

16 de diciembre de 2022

**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 recibido el Informe Global del Proyecto de Investigación N-476 “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño”, la responsable es la Dra. María Itzel Sainz González, adscrito al Programa de Investigación P-066 “Diseño, arte e intercambios culturales”, que forma parte del Área de Investigación “Diseño Disruptivo”, presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento.

La y los siguientes miembros que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor de recibir el Informe Global: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz y el Asesor Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

Fecha: 09 de diciembre de 2022
Oficio no. JDIC.277.22
Asunto: Turnar a comisión informe global

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, el informe el Informe Global de investigación del proyecto:

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

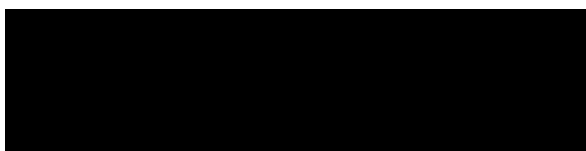
Como se explica dentro del reporte en extenso, se ha cubierto más del 100% de las metas planteadas originalmente y en la prórroga.

Agradezco de antemano su apoyo para esta solicitud.

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

Atentamente

“CASA ABIERTA AL TIEMPO”



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

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 7 de diciembre de 2022

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
Presente

Por este medio, agradezco su apoyo para remitir al Consejo Divisional el Informe Global de investigación del proyecto:

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

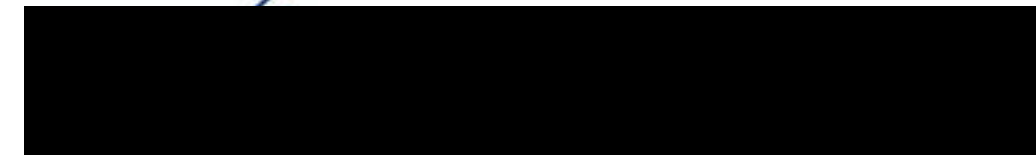
Como se explica dentro del reporte en extenso, se ha cubierto más del 100% de las metas planteadas originalmente y en la prórroga. Se anexan los productos del trabajo generados después del 4º Reporte, presentado en marzo del presente, así como copia de los que se entregaron en este y en los otros tres que le precedieron. La liga para acceder a los documentos es la siguiente:

<https://bit.ly/3iBkHnR>

Por razones de seguridad informática es de acceso restringido; se marcará el permiso para la Jefatura departamental y la Oficina Técnica de Consejo Divisional.

Agradecemos de antemano su apoyo para esta solicitud. Quedamos al pendiente por si se requiere alguna información adicional.

Atentamente,



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

Mtra. Bárbara Paulina Velarde Gutiérrez
No. econ. 27529
Departamento de Procesos y Técnicas de
Realización
Participante en el proyecto de investigación

c.c.p. Dr. Edwin Antonio Almeida Calderón, Jefe del departamento de Procesos y Técnicas de Realización

Informe global de investigación, 100% del total

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

Dra. María Itzel Sainz González

No. Económico [REDACTED], depto. Investigación y Conocimiento

Mtra. Bárbara Paulina Velarde Gutiérrez

No. Económico [REDACTED], depto. Procesos

Área de Investigación Diseño Disruptivo

Diciembre de 2022

Introducción

El presente escrito resume los resultados de investigación que se han logrado a lo largo del proyecto de investigación y ahora que se han cumplido todos los objetivos y metas planteados. Como se verá, se excedieron los productos esperados al inicio y al plantear la prórroga, a pesar del periodo de pandemia por Covid 19, pues se adecuaron a las circunstancias y retos asociados. Así, se logró ya un 100% de avance, por lo que se da por concluido el proyecto.

Este informe está organizado de acuerdo con dos líneas:

- Los puntos que para el mismo se señalan en los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño según fueron aprobados en la Sesión 593 ordinaria del Cuadragésimo Quinto Consejo Divisional, celebrada el 30 de septiembre de 2020:
 - Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los integrantes.
 - Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura del Proyecto de Investigación concluido.
 - Aportaciones al campo de conocimiento.
 - Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales.
 - Trascendencia social.
- Copia de los informes parciales presentados con anterioridad, así como los productos asociados, todo en formato digital

Planteamiento general del proyecto

Se ha visto cómo la tecnología, poco a poco, se ha introducido al discurso del diseño y las artes, tanto en su sentido de herramienta cotidiana, como en su aparición en mensajes visuales y multimediales. A lo largo de los años, los diferentes dispositivos han pasado de ser una fantasía a convertirse en una realidad; elementos que fueron parte de la ciencia ficción ahora son cotidianos. El diseño ha participado en su creación, su producción, su distribución y su consumo. Como institución de educación superior formadora de futuros profesionales de la disciplina, es relevante reflexionar al respecto.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

Conocer y difundir de qué manera el uso y avance de las tecnologías han incidido en el ejercicio cotidiano de la disciplina del diseño y las artes visuales.

Objetivos específicos

1. Analizar de qué manera la tecnología ha permeado de ser una herramienta, a convertirse en parte del discurso visual que nos rodea, especialmente en el caso mexicano.

2. Distinguir cómo la tecnología, sus objetivos y productos, han pasado de ser un estanco del campo técnico a un elemento de la cultura visual de México y del mundo.

3. Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño, con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.

Sobre las participantes en el proyecto de investigación

El proyecto de investigación fue aprobado en la Sesión 555 Urgente del Cuadragésimo Cuarto Consejo Divisional, celebrada el 5 de diciembre de 2018. En ese momento se registró una participante única, la responsable del proyecto. Posteriormente, en la sesión 621 ordinaria del Cuadragésimo Séptimo Consejo Divisional, celebrada el 19 de agosto de 2021, se recibió la incorporación de la Mtra. Barbara Paulina Velarde Gutiérrez y de la Dra. Alma Elisa Delgado a este proyecto de investigación. Ya para el 4º reporte de investigación, recibido por el Cuadragésimo Octavo Consejo Divisional en su sesión 634 del 4 de mayo de 2022, se notificó que la Dra. Delgado había dejado de laborar en la UAM Azcapotzalco, por lo que únicamente nos quedábamos en el proyecto la Dra. Sainz y la Mtra. Velarde. Por esta razón, este informe global contiene únicamente las dos firmas.

Relación y descripción de actividades y resultados de cada una de las integrantes

De conformidad con el punto 3.6.2.1 de los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, en la Tabla 1 se señalan las actividades y resultados a lo largo del proyecto de investigación y que fueron presentados al Consejo Divisional en cuatro reportes parciales, más lo que se suma en este informe global.

Tabla 1

Producto	Autor, coautores o colaboradores	Año	Porcentaje de participación
Libro <i>Racrufi: arte de alta energía</i>	Itzel Sainz Juan Rogelio Ramírez Antonio Ramiro Ramírez	2019	33% 33% 33%
Infografía para CYAD Investiga 2019	Itzel Sainz	2019	100%
Diseño pedagógico de un ecosistema de aprendizaje para el curso Diseño y Comunicación VII. Cultura de la imagen	Itzel Sainz	2019	100%
Reseña en revista indexada: "Racrufi: arte de alta energía". En revista Cuestión de Diseño,	Itzel Sainz	2019	100%

Producto	Autor, coautores o colaboradores	Año	Porcentaje de participación
Infografía sobre la UEA Cultura de la Imagen para la Coordinación de licenciatura de DCG	Itzel Sainz	2019	100%
Ponencia “Un ecosistema de aprendizaje híbrido. Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen” en el V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información	Itzel Sainz	2019	100%
Ponencia “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño: Racrufi, un artista fantástico mexicano”. En CyAD Investiga 2019. Los temas necesarios.	Itzel Sainz	2019	100%
Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía”. Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2019	Itzel Sainz	2019	100%
Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía”. High Energy & cultura. Club Dada	Itzel Sainz Juan Rogelio Ramírez Antonio Ramiro Ramírez	2020	33% 33% 33%
Paquete didáctico de la UEA Diseño y Comunicación VII Cultura de la Imagen	Itzel Sainz	2020	100%
Entrevista cruzada entre Jaime Ruelas y Raúl Cruz Figueroa (Racrufi) VI Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información	Raúl Cruz Figueroa (Racrufi) Jaime Ruelas Moderó: Itzel Sainz		45% 45% 10%
Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía”. Librofest Metropolitano 2020	Itzel Sainz Raúl Cruz Figueroa	2020	50% 50%
Infografía para CYAD Investiga 2020.	Itzel Sainz	2020	100%
Antología UEA Diseño y Comunicación VII Cultura de la Imagen	Itzel Sainz	2021	100%
Ponencia “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño. Propuesta de ecosistema híbrido de aprendizaje”. Seminario CYAD Investiga 2020	Itzel Sainz	2021	100%
Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía” Ciclo de presentaciones de LibrosUAM. La esencia de la creación	Itzel Sainz Raúl Cruz Figueroa	2021	50% 50%

Producto	Autor, coautores o colaboradores	Año	Porcentaje de participación
Ponencia "Ciencia, Ficción y Diseño: saberes tridimensionales y seres post robóticos". 3er Coloquio. Fortalecimiento de los Colectivos de Docencia.	Itzel Sainz Alma Elisa Delgado Bárbara Velarde Carlos Hernández	2021	25% 25% 25% 25%
Libro "Literatura fantástica y ciencia ficción. Creaciones literarias y plásticas". Vinculación realizada entre el Comité de Ciencia, Educación y Tecnología de la UNAM, FES Cuautitlán y profesores del Tronco General de UEA del CyAD, UAM. Tipo de participación: dirección de obras plásticas y texto introductorio "Breves notas sobre fantasía y ciencia ficción".	Itzel Sainz: notas Dirección de obras plásticas: Itzel Sainz Alma Elisa Delgado Bárbara Velarde Carlos Hernández	2021	100% 25% 25% 25% 25%
Paquete didáctico para e-learning: UEA de Lenguaje Básico	Itzel Sainz	2021	100%
Paquete didáctico para e-learning: UEA Sistemas de Diseño	Itzel Sainz	2021	100%
Paquete didáctico para e-learning: UEA Fundamentos Teóricos del Diseño II	Itzel Sainz	2021	100%
Ponencia "Fantasía y ciencia ficción: recursos para la creatividad en el proceso de diseño". VII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto	Itzel Sainz Bárbara Velarde Alma Elisa Delgado	2021	33% 33% 33%
Presentación de libro. <i>Racrufi: arte de alta energía</i> . Feria Internacional del Libro del IPN 2021	Itzel Sainz Raúl Cruz Figueroa	2021	50% 50%
Diseño de 8 pdf interactivos como material didáctico para la UEA Cultura y Diseño II	Bárbara Velarde	2021	100%
Diseño de 13 pdf interactivos como material didáctico para la UEA Cultura y Diseño I	Bárbara Velarde	2022	100%
No reportados anteriormente:¹			
Artículo de divulgación. La tecnología como discurso y como herramienta	Itzel Sainz Bárbara Velarde	2022	50% 50%

¹ Se reseñan al final de este documento y se adjuntan al informe global.

Producto	Autor, coautores o colaboradores	Año	Porcentaje de participación
para el diseño. Catálogo CYAD Investiga 2022			
Análisis y síntesis para el diseño de articulaciones y movimientos. Reflexiones sobre una experiencia de aprendizaje a distancia. 1er Simposio Internacional sobre Educación en Artes y Diseño	Itzel Sainz	2022	100%
Ponencia. Educación en diseño y tecnología: enfoques y acercamientos durante la pandemia. Seminario CYAD Investiga 2022	Itzel Sainz Bárbara Velarde	2022	50% 50%
Ponencia. Jaime Ruelas y su <i>fandom</i> de diseño. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía. VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto ²	Itzel Sainz	2022	100%
Exposición. Jaime Ruelas. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía. Vitrinas del Edificio L. En el marco del VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto	Itzel Sainz (organización y curaduría)	2022	100%
Presentación del libro. Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico Mexicano. Librería de la UAM-A. En el marco del VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto	Itzel Sainz Juan Rogelio Ramírez Antonio Ramírez Jaime Ruelas	2022	25% 25% 25% 25%
Capítulo de libro. "Fantasía y ciencia ficción: recursos para el pensamiento en el proceso de diseño" En Diseños de lo intangible y lo tangible. Subtítulo: Cuatro perspectivas de investigación. Col. Cuadernos Universitarios de Investigación en Diseño. UAM-A. Págs de 53 a 79. ISBN versión electrónica: 978-607-28-2699-1.	Itzel Sainz Bárbara Velarde Alma Elisa Delgado	2022	33% 33% 33%

² El texto de esta ponencia se ha presentado como artículo para su posible publicación en una revista indexada.

Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura del Proyecto de Investigación concluido

Con la docencia

Es claro el vínculo que se estableció entre el proyecto y la docencia, al considerar la cantidad de materiales didácticos generados como parte de este proyecto. Se incluyeron intervenciones educativas, una antología, cuatro paquetes didácticos y 21 diaporamas en formato pdf interactivo. Todos estos materiales están disponibles en el repositorio institucional Zaloamati de modo que puedan ser aprovechados por otras y otros profesores-investigadores de la institución.

Además, se difundieron estos productos y enfoques en otros espacios académicos, lo que se constata en la lista de productos de investigación, con seis ponencias, un libro con imágenes de productos de la docencia, un artículo de investigación y un capítulo de libro.

La tecnología como herramienta para el diseño fue fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, máxime que la pandemia por Covid-19 retó a la planta docente a renovar sus enfoques, materiales y métodos de aprendizaje para abocarse a un enfoque 100% de e-learning.

Asimismo, la tecnología como discurso para el diseño en relación con la docencia, se abordó mediante el enlace del concepto con la fantasía y la ciencia ficción en varios de los ejercicios de las UEA de Lenguaje Básico y Sistemas de Diseño, con resultados por demás satisfactorios, como queda de manifiesto en los productos también reseñados en los reportes parciales y el presente informe global.

Con la preservación y difusión de la cultura

El ángulo más relacionado del proyecto con este inciso fue el de la tecnología como discurso para el diseño. Como se planteó en los objetivos, se analizó el trabajo de dos ilustradores y artistas mexicanos que se han desarrollado en los campos de la fantasía y la ciencia ficción: Racrufi y Jaime Ruelas (quien ya se mencionaba como antecedente en el protocolo de registro del proyecto). La relevancia que su labor plástica ha tenido en la construcción del discurso visual de nuestro país queda plasmada en la gráfica popular sonidera, que a la fecha sigue observándose en los carteles que invitan a tocadas en las plazas de la ciudad y del país.

Como parte de la preservación y difusión de la cultura, en tanto ejercicio de la tercera función sustantiva de nuestra institución, se realizaron una reseña del libro *Racrufi: arte de alta energía* en revista indexada, una entrevista cruzada entre Racrufi y Jaime Ruelas, seis presentaciones de libros de las obras en coautoría sobre estos creadores y una exposición de ilustración del segundo con motivo de sus 40 años de trayectoria. Estas actividades ayudaron a difundir, no solo el trabajo de estos artistas ya de suyo conocidos por muchos mexicanos y extranjeros, sino a profundizar en el discurso visual que manejan y su trascendencia, de modo que las nuevas generaciones de diseñadores que se forman en nuestra institución no pasen por alto el referente que ellos representan en dentro de la gráfica mexicana.

Aportaciones al campo de conocimiento

Se recuperan algunas conclusiones parciales a las que ya se había llegado en algunos de los productos de investigación y que se enriquecen a partir de los nuevos trabajos.

La tecnología es un elemento cotidiano de la cultura visual, no solamente a nivel mundial, también en el caso de México. El trabajo de varios ilustradores de gráfica popular mexicana, como Jaime Ruelas y Racrufi, realizados en el contexto de la publicidad para eventos multitudinarios de música high energy, no solamente marcó los años durante los cuales inició, en la década de los años 80. Hasta la fecha, continua como un referente atesorado por quienes lo conocieron en ese momento. Más aún, se ha convertido en la entrada de nuevas generaciones a esos grupos culturales cuya identidad se forma en una dualidad de experiencia musical y código visual. La fantasía y la ciencia ficción, desde su expresión en la gráfica mexicana, siguen valoradas y reconocidas en el trabajo reciente de dichos creadores, tanto a nivel nacional como internacional y han sido el germen para la producción gráfica de nuevos ilustradores y artistas plásticos.

La tecnología, como parte del discurso visual, ha permeado no solamente en cuanto a productos de las artes visuales ya en el campo profesional, también se ha vinculado con la docencia, con ejercicios que aprovechan adelantos científicos como pretexto para la construcción tanto bidimensional como tridimensional en ejercicios, por lo pronto, del Tronco General de Asignaturas en UEA como Lenguaje Básico y Sistemas de Diseño. Se había detectado ya cómo temas y subtemas de las cartas temáticas han resultado ser campo fértil para el proceso de diseño y las respuestas que estudiantes pueden aportar, por ejemplo, para los procesos de abstracción, la modulación y los recursos de articulación. Esta comprensión se ha enriquecido al ahondar en la fantasía y la ciencia ficción como disparadores para un pensamiento creativo y proyectual. El proceso se ha estudiado desde el planteamiento de determinados ejercicios, su desarrollo a través de la asesoría y su documentación mediante la bitácora de proyectos.

En el proceso de formación inicial de las y los estudiantes de diseño, a la par del aprendizaje de conceptos sobre estos campos del conocimiento —vertidos en las cartas temáticas de los talleres que aquí se retoman—, es esencial considerar los procesos de pensamiento que se desarrollan en cada uno de los individuos. El pensamiento fantástico, en su acepción de enfoque para la libertad creativa, se vale de los referentes conocidos para detonar ideas propias y transformadoras. Además, la fantasía como un viaje de la imaginación hacia aquello que trastoca las leyes de la naturaleza —se relaciona así con la ciencia ficción— potencia ese descubrimiento personal al disminuir los filtros entre lo imposible y lo posible.

Estos recursos resultaron fundamentales para estimular a los participantes dentro del entorno disruptivo de aprendizaje provocado por la pandemia de Covid-19. Se buscó transformar las dificultades en oportunidades al fortalecer un pensamiento acorde con las circunstancias: adaptable y que no se esconde de los conflictos, sino que los supera. El proceso tomó en cuenta que el resultado no se consigue de manera lineal, es más intuitivo y, sin embargo, se acompaña de deducción, síntesis e interpretación con lo que se favorece la dualidad de los pensamientos abstracto y lógico.

Para coronar la evolución, las bitácoras de proyecto propiciaron las reflexiones sobre los distintos aspectos que influyeron en el diseño de los objetos resultantes; conectaron, de tal modo, la imaginación prospectiva con el razonamiento retrospectivo; así se llegó a un pensamiento proyectual. En el éxito de la experiencia —un contexto educativo a distancia y mediado por la tecnología— el acompañamiento, el diálogo y la asesoría docentes fueron imprescindibles.

Los talleres de Lenguaje Básico y Sistemas de Diseño abarcan muchos ejercicios, pues los conceptos y conocimientos esperados son numerosos. Las estrategias y metodología se aplicaron en todos; los procesos de pensamiento fantástico, disruptivo, abstracto, lógico y proyectual se privilegiaron en todos, pues su desarrollo es importante a lo largo de toda su formación y en el ejercicio profesional de las y los diseñadores, sean arquitectos, diseñadores de la comunicación gráfica o diseñadores industriales.

Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales

Este proyecto, que inició en diciembre de 2018, al cabo de los cuatro años ha rendido buenos frutos. Los avances graduales fueron difundidos a través de diversos productos de investigación, que quedaron intercalados con los objetivos iniciales. La coherencia entre esta terna de aspectos se establece en la tabla 2.

Tabla 2

Objetivos específicos	Metas planteadas	Resultados finales
1. Analizar de qué manera la tecnología ha permeado de ser una herramienta, a convertirse en parte del discurso visual que nos rodea, especialmente en el caso mexicano.	Detección de ejemplos mexicanos representativos de la tecnología como discurso visual.	Libro Racrufi: arte de alta energía Artículo (en proceso de dictamen): Jaime Ruelas y su <i>fandom</i> de diseño. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía.
2. Distinguir cómo la tecnología, sus objetivos y productos, han pasado de ser un estanco del campo técnico a un elemento de la cultura visual de México y del mundo.	Análisis de los ejemplos discurso visual encontrado y sus implicaciones para el diseño.	Reseña en revista indexada: “Racrufi: arte de alta energía”. 2 Ponencias: “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño: Racrufi, un artista fantástico mexicano” y “Jaime Ruelas y su fandom de diseño. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía”. Entrevista cruzada entre Jaime Ruelas y Raúl Cruz Figueroa (Racrufi).

		<p>Exposición. “Jaime Ruelas. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía”.</p> <p>5 Presentaciones del libro <i>Ra-cruji: arte de alta energía</i>.</p> <p>1 Presentación del libro. <i>Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico Mexicano</i>.</p>
<p>3. Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño, con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.</p>	<p>Experimentación con distintos recursos tecnológicos como herramientas para la docencia de diseño en UAM Azcapotzalco.</p> <p>Análisis y valoración de las experimentaciones anteriores.</p>	<p>4 Ponencias: “Un ecosistema de aprendizaje híbrido. Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen”; “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño. Propuesta de ecosistema híbrido de aprendizaje”; “Análisis y síntesis para el diseño de articulaciones y movimientos. Reflexiones sobre una experiencia de aprendizaje a distancia”; y “Educación en diseño y tecnología: enfoques y acercamientos durante la pandemia”</p> <p>1 diseño pedagógico: ecosistema de aprendizaje para el curso Diseño y Comunicación VII. Cultura de la imagen</p> <p>4 Paquetes didácticos: Diseño y Comunicación VII Cultura de la Imagen; Lenguaje Básico; Sistemas de Diseño; Fundamentos Teóricos del Diseño II</p> <p>1 Antología: UEA Diseño y Comunicación VII Cultura de la Imagen</p> <p>21 pdf interactivos: Cultura y Diseño I y II</p>
<p>Los tres objetivos a la vez</p>		<p>1 Capítulo de libro. “Fantasía y ciencia ficción: recursos para el pensamiento en el proceso de diseño”</p> <p>2 Publicaciones de divulgación: Libro <i>Literatura fantás-</i></p>

	<p><i>tica y ciencia ficción. Creaciones literarias y plásticas; Artículo “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño”</i></p> <p>3 infografías: CYAD Investiga 2019 y 2020; UEA Cultura de la Imagen.</p> <p>2 Ponencias: “Ciencia, Ficción y Diseño: saberes tridimensionales y seres post robóticos”; “Fantasía y ciencia ficción: recursos para la creatividad en el proceso de diseño”.</p>
--	---

De tal modo, puede resumirse un comparativo entre los productos comprometidos al sumar el registro inicial y la prórroga solicitada con los productos obtenidos al finalizar el proyecto de investigación (Tabla 3)

Tabla 3

Tipo de producto	Programados	Realizados
Capítulo de libro	1	1
Artículo científico	2	1
Infografías	3	3
Ponencias	3	8
Reportes de investigación	5	5
Adicionales		
Libro científico	0	1
Publicaciones de divulgación	0	2
Entrevista	0	1
Exposición de obra plástica	0	1
Material didáctico	0	27
Presentaciones de libro	0	6
Reseña	0	1
Totales	14	61

Trascendencia social

Sobre este aspecto, de nueva cuenta se recuperan parte de las conclusiones de algunos de los productos de investigación.

En la actualidad el trabajo de Jaime Ruelas mantiene el lugar preponderante que se ha ganado a lo largo de cuatro décadas. Quienes atesoran las colecciones de “propas” se enorgullecen y presumen si “Es un Ruelas”. Viejos fans, hoy de profesiones variadas, se acercan al ilustrador para solicitar trabajos con fines personales que amplían su espectro de acción, como el conjunto de

imágenes para el libro *La Aragón. El último experimento* (Cabrera, 2021) –edición de autor–. Algunos viejos sonideros hoy son productores de espectáculos o promotores, por ejemplo, SoundSet Producciones México, y todavía solicitan trabajos para sus iniciativas. A los antiguos equipos de LS que lo contrataban se han sumado otros como el Sonido La Changa o Discoselvático King Kong dedicados a la música tropical –la que hoy domina las tocaditas en explanadas, bodegas y calles–. Fans originales, que conocieron las publicidades de Ruelas en su adolescencia y en el presente son DJ o se dedican a otras actividades relacionadas con la música, a veces han migrado a otras ciudades o países; pueden satisfacer sus anhelos de contar con ilustraciones del creador y con esto contribuyen a difundir al diseñador mexicano en otras latitudes.

Todas estas personas tienen algo en común: son participantes activos de la comunidad de fans de Jaime Ruelas. La admiración por su trabajo, como es evidente, continúa y constituye un *fandom* sustentado en sus propuestas visuales.

En cuanto a Raúl Cruz Figueroa, “Racrufi”, en una trayectoria consolidada de décadas, la vastedad de su obra coincide con su calidad conceptual y técnica, la cual ha sido reconocida a nivel mundial, no sorprendentemente, menos distinguida a nivel nacional. Racrufi es uno de los exponentes más reconocidos del arte fantástico mexicano. Su estilo se caracteriza por una integración única de referencias sobre historia de México, tecnología, robots, seres y objetos imaginarios que abren al observador muchos caminos de interpretación.

Se trata de un trabajo que desborda el campo del diseño gráfico, la ilustración y la pintura, que aborda el modelaje y la escultura, así como el diseño y la confección de vestuarios. La obra completa de Racrufi es, de tal manera, tanto visual, como táctil, y su eje de desarrollo es, sin duda, lo fantástico y la ciencia ficción mexicanistas. Su autor ha podido generar un estilo propio, indeleble e influyente en los más variados campos del diseño relacionado con el arte fantástico.

Quienes estudian y practican el diseño gráfico y la ilustración deben conocer a Jaime Ruelas y a Racrufi, pues son dos referentes inescapables de la gráfica mexicana.

En cuanto a los resultados de la investigación enlazados con la docencia, las herramientas digitales han sido indispensables para ajustarse a las circunstancias educativas provocadas por la pandemia de COVID-19, con las restricciones de movilidad y de asistencia a espacios colectivos. Las tres funciones sustantivas universitarias: docencia, investigación y preservación y difusión de la cultura, debieron ajustarse al entorno digital. Como profesoras-investigadoras, fue fundamental adentrarse en las diferentes opciones de plataformas y aplicaciones tecnológicas para la educación, sin embargo, lo más importante de todo era ajustar los enfoques didácticos. Las clases no solamente debían cambiar de presencial para difundirse a través de una cámara: las actividades cotidianas requerían adecuación; las estrategias de enseñanza debían responder a un nuevo entorno, muy diferente.

Si bien la docencia debía renovarse a partir de una exploración específica de acuerdo con la naturaleza de cada UEA y de sus participantes, existen asimismo algunas coincidencias importantes a considerar en el planteamiento de su diseño instruccional. En esta ponencia se compartirá un análisis comparativo de los acercamientos que las investigadoras participantes han trazado para

tres tipos de UEA distintas: Cultura y Diseño, Fundamentos teóricos del diseño y los talleres de diseño del Tronco General de Asignaturas.

Se detectaron varios objetivos transversales: el autoconocimiento, la conciencia social y cultural, la metacognición, la creatividad, la sensibilidad, la gestión de la información y el conocimiento, las habilidades de expresión, y la motivación. Todos ellos contribuyen a experiencias de aprendizaje que van mucho más allá del aprendizaje memorístico, pues ayudan a conformar una personalidad enfocada a la formación continua.

A la par de esto, para el ejercicio docente también existieron reflexiones importantes que deben conservarse aún. Se reconocen los valores de lo esencial, de la comunicación, de las relaciones humanas, del proceso de aprendizaje y enseñanza y, por supuesto, de compartir todos los hallazgos que surgieron durante la pandemia de Covid 19. De esta manera, quienes ejercemos la docencia enriqueceremos nuestras prácticas y lograremos conectarnos mejor con quienes forman parte esencial de nuestra actividad: las y los estudiantes.

Productos de investigación no reportados con anterioridad

Artículo de divulgación. La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño.

Catálogo CYAD Investiga 2022

En respuesta a la Coordinación de Investigación de nuestra división, se envió un resumen del proyecto y de sus avances más recientes. Fue realizada en coautoría de las dos participantes del proyecto.

"La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño" en *Catálogo CyAD Investiga 2022*. Pág.38-39. Año 8, volumen 1, número 8, enero-diciembre de 2022 Disponible <http://hdl.handle.net/11191/8885> en: "



Análisis y síntesis para el diseño de articulaciones y movimientos. Reflexiones sobre una experiencia de aprendizaje a distancia.

1er Simposio Internacional sobre Educación en Artes y Diseño. Ya fue dictaminado favorablemente, se encuentra en proceso de publicación por la UAEMex.

Resumen:

En este trabajo se compartirá una estrategia de aprendizaje a distancia dentro del taller Sistemas de Diseño, en el segundo trimestre de las licenciaturas en Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial de la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco. Lo complejo de la experiencia inició con el contexto de enseñanza-aprendizaje, que se desarrolló de manera 100% virtual durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19, aunado al carácter práctico de esta asignatura. A la dificultad que, de suyo, tiene el tratarse de un proceso creativo, se suman el trabajo más allá del plano bidimensional y el tema que se aborda: diseño de articulaciones con movimiento controlado, como parte de los recursos básicos de estructuración tridimensional. En conjunto se trata de un desarrollo que, para llegar a buen puerto, se construyó a partir de distintas fases: la sensibilización y el análisis experimental, para así alcanzar la síntesis constructiva y funcional. Un último elemento fue la bitácora del proyecto, donde cada estudiante documentó las distintas etapas y en la que se evidenciaron las reflexiones individuales sobre la evolución de sus ejercicios. Más allá de unos simples objetos, las estructuras finales engloban el desarrollo de un importante proceso de pensamiento.



Ponencia. Educación en diseño y tecnología: enfoques y acercamientos durante la pandemia.

Seminario CYAD Investiga 2022

Como parte de la convocatoria de la Coordinación de Investigación de CYAD, se invitó a presentar los avances en un seminario divisional. Las dos participantes del proyecto elaboramos una ponencia conjunta.

Resumen:

En este trabajo se expondrán avances del proyecto de investigación relacionados con su tercer objetivo: “Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño, con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.”

La pandemia de COVID-19, con las restricciones de movilidad y de asistencia a espacios colectivos, obligó a las instituciones de educación superior a trasladar todas sus actividades al entorno cibernético, incluyendo la docencia. Cada Unidad de Enseñanza Aprendizaje tiene sus particularidades, por lo que se requiere una aproximación específica en cada caso, sin embargo, existen asimismo algunas coincidencias importantes a considerar en el planteamiento de su diseño instruccional. En esta ponencia se compartirá un análisis comparativo de los acercamientos que las investigadoras participantes han trazado para tres tipos de UEA distintas: Cultura y Diseño, Fundamentos teóricos del diseño y los talleres de diseño del Tronco General de Asignaturas.



Ponencia. Jaime Ruelas y su fandom de diseño. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía.

VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto; autora: Itzel Sainz.

Las actividades alrededor de la recapitulación de la trayectoria de este creador, egresado de nuestra institución, fueron tres: la ponencia, una exposición y la presentación del libro escrito sobre su trabajo. Como derivado de esta ponencia se escribió un artículo para revista indexada que está en proceso de dictaminación.

Resumen:

Jaime Ruelas es un ilustrador emblemático de la gráfica popular mexicana. Inició sus actividades artísticas en los años 80, diseñando publicidad para grupos de luz y sonido de música disco y high energy. Los recursos visuales, los elementos de ciencia ficción y fantasía, y la limpieza compositiva de sus imágenes, transformaron las características de los carteles callejeros de la época. Ruelas se convirtió en una leyenda; sus impresos hoy son objeto de colección. Sus seguidores conforman un fandom a partir del diseño; desde diversas latitudes y profesiones, viejos y nuevos fans se involucran con su trabajo y solicitan nuevas propuestas.



Exposición. Jaime Ruelas. 40 años como ilustrador de ciencia ficción y fantasía.

Vitrinas del Edificio L. En el marco del VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto

**JAIME RUELAS
40 AÑOS COMO ILUSTRADOR
DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA**

Jaime Ruelas, egresado de la UAM-A, es un personaje emblemático de la gráfica popular mexicana. Inició sus actividades artísticas en los años 80, diseñando publicidades para grupos de luz y sonido como Polysarcia y Soundset, entre otros. La incorporación de elementos de ciencia ficción y fantasía, a la par de la limpieza de sus imágenes, cambiaron el carácter de los carteles callejeros, tradicionalmente muy saturados.

En esta exposición se presentan algunas ilustraciones realizadas en esa época, así como otras de años recientes. Las primeras muestran el paso del tiempo, pues en esa época, tras la impresión de los carteles, el creador no recuperaba sus originales; muchos se perdieron, otros los rescataron sus admiradores, quienes los han preservado desde entonces.

Hoy sigue siendo un creador clave para el movimiento sonidero en México; muchos de sus trabajos son para este y para antiguos fans que, aunque han migrado a otras latitudes y profesiones, siguen solicitando que incorpore a las imágenes que le encargan algunos elementos característicos de su estilo, tal como lo hacía en aquel entonces. Sin embargo, Ruelas busca siempre darle a sus ilustraciones un sello original.

Logos for AFA, CCO, DISEÑO DISRUPATIVO, and others are visible at the bottom.



Presentación del libro. Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico Mexicano.

Librería de la UAM-A. En el marco del VIII Seminario de investigación Diseño, cultura y contexto.



Capítulo de libro. "Fantasía y ciencia ficción: recursos para el pensamiento en el proceso de diseño"

En Diseños de lo intangible y lo tangible. Subtítulo: Cuatro perspectivas de investigación. Col. Cuadernos Universitarios de Investigación en Diseño. UAM-A. Págs de 53 a 79. ISBN versión electrónica: 978-607-28-2699-1. Coautoría: María Itzel Sainz González; Bárbara Paulina Velarde Gutiérrez; Alma Elisa Delgado Coéllar.

Resumen:

En este artículo se expone una intervención educativa para el aprendizaje del diseño, que parte del pensamiento fantástico —en tanto imaginación creadora y disruptiva— como iniciador del desarrollo de un pensamiento abstracto para llegar a un pensamiento proyectual. A lo largo de este proceso de aprendizaje se considera fundamental un análisis crítico de las propuestas propias y la reflexión sobre su evolución, vertidas en una bitácora de proyecto.

Como recurso metodológico importante, el concepto de fantasía se retoma, además, como detonador para imaginar una realidad autónoma, capaz de subvertir las leyes de la naturaleza y, a la vez, en un viaje inverso como catalizador para transformar la existencia real. Se aprovechó el potencial de la fantasía y de la ciencia ficción como puntos de partida en algunos ejercicios, tomando en consideración la fascinación ancestral que el ser humano ha sentido por reproducir fenómenos y seres de la naturaleza a través de dispositivos artificiales.

A partir de los fundamentos teóricos mencionados y la metodología asociada se construyó la experiencia con estudiantes que iniciaban su formación como diseñadores en la UAM Azcapotzalco durante el confinamiento por la pandemia de Covid-19.



Fwd: JDIC.277 221207-N476-Informe-global-Itzel Sainz

1 mensaje

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx> 12 de diciembre de 2022, 15:52
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 al Proyecto N-476.

Agradezco su atención enviando cordiales saludos.

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: vie, 9 dic 2022 a las 20:39
Subject: JDIC.277 221207-N476-Informe-global-Itzel Sainz
To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>, Itzel Sainz González <[REDACTED]>

Estimado Mtro. Salvador,

Por este medio le saludo respetuosamente, solicitando su amable gestión para turnar a la comisión correspondiente, el expediente adjunto donde se presenta el informe global del proyecto N-476 cuya responsable es la Dra. Itzel Sainz.

Sin más por el momento le deseo un excelente fin de semana.

Atentamente,
Sandra Molina

 **221207-N476-Informe-global-firmado-compressed.pdf**
909K