


29 de junio de 2016

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

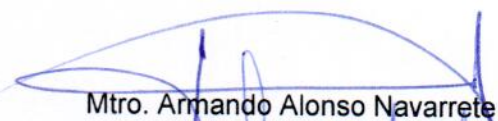
La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente da por recibida la información enviada por la Mtra. Ma. Itzel Sainz González, relativa al segundo reporte parcial del Proyecto de Investigación # N-369 "Prácticas personales y Sociales en torno a los libros electrónicos", adscrita al Grupo de Investigación "Diseño e Interacción Tecnológica", que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.



D.C.G. Dulce María Castro Val



Mtro. Ernesto Noriega Estrada




Mtro. Armando Alonso Navarrete



Mtro. Luis Franco-Arias Ibarro

D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez

Alumno Brandon Damian Cano Zaragoza



Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión



OK

hful
UAM, CyAD, Dir, 02 MAY 2016 10:24

JDIC.087.16

Abril 29, 2016

lupita.

Cons Div CyAD 03 MAY 2016 16:18

DR. ANÍBAL FIGUEROA CASTREJÓN

Presidente del H. Consejo Divisional

Presente

Por este medio, me permito solicitarle tenga la amabilidad de presentar en la próxima sesión del H. Consejo Divisional de CyAD, que usted dignamente preside, el documento correspondiente al segundo reporte de Investigación del **Proyecto N-369. Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos.** Incidencias del Diseño de la Comunicación Gráfica en las fases del proceso cultural que las envuelven, con registro el 17 de febrero de 2015, Acuerdo 490-8 del Cuadragésimo Consejo Divisional, a cargo de la Mtra. Ma. Itzel Sainz González, miembro del grupo de investigación: Diseño e Interacción Tecnológica, para lo cual se anexa:

Documento correspondiente para su revisión y consideración.

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

ATENTAMENTE,
"Casa Abierta al Tiempo"

DCG. DULCE MARÍA CASTRO VAL

Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento para el Diseño

Sta. Academ. CyAD, 02 MAY 16 11:17

Ciudad de México a 29 de abril de 2016

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

PRESENTE

Por este medio solicito a usted de la manera más atenta, por favor turnar al H. Consejo Divisional, el documento correspondiente al segundo reporte de Investigación del Proyecto:

N-369. Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos

Incidencias del Diseño de la Comunicación Gráfica en las fases del proceso cultural que las envuelven.

Con registro el 17 de febrero de 2015, Acuerdo 490-8 del Cuadragésimo Consejo Divisional.

Proyecto a cargo de la Mtra. Ma. Itzel Sainz González.

Se adjunta el documento correspondiente para su revisión y consideración.

Sin más por el momento y agradeciendo de antemano su atención a la presente, reciba usted un cordial saludo y permanezco atento a cualquier duda o comentario a la presente.

Atentamente

"Casa Abierta al Tiempo"



M.D. Roberto Adrián García Madrid

Responsable del Grupo de Investigación:

Diseño e Interacción Tecnológica

Ext. 9157

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

Dep Inv 29 ABR 2016 16:41

29 ABR 2016 16:41



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 21 de abril de 2016

Mtro. Roberto García Madrid
Responsable del Grupo de Investigación
Diseño e Interacción Tecnológica
Presente

Adjunto a este oficio le hago entrega del segundo reporte de investigación del proyecto que tengo abierto:

N-369. Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos
Incidencias del Diseño de la Comunicación Gráfica en las fases
del proceso cultural que las envuelven

Con confirmación de registro del 17 de febrero de 2015, Acuerdo 490-8 del Cuadragésimo Consejo Divisional.

Los avances que se adjuntan corresponden a un 20% de avance adicional a lo ya reportado, sumando así, un 40% de avance sobre el total del proyecto. Incluyen un reporte sintético del mismo y los productos de trabajo concretados hasta el momento:

- Reporte de investigación. Se sintetizan los avances realizados
- Protocolo amplio. Revisión del primer protocolo de acuerdo a lo solicitado a partir de la aprobación de los cambios al Posgrado en Diseño, ahora Doctorado en Diseño y Visualización de la Información
- Avances en la redacción de la tesis:
 - Capítulo 1, Antecedentes.
 - Parte I. Momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro
 - Parte II. Momentos emblemáticos del libro electrónico y su lectura
- Ponencia "Diseñadores gráficos, responsabilidad social y lectura electrónica", presentada en el 5º foro COMAPROD Intersecciones, Puebla, México (marzo de 2016)



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

- Infografías del Posgrado en Diseño para Expo CYAD 15-O, 16-I.

Al informe sintético impreso se le suma el CD que en el cual encontrará los archivos del resto de los productos.

Sin más por el momento, le envío un cordial saludo.

Atentamente,

Mtra. Ma. Itzel Sainz González
Profesora Investigadora

Reporte de investigación, 20% adicional de avance (total: 40%)

Doctorado en Diseño y Visualización de la Información

**Prácticas personales y sociales en torno
a los libros electrónicos**

***Incidencias del Diseño de la Comunicación Gráfica
en las fases del proceso cultural que las envuelven***



Mtra. María Itzel Sainz González

Matrícula 2143803607

Departamento de Investigación y Conocimiento
Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica
Abril de 2016

Tutor: Dr. Luis Jorge Soto Walls
Departamento de Evaluación del Diseño

Introducción

El presente escrito resume los avances adicionales que se han logrado con respecto al proyecto doctoral en el periodo que comprende los trimestres 15-O y 16-I. Si bien se parte del protocolo presentado para ser aceptada en el Posgrado en Diseño, y que coincide con el nombre registrado para este proyecto de investigación, se han realizado adecuaciones fruto de la evolución de cualquier tema doctoral. Este reporte está organizado de acuerdo a tres líneas:

- Sobre la organización del trabajo. Donde se explican el plan inicial y sus adecuaciones.
- Sobre los productos generados hasta el momento. Se relacionan y reseñan los textos, una ponencia y medios de difusión que se han realizado.
- ¿Qué sigue? Se explica brevemente el trabajo faltante.

Sobre la organización del trabajo

En la sesión 378 del Colegio Académico, efectuada el 16 de abril del 2015, se aprobaron los cambios a los planes y programas de estudios del Posgrado en Diseño. Uno de los cambios fundamentales, que atañe a este proyecto de investigación en particular, estriba en que ahora ha quedado inscrito dentro del Doctorado en Diseño y Visualización de la Información. La duración del mismo se ha ampliado a nueve trimestres en lugar de seis, lo cual probablemente tenga implicaciones respecto a la duración del proyecto de investigación. Por el momento no se hace necesario solicitar una ampliación del mismo, pero será necesario tenerlo en mente.

Adicionalmente, el Consejo Divisional de CyAD aprobó los nuevos Lineamientos de los Posgrados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en su Sesión 507. Como consecuencia, hubo de reservar un tiempo del trabajo para responder a lo requerido en este documento.

Sobre los productos generados hasta el momento

Los avances iniciales, reportados anteriormente, fueron cruciales para ir concretando la redacción definitiva de parte de la tesis doctoral. El manejo del aparato crítico señalado entonces ha rendido los frutos esperados. Además, se han seguido buscando oportunidades para difundir diferentes aspectos del tema tratado y socializar avances. La relación de los trabajos difundidos es la siguiente:¹

- **Protocolo amplio.** Revisión del primer protocolo de acuerdo a lo solicitado a partir de la aprobación de los cambios al Posgrado en Diseño, ahora Doctorado en Diseño y Visualización de la Información y los nuevos Lineamientos de los Posgrados de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Notas

¹ Los textos en extenso se presentan como adjuntos a este reporte de investigación.

Se ajustaron el título de la tesis, alineando la pregunta central y la hipótesis al mismo y adecuando el texto del protocolo respectivamente.

Título actual: El rol del Diseñador de la Comunicación Gráfica dentro del circuito cultural comunitario de la lectura estética en el espacio virtual

Pregunta central: ¿Cuál es la función que ejerce un Diseñador de la Comunicación Gráfica dentro del contexto cultural comunitario de la lectura estética en el espacio virtual?

Hipótesis: El DCG puede integrar las distintas potencialidades que el espacio virtual aporta al circuito cultural comunitario de la lectura estética.

Grupo de Protocolo. Se tienen ya las cartas de aceptación de los dos integrantes adicionales al director de la tesis, que son:

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro. Adscrito al Departamento de Investigación y Conocimiento, CYAD, UAM Azcapotzalco, es miembro del Área de Apoyo del Posgrado en Diseño y Visualización de la Información. Su aportación estribará en sus conocimientos y enfoques sobre Innovación y TIC, fundamentales para el tema que se estudia.

Dr. Eduardo Nivón Bolán. Integrante del Departamento de Antropología de la UAM Iztapalapa, es uno de los expertos más reconocidos en la República Mexicana sobre temas culturales. Su visión y retroalimentación serán de gran valor, dado que en el proyecto de investigación se entreteje al diseño con los estudios culturales.

- **Avances en la redacción de la tesis.** Se tiene ya el primer capítulo de la misma, correspondiente a los antecedentes del tema.

- **Capítulo 1, Antecedentes. Parte I.**

Momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro

Resumen

En el presente apartado se reseñan algunos momentos emblemáticos en la historia de la lectura y del libro. El escrito se acota a ciertos pasajes, pues un recuento completo se apartaría del foco del estudio y requeriría un espacio que desborda el alcance que tiene este trabajo. El objetivo es contextualizar de manera clara los antecedentes del que devienen el libro electrónico y la lectura en el espacio cibernético. Se considera relevante repasar la evolución no sólo del objeto, sino también del objetivo principal que lo acompaña debido a que, como se verá más adelante, los soportes y formatos se han modificado a lo largo del tiempo, pero siempre han sido utilizados para el propósito que se menciona.

○ **Capítulo 1, Antecedentes. Parte II.**

Momentos emblemáticos del libro electrónico y su lectura

Resumen

En este apartado se desarrolla la nueva etapa en la historia del libro y de la lectura a partir del surgimiento del soporte electrónico. Al igual que la sección anterior, no es un recorrido lineal, tan solo por-que el papel y la pantalla han coexistido y siguen compartiendo lectores. Se sigue una ruta semicronológica en el sentido de iniciar cada inciso de acuerdo con su aparición temporal, pero incorporando en su desarrollo los cambios sustantivos que se han dado respecto a ese primer hecho. El contraste en cuanto a la duración en la evolución del libro electrónico o libro-e es señalado claramente por Lebert (2009: 4): "Tiene casi 40 años de edad. Pero esto es una vida corta en comparación con la del libro impreso de hace cinco siglos". El veloz avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha provocado que algunos de los puntos sean simultáneos, en cuyo caso se ha tratado de privilegiar la fluidez del recuento. Es de señalar que se tratan únicamente momentos emblemáticos ya que en el capítulo correspondiente al marco teórico se abordarán las conceptualizaciones necesarias a partir de la revisión de diversos autores y de las diferentes variantes actuales del eBook.

- Ponencia "Diseñadores gráficos, responsabilidad social y lectura electrónica", presentada en el 5º foro COMAPROD Intersecciones, Puebla, México (marzo de 2016).

Resumen

En el entorno virtual actual de la lectura como actividad social, ¿qué responsabilidades debe asumir un diseñador gráfico? Para responder a esta pregunta, se presenta un recorrido reflexivo sobre el rol del diseño en la sociedad y la cultura, a partir de trabajos de profesionales de este ramo, de documentos internacionales y de expertos en estudios culturales. A modo de punto de partida, para el análisis del proceso cultural se han tomado las fases que sugiere Nivón (2010): Formación y capacitación artística, Creación, Producción, Distribución, Consumo y Conservación. Su postura enriquece aquellas que establece el Banco Interamericano de Desarrollo para la Economía Naranja (Buitrago & Duque, 2013), misma que omite la primera y la última de las que propone el primer experto. Este trabajo se centra en casos prácticos encontrados, sobre todo, en las etapas de Producción y Consumo, y cómo, a nivel de prácticas sociales, con el libro electrónico se han traspasado y a la vez incorporado algunos paradigmas del libro en soporte de papel.

La ponencia está siendo evaluada para su publicación como capítulo de libro. De ser dictaminada favorablemente, se reportará en la siguiente ocasión.

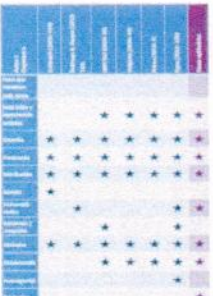
• **Infografías.**

Posgrado en Diseño y Visualización de la Información para Expo CYAD 15-O, y 16-I

Prácticas personales y sociales en torno a los libros electrónicos

Incidentalidad del DGI en las fases del proceso cultural que las envuelven

Abstract
The work of a designer/Designer as part of a team that works together for the production of an e-book, requires that this professional is able to understand how to address the problem of the design generation, which refers not only to the design, but also to the methodology that is used to emphasize this work. However, it is required that the nature of the experience is wide and open.



Objetivos


- Establecer los factores que inciden en la experiencia de lectura en el ámbito virtual.
- Trabajar con la colaboración del estudiante de la tesis doctoral a partir de la investigación documental realizada a lo largo de los trimestres anteriores.

Desarrollo y Metodología

Se analizaron las experiencias de la gente, los mecanismos de lectura digital en un sitio en la plataforma educativa de un sitio de aprendizaje, así como los factores que inciden en el contexto en el que se realiza como el momento de la vida personal, el momento de la vida profesional, el momento de la vida académica y el momento de la vida social. Para analizar la experiencia del lector en el ámbito virtual, se han considerado los aspectos de diseño de interfaces de usuario de servicios culturales que sustentan la lectura en los libros electrónicos. A partir de un cuestionario de conocimientos, se ha llegado a conclusiones generales.

Resultados

El DGI debe tener en cuenta los factores que inciden en la experiencia de lectura en el ámbito virtual, para ser capaz de diseñar una experiencia de lectura digital que sea atractiva, funcional y socialmente relevante para el lector. Se han obtenido los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Alumna participante:

<http://bit.ly/itzelsainz>

Universidad Autónoma de Querétaro

Posgrado en Diseño y Visualización de la Información

Título de la ICR/Tesis
El uso del DGI dentro del diseño cultural sustentado en la lectura digital en el ámbito virtual

Resumen
El presente es un trabajo de tesis que se realizó en el marco de un curso de posgrado en el área de Diseño y Visualización de la Información. El objetivo principal de esta investigación es analizar los factores que inciden en la experiencia de lectura en el ámbito virtual. Para ello se realizó un estudio de caso en el que se analizaron los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Objetivo Primario
El objetivo principal de esta investigación es analizar los factores que inciden en la experiencia de lectura en el ámbito virtual. Para ello se realizó un estudio de caso en el que se analizaron los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Metodología
Se utilizó una metodología de investigación de caso en la que se analizaron los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Avances con respecto al trimestre anterior
Se han obtenido los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Resultados Preliminares
Se han obtenido los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Aportación al área de conocimiento
Se han obtenido los factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Según (Sainz) (2013) los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario y los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales". Y (Sainz) a su vez, los factores que inciden en el contexto de diseño son: "los factores de diseño de los interfaces de usuario de los servicios culturales".

Referencias Bibliográficas
Sainz, I. (2013). Factores que inciden en el contexto de diseño y los factores culturales. Tesis de maestría. Universidad Autónoma de Querétaro.

Fuentes consultadas

Cada uno de los productos del trabajo anexados incluye sus propias fuentes consultadas.