prospectiva del Diseño.



Ciudad de México a 25 de julio del 2018  
JDIC.125.18

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

hfd  
UAM, CyAD, Dir, 25 JUL 2018 16:30

Cono. Div. CyAD  
JUL 26 PM04:20 upita

Por medio de la presente, y con base en el numeral 1.7 de los "Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño" que a la letra dice: "Los cursos de actualización y diplomados estarán a cargo de uno o máximo dos miembros del personal académico de la Universidad, quienes serán responsables de la difusión, inscripción, operación, desarrollo e informe de los mismos. Este número podría ampliarse a solicitud del Jefe de Departamento respectivo o Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño con la justificación correspondiente", le solicito de la manera más atenta turne a la "Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados" la presente **solicitud de ampliación del número de responsables de dos a tres del Foro Internacional del Juego** organizado por el Área de Investigación "Análisis y Prospectiva" del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, para con ello integrar al Dr. José Silvestre Revueltas Valle como responsable del mismo.

La solicitud encuentra su justificación en primera instancia por el carácter internacional del Foro, aspecto que ya en sí mismo demanda una carga de trabajo considerable. Por otro estima su realización en dos espacios distintos, situación que demanda la atención de alguno de los responsables tanto para cuestiones técnicas como para efectos de moderación y atención a los más de veinte ponentes (cuyos nombres se encuentran en el formato de registro), por lo que la integración del Dr. Revueltas como responsable, no sólo permitirá dar cauce a todos los trámites que restan a propósito del seguimiento a dicho evento y que serán entregados a usted en en las fechas previstas para ello, si no que enriquecerá la temática del foro.

Finalmente, de ser atendida la presente solicitud los responsables del Foro Internacional del Juego serían la Dra. Blanca Estela López Pérez, el Mtro. Roberto Adrián García Madrid y el Dr. José Silvestre Revueltas Valle, todos adscritos al Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

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.

Handwritten signature and date: 26/7/18



Ciudad de México a 25 de julio del 2018  
**JDIC.124.18**

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

Corr. Dv. CaAD  
JUL 26 PM 04:20  
Lpita

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 **Foro Internacional del Juego** organizado por el Área de Investigación Análisis y Prospectiva del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, y cuyos responsables son la Dra. Blanca E. López Pérez y el Mtro. Roberto García Madrid para que de ser el caso, sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

No omito mencionar que la propuesta de este foro tiene antecedentes en variantes sobre la misma temática en diversas instituciones. Asimismo, se plantea la importancia del juego y sus transformaciones culturales durante el Siglo XX, en particular en la construcción de los grandes espectáculos que en la actualidad representa.

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 relativa al mismo.

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.

26/7/18  
F  
mf

25 de julio de 2018

**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 le hago llegar el documento para el registro del **FORO INTERNACIONAL DEL JUEGO**, que tendrá lugar en nuestra unidad la semana del lunes 22 al viernes 26 de octubre del presente año. Como es sabido de usted, y con los antecedentes mostrados en variantes de la misma temática presentes ya en el grupo FINISTERRA, integrado por profesores de la Facultad de Ciencias Políticas, la UAM, el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Iberoamericana, entre otras instituciones, el Foro propuesto demanda la atención y el trabajo amén de quien escribe, de los profesores señalados quienes a lo largo de los años se han incorporado a la temática planteada. El juego es cosa seria hemos planteado en alguna ocasión, y la visión tanto del profesor Roberto García Madrid, como de José S. Revueltas, tenderán a envolver aún más la temática que nos ocupa: ya en la importancia del juego en sí mismo, como en las transformaciones culturales que éste sufrió a lo largo del siglo XX, en especial en la construcción de los grandes espectáculos que en la actualidad representa. En vista de lo anterior, el evento hará uso de al menos dos espacios distintos que requerirán la atención de alguno de los organizadores, tanto para cuestiones técnicas como para la moderación y atención a ponentes.

Sustentado en lo anterior, reitero mi humilde petición en la inclusión como organizadores de los profesores señalados.

Atentamente.

  
"Casa abierta al tiempo."

Dra. Blanca Estela López Pérez

25 de julio de 2018

## **FORO INTERNACIONAL DEL JUEGO.**

**Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño  
Área de Investigación: Análisis y Prospectiva del Diseño**

### **2.2.1 Objetivos Generales:**

Reconocer los principales avances teóricos, metodológicos y de desarrollo de las investigaciones sobre juegos y videojuegos, así como abrir espacios para la exposición y discusión sobre debates actuales en este campo del conocimiento. De esta manera, las temáticas que serán abordadas comprenderán tanto investigaciones y proyectos académicos, como experiencias y desarrollos de la industria del juego y videojuegos en nuestro país.

### **2.2.1 Objetivos específicos:**

1. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre juegos y videojuegos.
2. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia, particularmente el campo del diseño.
3. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de puentes con la industria nacional.
4. Construir puentes epistemológicos que permitan ampliar el campo de acción del diseño y, a la vez, aportar a las industrias culturales emergentes.
5. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.

### **2.2.1 Contenidos:**

Investigaciones académicas: son aquellas desarrolladas por instituciones de educación superior públicas y privadas, tanto a nivel licenciatura como posgrados. Las ponencias se encuentran clasificadas en los siguientes rubros:

- a) Investigación histórica
- b) Lenguajes y representaciones gráficas y audiovisuales.
- c) Narratología y ficción.

- d) Psicología del juego.
- e) Juego y sociedad.
- f) Educación y didáctica.

Experiencias dentro de la industria: son aquellas presentadas por estudios y profesionales de la industria nacional. Han sido clasificadas en los siguientes rubros:

- a) Diseño y desarrollo de juegos.
- b) Herramientas para desarrollo de videojuegos.
- c) Financiamiento y estrategias de marketing.
- d) Marco legal y difusión.

### **2.2.1 Nivel del Foro:**

Licenciatura, posgrado y se encuentra abierto a profesionales de la industria.

### **2.2.1 Utilidad y oportunidad del Foro 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 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 de diseño. 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 para el diseño. En consecuencia, los temas que serán revisados apoyan no sólo la formación de estudiantes de diseño como profesionistas desarrolladores en distintos escenarios, sino también su sensibilización ante problemas nacionales que pueden ser atendidos desde la investigación y desarrollo de juegos y videojuegos.

### **2.2.1 Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el Foro:**

Elementos materiales:

- Computadora personal (lap top)
- Cañón para proyectar imágenes
- Equipo de audio.
- Artículos de papelería: Hojas, libretas, plumas, tóner.

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: 2 lonas, carteles (10) y constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el área de investigación Análisis y prospectiva del Diseño.

### **2.2.2 Tipo de certificado que se otorgará:**

Constancia de participantes.

Constancia de responsables.

Constancia de ponentes.

### **2.2.2 Requisitos que se deben cumplir:**

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

**Constancia de responsable:** organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios telefónicos y 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.

### **2.2.3 Antecedentes o capacidades necesarios para asistir al Foro:**

Nociones básicas de estudios de juegos, videojuegos y diseño (gráfico, audio, multimedia, interactivo, entre otros)

### **2.2.4 Duración:**

Tres sesiones de cuatro horas y dos sesiones de 8 horas. Total de horas: 28 horas.

**Fechas:** lunes 22 al viernes 26 de octubre de 10:00 a 18:00 hrs. y de 10:00 a 14:00 hrs.



**2.2.5 Nivel:**

Licenciatura y posgrado.

**2.2.6 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 2018-2020.

**2.2.7 Indicar si el Foro es abierto:**

Seminario abierto para las personas interesadas en el tema internas y externas a la comunidad universitaria, en especial está dirigido a los estudiantes de CYAD y CBI pero se encuentra abierto a otras divisiones y a estudiantes e investigadores de otras instituciones educativas.

**2.2.8 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.

**2.2.9 Apoyos económicos, administrativo y de servicios necesarios para la impartición del Foro:**

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el área de investigación Análisis y prospectiva del Diseño.