

7 de febrero de 2023

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

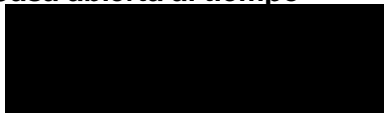
De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 2.4 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Registro de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado **“El Coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales”**, el responsable es el M.D. Roberto Adrián García Madrid, adscrito al Programa de Investigación P-066 “Diseño, arte e intercambios culturales”, con una vigencia a partir del 10 de abril de 2023 y hasta el 30 de junio de 2025, que forma parte del Área de Investigación “Diseño Disruptivo”, presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento.

Los siguientes miembros que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz, Alumno DI. David Alejandro Montero Huerta y como Asesor Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

JDIC.029.23
Febrero 06, 2023

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ

Coordinadora de la Comisión

Presente

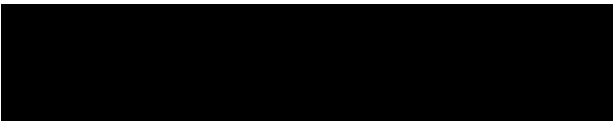
Por medio de la presente y en respuesta al oficio al oficio **SACD/CYAD/050/2023**, solicito su amable intervención para turnar a la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de Investigación**, del Consejo Divisional de CyAD la respuesta que envía el Mtro. Roberto Adrián García Madrid a las observaciones solicitadas en referencia a la propuesta de proyecto de investigación:

El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales.

Lo anterior a solicitud de la Dra. María Itzel Sainz González, Jefa del Área de Investigación "Diseño Disruptivo"

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

A T E N T A M E N T E,
"Casa Abierta al Tiempo"



MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

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

Azcapotzalco a 18 de diciembre de 2022

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento para el Diseño
PRESENTE

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, turne a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD la respuesta que envía el Mtro. Roberto Adrián García Madrid a las observaciones solicitadas en referencia a la propuesta de proyecto de investigación

El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales

con el fin de registrarlo. Se adjunta el oficio de solicitud de la Mtro. García Madrid, así como el formato de registro con las correcciones correspondientes.

Atentamente



Dra. Ma. Itzel Sainz González
Jefa del área de investigación "Diseño Disruptivo"

Ciudad de México a 30 de enero de 2023

Dra. Ma. Itzel Sainz González
Jefa del Área Diseño Disruptivo

P R E S E N T E

Por este medio me permito solicitar a usted de la manera más atenta, turnar la presente actualización de información solicitada por la Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación. En relación con el Registro del Proyecto de Investigación “El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales”

La información solicitada:

- *Actualizar la fecha de inicio en el formato de registro*
- *En el apartado de Plan de trabajo, indicar que actividades realizarán cada uno de los participantes*
- *Especificar fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas*
- *Sea más específico en la modalidad de difusión*

Se concentra en el formato adjunto.

Quedo atento a cualquier duda o comentario.

Atentamente

“Casa abierta al tiempo”

M.D. Roberto Adrián García Madrid

Profesor Investigador

Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

Área de Investigación Diseño Disruptivo

Tel: 5318 9157 / 5318 9174

gmra@correo.azc.uam.mx / roberto.garcia.madrid@gmail.com

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	10/abril/2023	Fecha de conclusión:	30/junio/2025
------------------	---------------	----------------------	---------------

Título del Proyecto: El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales

Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento para el Diseño

Área o Grupo en el que se inscribe: Área Diseño Disruptivo

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

Programa: P-066 Diseño arte e intercambios culturales

Objetivo general del programa:
 “Generar conocimiento acerca de cómo el diseño y el arte se expresan, se producen, se distribuyen, se consumen, se conservan, se convierten en una apropiación y se manifiestan a través de distintas culturas o subculturas, analizando tanto expresiones del pasado y del presente, como en la proyección de escenarios emergentes y futuros con el fin de incidir en la enseñanza y en la práctica de los distintos campos del diseño.”
 Este proyecto busca identificar cómo la cultura del juguete realizado masivamente resultado de procesos de diseño se transforma en un artículo coleccionable que es sometido a criterios de valoración y sobrevaloración en un espectro de coleccionables.
 Lo anterior se articula con el objetivo del programa, específicamente en el análisis de los escenarios emergentes, teniendo el fenómeno del coleccionismo como una manifestación de la cultura material contemporánea.

Proyectos que conforman al programa

N-466 El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

N-476. La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño


N-502 Utilización de tecnologías digitales en el diseño paramétrico y diseño de moldes y troqueles, una estrategia de interacción para la enseñanza del Diseño. Caso: Aplicación del software Visi-Series CAD/CAM/CAE.

N-536. Visualización desde una perspectiva intercultural


Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>	Descriptiva
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>	
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Responsable del Proyecto

Nombre: Roberto Adrián García Madrid (RAGM)	No. Económico: 24802
Categoría y Nivel: Titular C	Firma: 
Tipo de Contratación: Indeterminado	

Participantes

Nombre: Blanca Estela López Pérez (BELP)	Firma: 
No. Económico: 32281	

Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

Este proyecto tiene como antecedentes las participaciones en eventos académicos:

-El juguete, oportunidad para el deseo.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: 2da Conferencia Internacional de Diseño en la Ciudad de México MX Design Conference 2007, ICSID50. Universidad Iberoamericana, 2007.

Participación en coautoría con Ana Carolina Robles Salvador

-Las mil y una caras de LEGO.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: Aproximaciones y reflexiones del Coloquio interdepartamental sobre narración, estética y política, organizado por el Departamento de Evaluación en el tiempo, Departamento de Investigación y Conocimiento y Departamento de Medio Ambiente, UAM, 2013.

-HALO o la transición de la fantasía digital al objeto.

Conferencia dictada en el evento: Coloquio Corporalidad Sensorialidad @ Realidad septiembre, organizado Departamento de Evaluación en el tiempo, UAM 2014.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

- La materialización de un fenómeno Transmedia: Star Wars y sus soportes lúdicos.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: Industrias creativas y procesos de transmediación, streaming, videojuegos y cultura visual. Organizado por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Grupo: LA FINISTERRA. Investigación Académica de videojuegos e Industrias Creativas. UNAM 2020.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

- Coleccionismo y contemplación estética del juguete.

Capítulo de libro publicado en: Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana. Departamento de Medio Ambiente, UAM, 2021.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

Además se tiene el registro en 2019 del proyecto N-556: El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética, en el Grupo de Investigación: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, en el programa Cultura lúdica y humanidades digitales. Estando como responsable la Dra. Blanca Estela López Pérez y Roberto Adrián García Madrid como participante.

En este proyecto se relaciona el ejercicio de dos entrevistas en video realizada a coleccionistas de juguetes, ambos con un capital de piezas considerable por número, características de valor comercial y tiempo invertido en el concentrado de la colección correspondiente.

Sustentación del Tema

El estudio de temáticas de coleccionismo acotado al tema del juguete derivado de la producción y consumo en masa, la derrama económica directa e indirecta insertada en mercados emergentes requiere de estudios particulares, que permitan aportar al emergente aparato crítico.

El enfoque de las industrias culturales puede proveer herramientas para abordar el fenómeno del coleccionismo y su relación con los vínculos del consumo de estas piezas.

Los productos de diseño insertados en estos procesos de proyección de piezas implica un conocimiento en el público objetivo, comprender estos procesos puede proveer herramientas que se puedan extrapolar en otros ámbitos de diseño.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general:

- Identificar los ejes que operan en las industrias culturales y su función como soporte de contenidos que derivan en el coleccionismo.

Objetivos específicos:

- Identificar qué canales de las industrias culturales influyen o soportan más las inercias de coleccionismo de juguetes.
- Identificar las posibles categorías del coleccionismo de juguetes
- Identificar los factores y valores que propician que un juguete sea susceptible a ser coleccionado
- Evaluar la extrapolación de esta línea de estudio a otras problemáticas de diseño.

Metas

- Elaboración de un documento que concentre los resultados obtenidos en la presente investigación.
- Producir y editar el material videograbado para la exhibición y publicación en un material audiovisual.
- Ofrecer desde la academia una línea de investigación que aborde este fenómeno de consumo cultural y comercial

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Estado del arte y construcción de aparato crítico de las industrias culturales y coleccionismo. (RAGM 50% - BELP 50%)	agosto 2023	23-P
Identificación de publicación factible para exponer estado del arte. Publicaciones de comunicación, ciencias sociales, cultura, antropología y diseño, entre ciertos rubros. (RAGM 50% - BELP 50%)	agosto 2023	23-P
Análisis y evaluación de diseño de un curso de intervención de piezas - juguetes (En caso de viabilidad, realizar gestión universitaria y difusión). (RAGM 50% - BELP 50%)	Noviembre 2023	23-O
Exposición y curaduría de resultados del curso en espacios universitarios de la Unidad. (RAGM 70% - BELP 30%)	Diciembre 2023 / Enero 2024	23-O / 24-I
Edición y postproducción de material recopilado para el coleccionista A (RAGM 50% BELP 50%)	marzo 2024	24-I
Edición y postproducción de material recopilado para el coleccionista B (RAGM 50% BELP 50%)	junio 2024	24-P
Presentación de videos en evento (realizar gestión universitaria y difusión). (RAGM 50% - BELP 50%)	Septiembre 2024	24-O
Organización de eventos acotado al tema de este proyecto . (RAGM 70% - BELP 30%)	enero	25-I
Gestión para publicación de resultados del evento en una memoria avalada por la UAM y eventualmente con otra institución de Educación Superior. (RAGM 50% - BELP 50%)	mayo	25-P

Recursos materiales, económicos y humanos

- Equipo de cómputo, disco duro externo.
- Equipo de edición y posproducción de video y audio.
- Personal para la edición y posproducción. Se requiere la cotización de servicio.
- Proyecto de servicio social para apoyo en actividades.

Productos de investigación

- Artículo en revista especializada.
- Publicación de 2 audiovisuales en redes sociales de la Universidad

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Publicaciones / Memorias de eventos especializados.
- Blom, P. (2013). El coleccionista apasionado, Barcelona, Anagrama.
- Brasó, J., y García, J. (2020). Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. *El Futuro del Pasado*, 11, pp. 441-455.
- Carey, C. (2008). Modeling collecting behavior: The role of set completion. *Journal of Economic Psychology*, 29(3), 336–347.
- Danet, B., & Katriel, T. (1994). "Glorious obsessions, passionate lovers, and hidden treasures: Collecting, metaphor, and the Romantic ethic". *The Socialness of Things: Essays on the Socio-Semiotics of Objects*, edited by Stephen H. Riggins, Berlin, Boston: De Gruyter Mouton, pp. 23-62.
- Danet, B., & Katriel, T. (1989). No two alike: Play and aesthetics in collecting. *Play & Culture*, 2(3), 253–277.
- Phoenix, W. (2006). Plastic culture. How Japanese toys conquered the world. Tokio, Kodansha.
- Steinberg, M. (2010). A Vinyl platform for dissent: designer toys and characters merchandising. *Journal of Visual Culture*, 9(2), 209-228.
- Sutton-Smith, B. (1986). Toys as culture, New York, Gardner Press.

Modalidad de difusión

- Búsqueda de publicaciones especializadas o capítulos de libros con temáticas afines, como: comunicación, ciencias sociales, cultura, antropología y diseño, entre ciertos rubros.
 - Participación en eventos especializados compatibles con temáticas de comunicación, ciencias sociales, cultura, antropología y diseño, entre ciertos rubros.
- Un ejemplo puede ser publicaiones y/o eventos de la universidad de Palermo.

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

JDIC030-Coleccionista-Respuesta-a-observaciones-todo_compressed.pdf

1 mensaje

DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO

6 de febrero de 2023,

<investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

17:15

Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>, SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO <sacad@azc.uam.mx>, Itzel Sainz González <misg@azc.uam.mx>

Estimada Mtra. Areli,

Por medio de la presente y en respuesta al oficio al oficio SACD/CYAD/050/2023, solicito

su amable intervención para turnar a la Comisión encargada de la revisión, registro y

seguimiento de los proyectos, programas, grupos de investigación, así como de

proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de

Investigación, del Consejo Divisional de CyAD la respuesta que envía el Mtro. Roberto

Adrián García Madrid a las observaciones solicitadas en referencia a la propuesta de

proyecto de investigación:

El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales.

Sin otro particular por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente,
Sandra Molina

--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoUAMAZC
www.azc.uam.mx



20230131-Coleccionista-Respuesta-a-observaciones-todo_compressed.pdf

628K

SACD/CYAD/050/2023

24 de enero de 2023

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Presente

Asunto: Observaciones respecto al Registro del Proyecto de Investigación “El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales”.


Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, solicita lo siguiente respecto al Registro del Proyecto de Investigación “El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales”:

- Actualizar la fecha de inicio en el formato de registro
- En el apartado de Plan de trabajo, indicar que actividades realizarán cada uno de los participantes
- Especificar fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas
- Sea más específico en la modalidad de difusión

Sin otro particular por el momento, le envió un cordial saludo.

Atentamente

Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

12 de enero del 2023.

JDIC.007.23

ASUNTO: Solicitud de registro de proyecto.

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

Presidente del Consejo Divisional de CyAD

Presente

Por este medio solicito su amable intervención para turnar a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, grupos de investigación así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación*, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente; la solicitud de registro del proyecto “El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales.” cuyo responsable es el Mtro. Roberto Adrián García Madrid, integrante del Área de investigación Diseño Disruptivo. Este proyecto de investigación se enmarca en el programa P-066 Diseño, arte e intercambios culturales.

Atendiendo al numeral 1.2.4 Se presenta la siguiente justificación del proyecto atendiendo los requerimientos establecidos en las Políticas Generales del Colegio Académico.

En cuanto a su relevancia dentro de los problemas prioritarios a atender en el país, el proyecto atiende necesidades relacionadas con la educación; además, contribuye al cumplimiento de los siguientes objetivos prioritarios del Programa Sectorial de Cultura 2020-2024:

4: Proteger y conservar la diversidad, la memoria y los patrimonios culturales de México, mediante acciones de preservación, investigación, protección, promoción de su conocimiento y apropiación.

5: Fortalecer la participación de la cultura en la economía nacional a través del estímulo y profesionalización de las industrias culturales y empresas creativas, así como de la protección de los derechos de autor

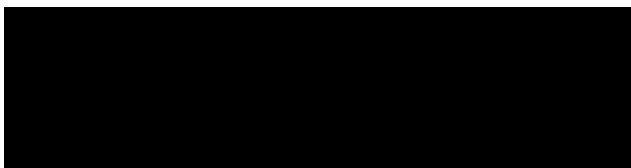
6: Enriquecer la diversidad de las expresiones creativas y culturales de México mediante el reconocimiento y apoyo a los creadores, académicos, comunidades y colectivos.

Lo anterior fundamentado en el Objetivo General del Proyecto: Identificar los ejes que operan en las industrias culturales y su función como soporte de contenidos que derivan en el coleccionismo.

Lo anterior documenta el estudio de temáticas de coleccionismo acotado al tema del juguete derivado de la producción y consumo en masa, la derrama económica directa e indirecta insertada en mercados emergentes requiere de estudios particulares, que permitan aportar al emergente aparato crítico. Por lo que aporta al soporte teórico- crítico de las industrias culturales en México y su relación con el diseño.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

ATENTAMENTE,
“Casa Abierta al Tiempo”



Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento para el Diseño



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

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

Azcapotzalco a 18 de diciembre de 2022

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento para el Diseño
PRESENTE

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, turne a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD la propuesta de proyecto de investigación

El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales

con el fin de registrarlo. El Mtro. Roberto Adrián García Madrid, integrante del Área de investigación Diseño Disruptivo será el responsable del mismo. Por equivocación se quedó trasapelado, por eso la diferencia entre las fechas de solicitud y el envío presente.

Este proyecto de investigación se enmarca en el programa *P-066 Diseño, arte e intercambios culturales*. Es la continuación de un trabajo que el profesor-investigador ha comenzado a estudiar desde 2007, y que no había tenido la oportunidad de registrar.

Las indagaciones contribuirán al siguiente objetivo departamental:

4. Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico. Como expresa el Mtro. García Madrid en el formato de registro, el juguete se convierte “en un artículo coleccionable que es sometido a criterios de valoración y sobreevaluación”; el diseño del objeto es el punto de partida de un proceso que, en el marco del estudio propuesto, se convierte en una expresión de la cultura material que evoluciona dentro del circuito que da en las industrias culturales y que hace que, a la producción, distribución y consumo iniciales, se sumen nuevos momentos de distribución y consumo. El trabajo sobre el contexto histórico de origen, en contraposición con el contexto social en el que el fenómeno se desenvuelve, serán objeto importante del estudio dentro de este proyecto.

En cuanto a su relevancia dentro de los problemas prioritarios a atender en el país, el proyecto atiende necesidades relacionadas con la educación; además, contribuye al cumplimiento de los siguientes objetivos prioritarios del Programa Sectorial de Cultura 2020-2024:



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

4: Proteger y conservar la diversidad, la memoria y los patrimonios culturales de México mediante acciones de preservación, investigación, protección, promoción de su conocimiento y apropiación

6: Enriquecer la diversidad de las expresiones creativas y culturales de México mediante el reconocimiento y apoyo a los creadores, académicos, comunidades y colectivos

Para completar el proceso de registro, se adjunta el oficio de solicitud de la Mtro. García Madrid, así como el formato de registro correspondiente.

Atentamente

Dra. M. [Redacted] González
Jefa de [Redacted] Investigación "Diseño Disruptivo"

Ciudad de México a 26 de septiembre de 2022

Dra. Ma. Itzel Sainz González
Jefa del Área de Investigación
Diseño Disruptivo

PRESENTE

Por este medio me permito solicitar a usted de la manera más atenta, turnar la presente solicitud de registro del proyecto de investigación:

El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales

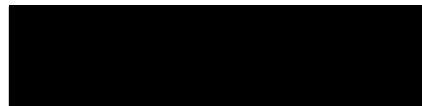
La temática de este proyecto busca identificar cómo la cultura del juguete realizado masivamente resultado de procesos de diseño se transforma en un artículo coleccionable que es sometido a criterios de valoración y sobrevaloración en un espectro de artículos coleccionables.

Lo anterior es la continuación de trabajo realizado previamente desde 2007 y que se ha cristalizado en varias participaciones de conferencias y memorias de eventos idóneos para estos contenidos.

Sin más por el momento permanezco atento a cualquier duda o comentario de la presente.
Reciba usted un cordial saludo.

Atentamente

“Casa Abierta al Tiempo”



M.D. Roberto Adrián García Madrid

División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño
Área de Investigación Diseño Disruptivo
53 18 91 57 / 53 18 91 74
gmra@correo.azc.uam.mx / roberto.garcia.madrid@gmail.com

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	03/octubre/2021	Fecha de conclusión:	12/diciembre/2024
Título del Proyecto:	El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales		
Departamento al que pertenece:	Investigación y Conocimiento para el Diseño		
Área o Grupo en el que se inscribe:	Área Diseño Disruptivo		

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

Programa: Diseño, arte e intercambios culturales.

Objetivo general del programa:

“Generar conocimiento acerca de cómo el diseño y el arte se expresan, se producen, se distribuyen, se consumen, se conservan, se convierten en una apropiación y se manifiestan a través de distintas culturas o subculturas, analizando tanto expresiones del pasado y del presente, como en la proyección de escenarios emergentes y futuros con el fin de incidir en la enseñanza y en la práctica de los distintos campos del diseño.”

Este proyecto busca identificar cómo la cultura del juguete realizado masivamente resultado de procesos de diseño se transforma en un artículo coleccionable que es sometido a criterios de valoración y sobrevaloración en un espectro de coleccionables.

Lo anterior se articula con el objetivo del programa, específicamente en el análisis de los escenarios emergentes, teniendo el fenómeno del coleccionismo como una manifestación de la cultura material contemporánea.

Proyectos que conforman al programa

N-466 El haikú como vehículo para el análisis y la exploración de procesos creativos interdisciplinarios en las artes visuales, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

N-476. La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño

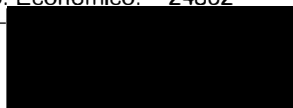
N-502 Utilización de tecnologías digitales en el diseño paramétrico y diseño de moldes y troqueles, una estrategia de interacción para la enseñanza del Diseño. Caso: Aplicación del software Visi-Series CAD/CAM/CAE.

N-536. Visualización desde una perspectiva intercultural

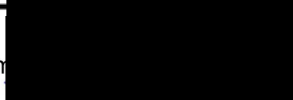
Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>	Descriptiva
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>	
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Responsable del Proyecto

Nombre:	Roberto Adrián García Madrid	No. Económico:	24802
Categoría y Nivel:	Titular C	Firma	
Tipo de Contratación:	Indeterminado		

Participantes

Nombre:	Blanca Estela López Pérez	Firma	
No. Económico:	32281		

Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

Este proyecto tiene como antecedentes las participaciones en eventos académicos:

-El juguete, oportunidad para el deseo.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: 2da Conferencia Internacional de Diseño en la Ciudad de México MX Design Conference 2007, ICSID50. Universidad Iberoamericana, 2007.

Participación en coautoría con Ana Carolina Robles Salvador

-Las mil y una caras de LEGO.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: Aproximaciones y reflexiones del Coloquio interdepartamental sobre narración, estética y política, organizado por el Departamento de Evaluación en el tiempo, Departamento de Investigación y Conocimiento y Departamento de Medio Ambiente, UAM, 2013.

-HALO o la transición de la fantasía digital al objeto.

Conferencia dictada en el evento: Coloquio Corporalidad Sensorialidad @ Realidad septiembre, organizado Departamento de Evaluación en el tiempo, UAM 2014.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

- La materialización de un fenómeno Transmedia: Star Wars y sus soportes lúdicos.

Conferencia dictada y publicada en la memoria del evento: Industrias creativas y procesos de transmediación, streaming, videojuegos y cultura visual. Organizado por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Grupo: LA FINISTERRA. Investigación Académica de videojuegos e Industrias Creativas. UNAM 2020.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

- Coleccionismo y contemplación estética del juguete.

Capítulo de libro publicado en: Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana. Departamento de Medio Ambiente, UAM, 2021.

Participación en coautoría con Blanca Estela López Pérez

Además se tiene el registro en 2019 del proyecto: El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética, en el Grupo de Investigación: Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, en el programa Cultura lúdica y humanidades digitales. Estando como responsable la Dra. Blanca Estela López Pérez y Roberto Adrián García Madrid como participante.

En este proyecto se relaciona el ejercicio de dos entrevistas a coleccionistas de juguetes, ambos con un capital de piezas considerable por número, características de valor comercial y tiempo invertido en el concentrado de la colección correspondiente.

Sustentación del Tema

El estudio de temáticas de coleccionismo acotado al tema del juguete derivado de la producción y consumo en masa, la derrama económica directa e indirecta insertada en mercados emergentes requiere de estudios particulares, que permitan aportar al emergente aparato crítico.

El enfoque de las industrias culturales puede proveer herramientas para abordar el fenómeno del coleccionismo y su relación con los vínculos del consumo de estas piezas.

Los productos de diseño insertados en estos procesos de proyección de piezas implica un conocimiento en el público objetivo, comprender estos procesos puede proveer herramientas que se puedan extrapolar en otros ámbitos de diseño.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general:

- Identificar los ejes que operan en las industrias culturales y su función como soporte de contenidos que derivan en el coleccionismo.

Objetivos específicos:

- Identificar qué canales de las industrias culturales influyen o soportan más las inercias de coleccionismo de juguetes.
- Identificar las posibles categorías del coleccionismo de juguetes
- Identificar los factores y valores que propician que un juguete sea susceptible a ser coleccionado
- Evaluar la extrapolación de esta línea de estudio a otras problemáticas de diseño.

Metas

- Elaboración de un documento que concentre los resultados obtenidos en la presente investigación.
- Producir y editar el material videograbado para la exhibición y publicación en un material audiovisual.
- Ofrecer desde la academia una línea de investigación que aborde este fenómeno de consumo cultural y comercial

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Estado del arte de las industrias culturales	enero 2023	22-O
Edición y postproducción de material recopilado para el coleccionista A	mayo 2023	23-I
Edición y postproducción de material recopilado para el coleccionista B	septiembre 2023	23-P
Presentación del producto resultante	diciembre 2023	23-O
Publicación de avances	mayo 2024	24-I
Organización de evento	septiembre 2024	24-P
Publicación de conclusiones	diciembre 2024	24-O

Recursos materiales, económicos y humanos

- Equipo de cómputo, disco duro externo.
- Equipo de edición y posproducción de video y audio.
- Personal para la edición y posproducción. Se requiere la cotización de servicio.
- Proyecto de servicio social para apoyo en actividades.

--

Productos de investigación

- Artículo en revista especializada.
- Publicación de 2 audiovisuales

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Publicaciones especializadas
- Memorias de eventos especializados

Modalidad de difusión

- Búsqueda de publicaciones especializadas o capítulos de libros con temáticas afines.
- Participación en eventos especializados

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

Fwd: JDIC.007. 20221218-RegistoColeccionismo completo.pdf

1 mensaje

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx> 16 de enero de 2023, 8:58
Para: SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO <sacad@azc.uam.mx>, OFICINA TECNICA
DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>
Cc: DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Estimadas Mtra. Areli y Lic. Lupita

Por este medio envío a trámite de la Comisión de Proyectos de Investigación la solicitud de la Jefatura de Departamento Investigación y Conocimiento para el Diseño, referente a la propuesta de registro del proyecto de investigación denominado "El coleccionismo de juguetes y su vínculo con las industrias culturales".

Agradezco su atención enviando

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana Azc.
dircad@azc.uam.mx
Tel: 55 53189145
M: 55 48701011

----- Forwarded message -----

De: **DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO** <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>
Date: jue, 12 ene 2023 a las 13:05
Subject: JDIC.007. 20221218-RegistoColeccionismo completo.pdf
To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>, Itzel Sainz González <misg@azc.uam.mx>

Estimado Mtro. Salvador,

Por este medio le saludo cordialmente y le solicito tenga a bien turnar a la comisión correspondiente la solicitud de registro anexa.

Atentamente,
Sandra Molina

--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoUAMAZC
www.azc.uam.mx

 **20221218-RegistoColeccionismo completo.pdf**
2292K