

9 de noviembre de 2022

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

En cumplimiento del mandato conferido a la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, y después de analizar los contenidos del **Seminario: el juego como transformador social v2.0** esta Comisión presenta el siguiente:

Dictamen

Se recomienda al H. Consejo Divisional aprobar dicho Seminario que se realizará los días: Noviembre 2022: 10, 24; Diciembre 2022: 1, 8; Enero 2023: 12; Febrero 2023: 2, 16; Marzo 2023: 2, 16, 30; Abril: 13, 27; con una duración de 24 horas; con un cupo mínimo de 6 personas, máximo de 15 presenciales y 30 remotas; coordinado por la Dra. Blanca Estela López Pérez y el Dr. Mauricio Rangel Jiménez, propuesto por la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Investigación y Conocimiento, debido a que cumple con la documentación pertinente.

Los miembros que estuvieron presentes en la reunión de la Comisión se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara y Mtro. Gabriel de la Cruz Flores Zamora.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

Formato 1* de registro de cursos de actualización

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Nombre y tipo de curso (ver anexo A para determinar el tipo de curso): Seminario “El juego como transformador social v 2.0”

Nombre de quienes fungirán como responsables (máximo dos): Dra. Blanca Estela López Pérez, Dr. Mauricio Rangel Jiménez.

Departamento o instancias de apoyo divisional proponente: División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño.

Indicar si el curso es a nivel licenciatura o posgrado, y si es abierto o exclusivo para los miembros de la comunidad universitaria y, en su caso especificar la participación de instituciones externas: Licenciatura y posgrado UAM y externos, con perfil de investigación, formato híbrido (presencial y en línea)

Presentar antecedentes o capacidades necesarios para asistir al curso, así como los estudios de licenciatura, especialización, maestría o doctorado que se requieran (en su caso):
 Acceso libre, aunque se recomienda interés por los juegos desde una perspectiva académica

Objetivo(s):

Objetivo general: identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico-metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.

Objetivos particulares:

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

Contenidos:

- El juego de rol como definición operativa del juego
- El juego de rol como experiencia
- Lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural
- Patrimonio cultural y mundos de juego
- El juego de rol como lenguaje performativo
- Los dos lados de la moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.

- Dimensiones narrativas en el Juego de rol: de la mesa a matar al dragón.
- "Historias de juegos en la Historia"
- Los juegos de rol y STEM
- Representación queer y posibilidades en el juego
- Plataformas de livestream y su papel en la gestación de comunidades en línea
- Identidad(es) y su representación en el rol

Utilidad y oportunidad del curso en función de los planes y programas de estudio aprobados por la Universidad:

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

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

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

Duración, fechas y horarios del curso:

Noviembre 2022: 10, 24;

Diciembre 2022: 1, 8;

Enero 2023: 12;

Febrero 2023: 2, 16;

Marzo 2023: 2, 16, 30;

Abril 2023: 13, 27.

Las sesiones tendrán duración de dos horas, iniciando a las 17 hrs.

Elementos materiales, económicos y humanos para realizar adecuadamente el curso de que se trate:

Elementos materiales:

- Computadora portátil con cámara
- Cañón para proyectar imágenes
- Sala de juntas o espacio adecuado para la reunión
- Conexión a internet estable
- Cuenta de zoom

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: Constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura

<p>Señalar requisitos relacionados con idiomas y las modalidades para su cumplimiento: El foro se realiza en español por lo que no hay ningún requisito sobre el idioma distinto al castellano, aunque algunas de las lecturas incluidas en el seminario pueden estar en inglés</p>
<p>Modalidades de operación que para cada curso sean aprobadas (presencial, a distancia o una combinación de ambas): Se realizará en formato híbrido, por lo que la asistencia se contemplará tanto en línea como de forma presencial.</p>
<p>Cupos máximo y mínimo del curso. Se deberán considerar los lugares establecidos en la cláusula 210 del Contrato Colectivo de Trabajo vigente (6): Mínimo 6 personas, máximo 15 presenciales y 30 remotas.</p>
<p>Señalar el apoyo económico, administrativo y de servicio necesarios para la impartición del curso: Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño y el grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. La solicitud de uso de la sala de juntas del departamento; el uso de los canales de difusión internos de la unidad como pantallas del edificio L, de la página web de la División de CYAD y de UAM Azcapotzalco, así como un tiraje corto de carteles de apoyo o de impresos de gran formato para difusión en instalaciones de la unidad. Para la impresión, de los elementos de apoyo a la difusión y de la publicación de una edición electrónico de las memorias del evento. Para todos los gastos relacionados se cuenta con recursos programados por el Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica. En cuanto a los recursos humanos, el apoyo técnico en la sala de juntas del Departamento</p>
<p>Señalar el tipo de certificado que se otorgará, requisitos que se deberán cumplir y asistencia mínima para obtenerlo de acuerdo a las funciones o responsabilidades asignadas, sean de responsable, asistente o participante, tallerista, expositor, conferencista, ponente, moderador, entre otros (las constancias expedidas a los responsables de los cursos de actualización por concepto de coordinación del programa, quedará implícita la asistencia o participación en los mismos y sólo se emitirá una constancia como responsable): Constancia de participante: Asistencia mínima del 80%. Constancia de responsable: organización del evento, gestión de los recursos, espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia. Constancia de ponentes: Asistencia a las sesiones en las que participará como ponente.</p>

*Sólo incluir la información que en el formato se solicita.

Reiteración de la observación respecto a la solicitud de registro del Seminario El juego como transformador social v2.0.

4 mensajes

OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>

26 de octubre de 2022, 16:23

[Redacted]@azc.uam.mx>

[Redacted]@azc.uam.mx>, "Dr. Mauricio Rangel Jiménez" [Redacted]

Buen día,

Por instrucciones de la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, envío reiteración de la observación respecto a la solicitud de registro del Seminario El juego como transformador social v2.0.

Favor de confirmar de recibido.

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

Atentamente,

Oficina Técnica del Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes para el Diseño

2 adjuntos



Observacion_Comision_Cursos_a_Seminario_El_Juego.pdf

139K



Formato_1_Registro_Cursos_Actualizacion.docx

31K

[Redacted]@azc.uam.mx>

27 de octubre de 2022, 10:32

Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>

Recibido. Muchas gracias.

[El texto citado está oculto]

--

Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento CYAD
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

[Redacted]@azc.uam.mx>

28 de octubre de 2022, 10:44

Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>

Buenos días,

Les hago llegar el formato con la información solicitada. Ofrecemos una disculpa por la confusión.

El mié, 26 oct 2022 a las 16:23, OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - (<consdivcyad@azc.uam.mx>) escribió:

[El texto citado está oculto]

[El texto citado está oculto]



Formato_1_Registro_Cursos_Actualizacion.docx

35K

[Redacted]@azc.uam.mx>

Buen día,

Confirmando de recibido y lo incluyo en la carpeta de la Comisión para su revisión.

Reciba un cordial saludo

[El texto citado está oculto]

SACD/CYAD/635/2022

26 de octubre de 2022

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Presente

Asunto: Se reitera observación respecto al registro del Seminario: El juego como transformador social v2.0.

Por este medio, le comunico que la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, revisó la documentación de registro del Seminario: El juego como transformador social v2.0 y le solicita lo siguiente:

- Enviar la solicitud de registro en el formato vigente correspondiente (sólo el formato).

Se anexa formato.

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

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtro. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

c.c.p Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y Conocimiento
Dr. Mauricio Rangel Jiménez. Profesor del Departamento de Investigación y Conocimiento

Fecha: 24 de octubre de 2022

Oficio no. JDIC.234.22

Asunto: Atención a observaciones

Mtra. Arely García González

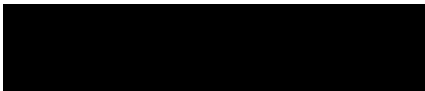
Coordinadora de la comisión

CYAD

PRESENTE

Por este medio le saludo cordialmente y en respuesta al oficio SACD/CYAD/625/2022, hago llegar a usted el formato corregido según lo solicitado en la observación respecto al registro del Seminario: El juego como transformador social v2.0, por la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados los documentos corregidos.

Atentamente



Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Departamento de
Investigación y Conocimiento

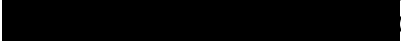
JDIC:234 Atención a observaciones: Seminario Juego como transformador social

1 mensaje

Sandra Molina <sandramolinamata@gmail.com>

24 de octubre de 2022, 12:51

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

@azc.uam.mx>

Estimada Mtra. Areli,

Por este medio le hago llegar el oficio JDIC 234 así como el formato corregido del Seminario Juego como transformador social a petición de la Dra. Blanca López.

Saludos cordiales,
Sandra Molina

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoJAMAZC
www.azc.uam.mx
<https://investigacion.uam.mx/index.php/listado-catalogo/investigador/65863>

Inicio del mensaje reenviado:

De: BLANCA ESTELA LOPEZ PEREZ <belp@azc.uam.mx>

Asunto: Seminario Juego como transformador social

Fecha: 23 de octubre de 2022, 21:16:26 GMT-5

@azc.uam.mx>, Dr. Mauricio Rangel Jiménez

Mtra. Sandra Molina
Buenas noches,

Por medio del presente, hago llegar el documento para registro del seminario El juego como transformador social 2.0, atendiendo a las observaciones señaladas en el oficio de la Oficina del Consejo Divisional.


Gracias y reciba un cordial saludo.

--
Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento CYAD
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

3 adjuntos

firma.jpg
39K



 **JDIC234.pdf**
200K

 **Juego_transformador-social_formato.docx**
40K

SACD/CYAD/625/2022

19 de octubre de 2022

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Presente

Asunto: Observación respecto al registro del Seminario: El juego como transformador social v2.0.

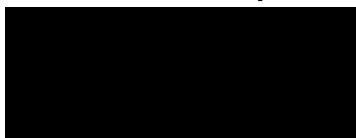
Por este medio, le comunico que la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, revisó la documentación de registro del Seminario: El juego como transformador social v2.0 y le solicita lo siguiente:

- Enviar la solicitud de registro en el formato vigente (sólo el formato).

Se anexa formato.

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

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtro. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

c.c.p Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y Conocimiento
Dr. Mauricio Rangel Jiménez. Profesor del Departamento de Investigación y Conocimiento

11 de octubre del 2022.
JDIC.220.2022.

ASUNTO: Turnar a Comisión registro y aprobación
de Seminario.

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 del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, la documentación para solicitar el registro y aprobación del Seminario: **El juego como transformador social 2.0**, del que estaremos a cargo como responsables el Dr. Mauricio Rangel Jiménez y una servidora

Sin más por el momento, reciba 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 para el Diseño

10 de octubre de 2022

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

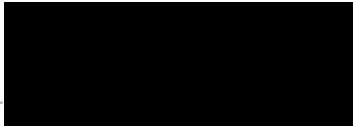
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

P R E S E N T E

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, turnar al Consejo Divisional la documentación para solicitar el registro y aprobación del **Seminario: el juego como transformador social 2.0**, del que estaremos a cargo como responsables el Dr. Mauricio Rangel Jiménez y una servidora. Los contenidos de este seminario permitirán abrir un espacio de diálogo para terminar de cubrir los objetivos del proyecto de investigación N-555 Videojuegos y Lenguaje. Anexo se encuentra el formato de registro para cursos, semanarios y coloquios.

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

Atte.,



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ

RESPONSABLE DEL GRUPO DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

Solicitud de registro de curso de actualización

Seminario: el juego como transformador social 2.0

Información

Respuesta a los numerales 2.2.1 a 2.2.10 de los Lineamientos para la operación de los cursos de actualización y diplomados de la división de Ciencias y Artes para el Diseño

2.2.1. Señalar los objetivos, el contenido y el nivel del curso, la utilidad y oportunidad del curso en función de los planes y programas de estudio aprobados por la Universidad, así como los elementos materiales, económicos y humanos para realizar adecuadamente el curso de que se trate.

1. Objetivo general

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

1.1 Objetivos específicos

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

2. Contenidos

Presentación del seminario y tema: lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural
El juego de rol como definición operativa del juego
Estado del arte “El juego en la academia y la sociedad”.
El juego de rol como lenguaje performativo

Los dos lados de la moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.
La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
Los juegos de rol y STEM
Representación queer y posibilidades en el juego
Plataformas de livestream y su papel en la gestación de comunidades en línea
Identidad(es) y su representación en el rol

3. Programa

Horario	Fecha	Tema	Ponente
17:00	27 de octubre 2022	Presentación del seminario y tema: lo "líquido" del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural	Dr. Mauricio Rangel Jiménez
17:00	10 de noviembre 2022	Presentación del seminario y tema: lo "líquido" del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural	Dr. Mauricio Rangel Jiménez
17:00	24 de noviembre 2022	El juego de rol como definición operativa del juego	Cristo Leon
17:00	1º de diciembre 2022	Estado del arte "El juego en la academia y la sociedad".	Dr. Edgar Meritano
17:00	8 de diciembre 2022	El juego de rol como lenguaje performativo	Blanca Estela López Pérez
17:00	12 de enero 2023	El juego de rol como lenguaje performativo	Blanca Estela López Pérez
17:00	2 de febrero 2023	Los dos lados de la moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.	Miguel Angel Bastarrachea Magnani
17:00	16 de febrero 2023	Los dos lados de la moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.	Miguel Angel Bastarrachea Magnani
17:00	2 de marzo 2023	La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).	Dr. Miguel Bastarrachea
17:00	16 de marzo 2023	Los juegos de rol y STEM	Ricardo Morales Carbajal
17:00	30 de marzo 2023	Representación queer y posibilidades en el juego	Kyle Bikowski
17:00	13 de abril 2023	Plataformas de livestream y su papel en la gestación de comunidades en línea	Alain Arriaga
17:00	27 de abril 2023	Identidad(es) y su representación en el rol	Christian Rudich

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

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

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

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

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

Elementos materiales:

- Computadora portátil con cámara
- Cañón para proyectar imágenes
- Sala de juntas o espacio adecuado para la reunión
- Conexión a internet estable
- Cuenta de zoom

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: Constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura del Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño.

2. 2. 2. Señalar el tipo de certificado que se otorgará, requisitos que se deben cumplir y asistencia mínima para obtenerlo, de acuerdo a las funciones o responsabilidades asignadas, sea de participante, responsable, ponente o tallerista.

6. Tipo de certificado que se otorgará

Constancia de participantes.
Constancia de responsables.
Constancia de ponentes invitados.

7. Requisitos que se deben cumplir

Constancia de participante: Asistencia mínima de 80%.

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

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

2.2.3. Presentar antecedentes o capacidades necesarios para asistir al curso, así como los estudios de licenciatura, especialización, maestría b doctorado que se requieran.

El único requisito es ser miembro de la comunidad UAM, es deseable ser mínimo estudiante de licenciatura aunque no se niega la entrada al público en general.

Nociones básicas o interés sobre el tema del juego visto desde el ámbito académico.
Preferible: tener un proyecto de investigación o proyecto en relación con el tema de juegos, juegos de rol y videojuegos

2. 2. 4. Indicar, duración, fechas y horarios del curso.

Fechas:

Noviembre 2022: 10, 24;

Diciembre 2022: 1, 8;

Enero 2023: 12;

Febrero 2023: 2, 16;

Marzo 2023: 2, 16, 30;

Abril 2023: 13, 27.

Duración total: 24 horas

2. 2. 5. Señalar si el curso es a nivel licenciatura o posgrado.

Licenciatura y posgrado UAM y externos, con perfil de investigación, formato híbrido (presencial y en línea)

2. 2. 6. *Cupos máximo y mínimo del curso.*

Mínimo 10 y máximo 40 participantes.

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

2. 2. 7. *Indicar si el curso es abierto o sólo para los miembros de la comunidad universitaria y, en su caso especificar la participación de instituciones externas.*

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

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

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

2.2.9. *Señalar el apoyo económico, administrativo y de servicio necesarios para la impartición del curso.*

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

La solicitud de uso de la sala K001 y la sala de seminarios; el uso de los canales de difusión internos de la unidad como pantallas del edificio L, de la página web de la División de CYAD y de UAM Azcapotzalco, así como un tiraje corto de carteles de apoyo o de impresos de gran formato para difusión en instalaciones de la unidad.

De igual forma se deja abierta la publicación de las ponencias dictadas dentro de la colección de "Cuadernos Universitarios de Investigación en Diseño" si la convocatoria para dicha publicación se abre y los requisitos son afines.

Para la impresión, de los elementos de apoyo a la difusión y de la publicación de una edición electrónico de las memorias del evento.

Para todos los gastos relacionados se cuenta con recursos programados por el Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica.

En cuanto a los recursos humanos, el apoyo técnico en la sala K001.

2.2.4. *Presentar el Formato de registro de cursos de actualización.*

Se adjunta dicho formato.

<p style="text-align: center;">Formato de registro de Seminario División de Ciencias y Artes para el Diseño</p>
<p>Nombre del evento: Seminario: el juego como transformador social v2.0</p>
<p>Nivel Licenciatura o a nivel Posgrado: Licenciatura y posgrado</p>
<p>Responsables del evento: Dra. Blanca Estela López Pérez Dr. Mauricio Rangel Jiménez</p>
<p>Departamento o Coordinación Divisional: DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO, UAM AZCAPOTZALCO</p>
<p>Objetivo del evento: Identificar y reconocer el juego como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico-metodológicas y ser un espacio de exposición y discusión sobre el tema.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none">a. Conocer los antecedentes teórico – metodológicos relacionados con el juego.b. Identificar las principales líneas de trabajo académico sobre el juego.c. Identificar coincidencias teóricas y metodológicas que puedan utilizarse en la generación de conocimiento para la academia.d. Construir puentes epistemológicos que permitan aportar a las industrias culturales emergentes.e. Abrir espacios de vinculación para la construcción de redes académicas sobre los temas de cultura lúdica e industrias culturales.
<p>Contenido sintético:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación del seminario y tema: lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural

- El juego de rol como definición operativa del juego
- Estado del arte “El juego en la academia y la sociedad”.
- El juego de rol como lenguaje performativo
- Los dos lados de la moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.
- La perspectiva social del juego (se partirá desde su significado social).
- Los juegos de rol y STEM
- Representación queer y posibilidades en el juego
- Plataformas de livestream y su papel en la gestación de comunidades en línea
- Identidad(es) y su representación en el rol

Nombre del ponente responsable, currículum vitae resumido:

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

Evento dirigido a comunidad universitaria o abierto al público:

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

Importancia para el Departamento o Coordinación Divisional:

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

Vinculación con los Planes y Programas de Estudio:

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

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

De esta manera, también se refuerzan los vínculos entre distintas instituciones de educación que enfrentan esferas de la realidad nacional que pueden parecerse lejanas

pero que, no por ello, dejan de tener importancia como campo profesional y de investigación.

Número de sesiones, horas totales y fechas:

Sesiones de 2 horas (16 – 19hrs.), los días:

Noviembre 2022: 10, 24;

Diciembre 2022: 1, 8;

Enero 2023: 12;

Febrero 2023: 2, 16;

Marzo 2023: 2, 16, 30;

Abril 2023: 13, 27.

Duración total: 24 horas

Costo por participante:

Sin costo.

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

No aplica.

Cupo mínimo y máximo de asistencia:

Mínimo 10 y máximo 40 participantes.

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

Lugar de impartición:

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Requisitos de inscripción:

Ninguno.

Modalidades de operación y evaluación para el curso:

Modalidad Presencial.

Evaluación: Asistencia y participación en las sesiones de trabajo.

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

Constancia de participante: Asistencia mínima del 80%.

Constancia de responsable: organización del evento, gestión de los recursos,

espacios. Invitación y recordatorios en mensajería electrónica a los asistentes. Moderación de las discusiones. Registro de asistencia.

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

Elementos materiales, económicos y humanos para realizar el Seminario:

Elementos materiales:

- Computadora portátil con cámara
- Cañón para proyectar imágenes
- Sala de juntas o espacio adecuado para la reunión
- Conexión a internet estable
- Cuenta de zoom

Elementos económicos:

- Apoyo del área secretarial.
- Impresos: Constancias de ponentes y asistentes.

Todos los apoyos económicos serán cubiertos por el Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura del Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño.

Programa Seminario El Juego como transformador social v2.0

Horario	Fecha	Tema	Ponente
17:00	10 de noviembre 2022	El juego de rol como definición operativa del juego	Cristo Leon
17:00	24 de noviembre 2022	El juego de rol como experiencia	Edgar Meritano
17:00	1º de diciembre 2022	Presentación del seminario y tema: lo "líquido" del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural	Mauricio Rangel Jiménez
17:00	8 de diciembre 2022	Patrimonio cultural y mundos de juego	Eduardo Esteban González Vega
17:00	12 de enero 2023	El juego de rol como lenguaje performativo	Blanca Estela López Pérez
17:00	2 de febrero 2023	Los dos lados de la	Miguel Angel

		moneda: los juegos de rol como artefactos simbólicos.	Bastarrachea Magnani
17:00	16 de febrero 2023	Dimensiones narrativas en el Juego de rol: de la mesa a matar al dragón.	María José Góngora González
17:00	2 de marzo 2023	"Historias de juegos en la Historia"	Rubén Darío
17:00	16 de marzo 2023	Los juegos de rol y STEM	Ricardo Morales Carbajal
17:00	30 de marzo 2023	Representación queer y posibilidades en el juego	Kyle Bikowski
17:00	13 de abril 2023	Plataformas de livestream y su papel en la gestación de comunidades en línea	Alain Arriaga
17:00	27 de abril 2023	Identidad(es) y su representación en el rol	Christian Rudich

Currículum sintético de los ponentes:

Dr. Edgar Meritano

Tiene estudios de doctorado en ciencias políticas y sociales con especialidad en análisis cinematográfico, maestría en el mismo posgrado sobre cine de horror y una licenciatura en diseño y comunicación visual por FAD. Es especialista en temas digitales, fotografía de moda, videojuegos, ciencia ficción, cine de horror, producción de medios y de contenidos audiovisuales. Fue director del programa de comunicación y medios digitales del Tec de Monterrey campus Puebla y ha sido profesor invitado en Vancouver Film School y Shanghai University y actualmente es profesor en UAM Azcapotzalco en departamento de Ciencias y Artes para el Diseño.

Dr. Mauricio Rangel Jiménez

Es profesor-investigador en el departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño, Doctor en comunicación por la Universidad Iberoamericana, Maestro en ciencias sociales y humanidades por la UAM Cuajimalpa y Licenciado en comunicación social por la UAM Xochimilco. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores a nivel candidato, fundador y organizador de la Red de

Investigadores sobre Juegos de Rol y el Coloquio Internacional de Investigadores sobre Juegos de Rol. Coordinador del libro *Lanzando los dados: aproximaciones académicas a los juegos de rol*. por la Universidad Iberoamericana, sus temas de especialización son narrativa, juegos de rol y videojuegos.

Dra. Blanca Estela López Pérez

Profesora investigadora de Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, responsable del grupo de investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, y responsable del programa de investigación Cultura Lúdica y Humanidades Digitales, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco. Participa con el grupo de investigación La Finisterra (UNAM). Es coordinadora académica del Foro Internacional del Juego DevHr, es miembro de la Red de Humanidades Digitales (Red HD) y de la Red Internacional de Investigadores de Juegos de Rol. Actualmente desarrolla investigación sobre lenguaje y videojuegos, y es parte del comité organizador de Maquinitas de Ventana Sur en LATAM. Es miembro fundador del Capítulo México de la Digital Games Research Association DIGRA. Es coautora de los libros “Narrativas Transmedia. Videojuegos y Literatura en la Cultura”, “Videojuegos y Lenguaje” y “Videojuegos y lenguaje cinematográfico”.

Miguel Ángel Bastarrachea Magnani

Profesor Visitante de Tiempo Completo en el Departamento de Física de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa en la Ciudad de México. Posee los grados de Doctor en Ciencias (Física) y Doctor en Filosofía por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Ha sido investigador postdoctoral en el Instituto de Ciencias Nucleares de la UNAM en México, la Universidad de Freiburg en Alemania y la Universidad de Aarhus en Dinamarca. Sus intereses académicos se encuentran en varios campos desde la física cuántica, el idealismo alemán y la filosofía del mito, hasta los estudios sobre juegos de rol, donde investiga sus aspectos ontológicos, rituales y simbólicos. Actualmente, es el presidente de la Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR). También, es el

autor del juego de rol mexicano The Maze, nominado a dos Ennies en 2021.

María José Góngora González

Gestor cultural desde 2005 en espacios de juego. Actualmente cursa el doctorado en Ciencias Antropológicas en la UADY, con el tema “Juegos de rol y la comunidad performativa en Cozumel, Quintana Roo”. Ha trabajado los juegos de rol desde 2006 participando en congresos nacionales con temas de Juegos de rol y Literatura, de ahí se desprende su tesis de licenciatura en Literatura Latinoamericana por la UADY “Juegos de Rol: Oralidad, Literatura y Mito. Semiosféra del juego y la función polisistémica”. En 2018 se titula por parte de la Universidad de Oriente con el proyecto de “Alfabetización informacional por medio de Juegos de rol en bibliotecas” para obtener el grado de Maestra en Bibliotecología e Información. Miembro de la RIJR desde el 2016. Actualmente en 2022, es parte del Comité Organizador de 6to CEJdR. Ha participado en la organización de 3 seminarios dentro del ciclo “Seminario de Estudios Sobre Juegos de Rol ciclo 2022-1”. Cuenta con 2 capítulos publicados dentro del libro *Lanzando los Dados* (2020) de la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México. A su vez otros temas y campos de interés que ha trabajado con participación en talleres y congresos son Análisis Discursivo en Literatura, comic, anime y mitología comparada. Trabaja talleres de Alfabetización informacional y Juegos de Rol (Gamificación).

Rubén Dario Hernández Mendo

Maestro en Educación Superior por la Escuela Normal Superior del Estado de México, Ingeniero en Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico de Toluca. Actualmente adscrito a Universidad Tecnológica del Valle de Toluca, SAE Institute México y Universidad Anáhuac con 21 años de experiencia como docente en niveles Medio superior, Superior y Maestría, Colaborador del proyecto ArsGames (España) con tres publicaciones en la Revista Bit y Aparte. Colaborador en los libros “Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0” editado por la Universidad Nacional Autónoma de México con el capítulo “Journey, Abzû y el sublime lúdico”. Colaborador en las “Memorias del Segundo Coloquio de Estudios

de Juegos de Rol” editado por la Universidad Autónoma Metropolitana con el capítulo “Juegos de rol, modelos de experiencia, aprendizaje y la educación”. Además de los Capítulos “Del trazo a la ecuación de la recta: Cómicos y vidojuegos en relación simbiótica”, para el texto “Cómicos: Miradas desde el arte y la Ciencia”, Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla. Colaborador con el capítulo “Del Atari al Atari. Transmediaciones e inserción cultural en el juego del Go”, dentro del libro “Videojuegos y lenguaje”, editado por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Ponente en Eventos Académicos como DevHr.mx (2014 a 2016, 2020 y 2022), Coloquio de Investigadores de Videojuegos (UNAM 2016, 2017 y 2019), Coloquio Internacional de Literatura (UAM 2018), Coloquio de Investigadores de Juegos de Rol (2017, 2019 y 2021) entre otros. Miembro de grupos de investigación en la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco y Red de Investigadores de juegos de rol.

Ricardo Morales Carbajal

Doctorado en Ingeniería Biomédica (especializado en el área de neurociencias). Licenciatura en Ingeniería en Electrónica. Dos años de posgrado con el tema de Optogenética. SNI nivel candidato. Cinco años como investigador en Cátedras CONACYT, 11 años como docente de asignatura en Ingeniería en la Universidad Autónoma de Baja California. Publicación de seis artículos académicos (uno de ellos habla sobre el uso de los juegos de rol en la enseñanza matemática en las escuelas de Ingeniería), Un libro. Dos capítulos de libro (en uno de los capítulos se aborda el uso de los juegos de rol como herramienta pedagógica). Miembro de la Red Internacional de Investigadores de Juegos de Rol.

Kyle Bikowski

Candidato a doctor en el Departamento de Antropología de la Universidad de Iowa en los Estados Unidos. Sus intereses incluyen los movimientos transnacionales de identidades geek y los grupos de aficionados (fandoms) en su intersección con el

género y la sexualidad. Su investigación actual es sobre la adopción y desempeño de la identidad Gaymer en México y su conexión con las redes globales.

Alain Arriaga

Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la UAM Cuajimalpa y maestrante en Comunicación en la Universidad Iberoamericana, con experiencia como asistente de investigación en el dpto. de comunicación en la UAM-C, sus intereses académicos están principalmente orientados a las comunidades en línea y la identidad que surge a partir de estas. Miembro fundador de la Red de Investigadores de Juegos de Rol y actual vicepresidente de la misma, ha colaborado en la Revista Mexicana de Comunicación y fungió como editor de las memorias del Segundo Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol

Cristo Leon, MBA

Actualmente se desempeña como el Director de Investigación del Colegio de Ciencias y Artes Liberales en el New Jersey Institute of Technology en Newark, New Jersey USA. Su área de investigación es la administración pública actualmente se encuentra cursando el doctorado en administración de la innovación en instituciones. Es miembro de la RIJR y coordina el “Grupo I: Ontología del rol”

Christian Miguel Rudich de la Rosa

Académico, activista y docente especializado en género, literatura inglesa, estudios culturales y juegos de rol. Es licenciado y maestrante en Letras (Letras Inglesas) por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, e imparte clases de lengua y literatura a nivel secundaria en el Bachillerato Alexander Bain. En su trayecto como investigador ha formado parte de varios grupos de investigación, como son el Seminario Interdisciplinario de Estudios Cuir (antes Seminario de Literatura Lésbico-gay), el Seminario de Literatura Aplicada y la Red de Investigadores de Juegos de Rol y colaborado en diversas revistas especializadas. Entre las publicaciones en las que ha participado están *Pautas y experiencias para la literatura aplicada* por la Coordinación de Humanidades, UNAM y *Lanzando los dados: Aproximaciones académicas a los juegos de rol.* por la Universidad Iberoamericana, A.C. Como

activista, colaboró con el grupo ACT UP NY y es miembro de la Sociedad Internacional del SIDA (International AIDS Society).

Fwd: JDIC220. El juego como transformador social 2.0,

1 mensaje

Cursos de División de CyAD UAM Azcapotzalco <cursos_dipcad@azc.uam.mx>
Para: consdivcyad@azc.uam.mx

11 de octubre de 2022, 16:06

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

De: **DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO** <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Date: mar, 11 oct 2022 a las 13:42

Subject: JDIC220. El juego como transformador social 2.0,

To: <cursos_dipcad@azc.uam.mx>

@azc.uam.mx>

Estimado Mtro. Salvador,

Esperando se encuentre bien, solicito a usted tenga a bien turnar el expediente presentado por el oficio JDIC220 con la solicitud de registro del Seminario El juego como transformador social 2.0, a solicitud de la Dra. Blanca López.

Saludos cordiales,
Sandra Molina Mata

--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

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

--

Dirección de CyAD

 **JDIC220.pdf**
776K