

26 de octubre de 2017

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

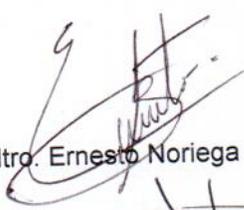
De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numeral 2.4 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos,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

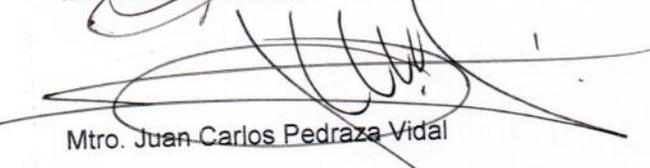
Dictamen

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado **"Alucinaciones consensuales. Soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecno cultura digital y las redes sociales en la web futura"** cuyo responsable es el Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez, que finaliza en el trimestre 18-P, adscrito al Programa de Investigación P-005 "Semiótica de la Imagen" que forma parte del Área de Investigación "Semiótica del Diseño", presentado por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

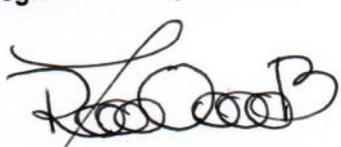
Atentamente
Casa abierta al tiempo

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

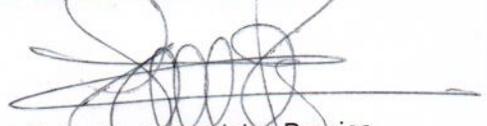

Mtro. Ernesto Noriega Estrada


Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Alumno Eleazar Chaparro Romo


Mtra. María del Rocío Ordaz Berra


Dra. Blanca Estela López Pérez


Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



Octubre 23 de 2017

H. Comisión encargada de la Revisión,
Registro y Seguimiento de los Programas y
Grupos de Investigación de CYAD

Presente

Asunto: En respuesta a la solicitud de información sobre
registro de nuevo Proyecto de Investigación
(SACD/CYAD/611/16)

En relación a la solicitud de registro de un nuevo proyecto de investigación titulado: "Alucinaciones Consensuales. Soñando los sueños de los demás. Un Marco Teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la Web del futuro" Le informo a la H. Comisión lo siguiente:

- El número de registro del Programa de Investigación al que pertenece es:
P-005 Programa de Investigación de Semiótica de la Imagen
- La fecha de inicio es 16-O y la de conclusión del proyecto es 18-O
- Se anexa formato extendido con dichas fechas y la firma del responsable, como se solicitó.
- Quisiera comentar que dicho proyecto es también (su primera etapa) la columna vertebral del plan de actividades para el período sabático, que recién concluí, aprobado por el H. Consejo Divisional en Junio de 2016. Me imagino que por la premura, en esas fechas, preparando el sabático, haya incurrido un servidor en el faltante en la información del proyecto. que se me señala.

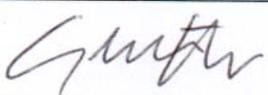
Sin más por el momento aprovecho para saludarles afectuosamente

Atte.

Casa Abierta al Tiempo

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

**FORMATO EN EXTENSO DE REGISTRO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE LA
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**

1.	Título del proyecto	ALUCINACIONES CONSENSUALES. SOÑANDO LOS SUEÑOS DE LOS DEMÁS. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecno cultura digital y las redes sociales en la web futura.
2.	Nombre del Departamento	Evaluación del Diseño en el Tiempo
3.	Nombre del Área o Grupo	Área de Semiótica del Diseño
4.	Programa de Investigación al que pertenece	P-005 Semiótica de la imagen
5.	Tipo de Investigación	Investigación Teórica. Investigación que apunta a la construcción de estructuras conceptuales que hacen posible la comprensión del Diseño como campo de producción cultural, como campo de conocimiento. Así como a la construcción de categorías, conceptos y modelos generados por una demanda concreta, que se aplican a un sector específico de la realidad. (2.1 DOLICYAD 2010)
6.	Datos del Responsable	
6.1	Nombre	Francisco Gerardo Toledo Ramírez
6.2	No. Económico	9501
6.3	Categoría	Titular
6.4	Nivel	C
6.5	Tiempo de dedicación	completo
6.6	Firma	
7.	Participantes	
7.1	Participante 1	Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez
	Datos Completos	PhD (Philosophy Doctor) en estudios mediales (Media Studies); Maestría en Artes Visuales. Especialista en temas de tecno-cultura digital, realidad virtual, estética digital, arte New Media, diseño interactivo y estudios mediales. 33 años de experiencia pedagógica en Diseño y Artes Visuales.
	Adscripción	Área de investigación en Semiótica del Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
	Categoría	Titular
	Nivel	C
	Tiempo de dedicación	completo
	Puntos de coincidencia	
	Formas de incorporación	

7.2	Participante 2	
	Datos Completos	
8.	Antecedentes del proyecto	<p>El proyecto cuenta con cuatro antecedentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El proyecto N-127, “Hacia un ethos creativo en la enseñanza del diseño y la visualización en los medios digitales” Este largo proyecto, cuyo reporte final se encuentra en proceso (su entrega está comprometida para el trimestre 16-O, a mas tardar), permitió delimitar un ámbito de estudio relevante tanto para el diseño, las artes visuales y los <i>media</i>. El programa de doctorado, la investigación y la tesis respectiva constituyen los principales (pero no los únicos) productos de ella. Y en síntesis, me han permitido detectar los territorios cognitivos, conceptos y modalidades transdisciplinares de análisis, que he venido aplicando a mis participaciones y trabajo académico y que dan cuerpo a la presente propuesta de investigación. Tal como se asienta en el plan de actividades 2016 entregado en diciembre de 2015, ese reporte final será una síntesis de las distintas etapas por las que discurrió el proyecto N-127. 2. Los trabajos de investigación, ponencias, conferencias y desarrollos audiovisuales e interactivos presentados por un servidor en los encuentros anuales internacionales de UAAC/AUAC¹ de 2010 a 2014. La membresía a UAAC/AUAC es de larga data, ya desde 1998-99, comencé a formar parte de esa asociación. En dos períodos (2002-03) y 2013-14) la UAM A (concretamente CYAD) han sido miembros institucionales bajo mi representación personal. En esta serie de conferencias, ponencias y/o performances audiovisuales/interactivos he tenido la oportunidad de ampliar el objeto de estudio con perspectivas más centradas en el diseño y su enseñanza, la tecno-cultura digital o el análisis estético o hermeneúatico de la imagen digital. En la propuesta de investigación que se presenta, estos trabajos conectan substancialmente con el marco teórico que se busca desarrollar. 3. Los trabajos de investigación, ponencias, conferencias, desarrollos audiovisuales e interactivos en

¹ UAAC/AUAC: Universities of Art Association of Canada/Association des Universités d'Art du Canada

		<p>línea presentados por un servidor en los simposios de ISEA² en 2014 (Dubai, Emiratos Árabes Unidos / Zayed University) y 2016 (Hong Kong / School of Creative Media, City University of HK).</p> <p>ISEA, nació con la intención de estimular el dialogo entre Ciencia, Tecnología y Arte. En ISEA confluyen, tecnólogos, científicos, comunicadores, artistas, humanistas, académicos y diseñadores. La participación se logra mediante selección y evaluación doble por jurados anónimos y altamente calificados. Figurar en ISEA significa haber superado filtros de alta exigencia en cuanto a calidad conceptual, investigación o propuesta estético-plástica-tecnológica, en el caso de los (<i>new</i>) <i>media artists</i>. En la investigación que se propone, mis dos participaciones en ISEA (a la fecha) son el esqueleto teórico-estético bajo el cual pretendo construir el marco teórico descrito, para el Web futuro y la transición TICs a TACs.</p> <p>4. Las publicaciones en distintos Journals, libros y memorias de eventos internacionales entre 2010-2016. Así como la organización y coordinación de los eventos anuales del área de investigación en Semiótica del Diseño 2014 y 2015. Véase por favor las siguientes direcciones electrónicas:</p> <p>http://lacansecondlife.blogspot.mx/</p> <p>http://n-127qt.blogspot.mx/?zx=ef0591adb44dfa2d</p>
9.	Justificación	<p>En los últimos 5 años en los que he participado en eventos internacionales presentando exitosamente trabajos de investigación, ponencias o conferencias sobre estética virtual, mundos virtuales, redes sociales internet y tecno cultura digital en general, se detecta poderosa e inevitablemente la necesidad de analizar la convergencia entre redes sociales, mundos virtuales y la Web futura (Web 3.0).</p> <p>A partir de la culminación de la investigación doctoral en estética de los mundos virtuales, he venido colaborando con frecuencia en publicaciones prestigiosas sobre esos temas tales como: <i>The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy.</i> ed. Robin Teigland and Dominic Power (UK: Palgrave Macmillan, 2013).</p> <p><i>Consensual Hallucination.</i> Bryn Oh's Second Life-Based work, in <i>Metaverse Creativity Journal</i>, Volume 4, Number</p>

² ISEA: International Symposium of Electronic Arts

		<p>1 (UK, 2014) y en los <i>Proceedings</i> (Catálogos de ponencias y conferencias de ISEA 2014 y 2016).</p> <p>En esos trabajos académicos de investigación el objeto de estudio sobre el cual he venido trabajando, se acota a la convergencia de ciencia, tecnología, arte y comunicación en el contexto común aportado por los nuevos media. Adicionalmente los temas de humanidades digitales (<i>Digital Humanities</i>), identidad subjetiva y representación y <i>Big Learning</i> (que implican la transición de las TICs a las TACs (y TPCs)) se abordan desde una perspectiva mixta en la que <i>Design Thinking</i>, Pedagogía de lo Visual y Hermenéutica de la imagen destacan como procesos y aparatos críticos que provienen tanto de la práctica <i>new media</i>, como de la práctica pedagógica en arte y diseño.</p> <p>Con la presente investigación sobre convergencia y la incorporación de procesos como los descritos anteriormente, se pretende realizar la síntesis de un marco teórico-metodológico-estético enfocado en la pedagogía contemporánea y futura del diseño. Dicho marco es un paso esencial en la implementación y la transferencia de la investigación del área (al menos en su parte tecno-humanística-digital) a la pedagogía futura del Diseño en la división, de manera efectiva.</p> <p>¿Cómo el paso de las TCI a las TACs y las TPCs implica el “reposicionamiento” del diseño y los diseñadores al centro de la transición de manera protagónica y pedagógicamente estratégica? es la “hipótesis” o pregunta que la investigación intentará responder de forma estructurada con un “marco teórico-metodológico-estético”</p>
10.	Objetivos Generales	<p>Objetivos generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conjuntar, analizar, clasificar y depurar una serie de experiencias, reflexiones y conclusiones de trabajo de investigación en los últimos 5 años, que han sido presentados por el responsable en conferencias, coloquios y simposios académicos internacionales y nacionales sobre la convergencia de la virtualidad con las redes sociales y las humanidades tecno-digitales • Incorporar la ‘interlocución’ lograda con CulturePlex y MacGrid. • Sintetizar conclusiones y perspectivas para producir un ‘reporte ’ sobre los temas, integrando los eventos de investigación del área, así como la participación personal en otros, sobre el tema, de 2012 a la fecha.
11.	Objetivos Específicos	<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enmarcar esa síntesis dentro de la iniciativa de

		<p>transferencia de las TICs a las TACs y TPCs que actualmente el área plantea hacia el futuro inmediato con la participación de especialistas nacionales (como el maestro Andrea di Castro entre otros) e internacionales para definir las acciones a implementar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribuir al desarrollo de experiencias piloto para la creación y optimización de conocimiento distribuido con el concurso (y la preparación) de profesores, estudiantes e investigadores en redes de colaboración y producción del conocimiento. • Continuar produciendo contenido y material académico en el contexto de la estética de lo digital, lo virtual y el Web, así como en el análisis de la convergencia medial y el cambio de paradigmas que promueve la tecno cultura digital crítica.
12.		<p>Primera meta.- Implementar a nivel de programas piloto diferentes estrategias de aplicaciones o recursos en línea (audio visuales e interactivos) que faculten a los docentes de la división la incorporación de recursos didácticos y pedagógicas para el diseño desde lo hiper medial y el Web.</p> <p>Segunda meta.- Contribuir a estructura y consolidar los nuevos derroteros del conocimiento de la imagen y la interacción digital que el área de Semiótica del Diseño se ha planteado en el corto y mediano plazo.</p> <p>Tercera Meta.- A través de dichos logros continuar ampliando y solidificando las redes de investigación locales, nacionales e internacionales con las que el área se ha asociado académica y plásticamente.</p>
13.	Método de Investigación	<p>Método de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis textual y documental Entrevistas (formales y semi informales) Recopilación de objetos y documentos <i>in situ</i> (estudio virtuales) Análisis cualitativo y depuración taxonómica de colecciones de objetos de estudio y entrevistas sobre los temas mencionados. <p>Resultado</p> <p>Reporte académico y marco teórico aplicado a la transferencia y transición de TICs a TACs y TPCCs en el contexto local y global, con énfasis en la pedagogía contemporánea de diseño en la UAM A.</p>
14.	Plan de Trabajo calendarizado	<p>El presente plan de actividades intenta canalizar la experiencia académica acumulada en los últimos años, enseñando, analizando y discutiendo los fundamentos</p>

epistemológicos, estéticos y tecnológicos que han cambiado el *ethos* de la visualidad creativa en lo medial. Las actividades propuestas para el sabático persiguen, también, definir un marco de referencia más ajustado, profesional y científicamente objetivo, de la investigación en los temas anteriormente enlistados. Un marco que aborde los proyectos en forma más profunda, multimodal y eficaz (analíticamente) al seno de otras instituciones educativas o no, que confrontan los mismos cambios y retos que la UAM A.

FASE I
SEPT. - NOV. 2016

Entrevistas con: Dr. Juan Luis Suárez, responsable del laboratorio *CulturePlex (Hypercomplexity and Culture)* de la Universidad de Western Ontario en London Ontario, Canada y con los Dres. David Harris Smith y Daven Bigelow, responsables del proyecto *MacGrid Simulation Research Network* de la Universidad MacMasters en Hamilton Ontario, Canada. El propósito es obtener interlocutores de calidad (o asesores, eventualmente) para un nuevo proyecto de investigación cuya solicitud de registro será enviada en breve al Consejo Divisional.

FASE II
DIC. 2016 - MAYO. 2017

Elaboración del documento que constituye el núcleo de la investigación propuesta (que se propone inicie en Noviembre 2016).

FASE III
JUN. - NOV. 2017

Revisión y elaboración del reporte para su publicación (tentativamente en modalidad híbrida: electrónica e impresa).

FASE IV
DIC. - SEPT. 2018

Implementación de los resultados de la investigación en los eventos anuales del área (Coloquio y Taller(es) título por definir

DURACIÓN DEL PROYECTO

24 Meses

RECURSOS SOLICITADOS

Ninguno

15.	Fecha de Inicio	Noviembre de 2016
16.	Fecha de Conclusión	Marzo 2018
17.	Recursos	
17.1	Materiales	Ninguno
17.2	Humanos	
	17.2.1 Profesores	uno
	17.2.2 Alumnos	
	17.2.3 Asesores	Dos externos
17.3	Económicos	\$25,000.00 (impresión del reporte final)
18.	Modalidades de difusión	Revistas especializadas ya sean impresas o electrónicas por el género de la investigación y difusión a través de redes de temas afines locales, nacionales e internacionales.
19.	Bibliografía	<p>(Una selección)</p> <p>Campanelli, Vito. <i>Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society</i>. Amsterdam: NAI Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.</p> <p>Cramer, Florian. <i>Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination</i>. Media Design Research, Piet Zwart Institute. Rotterdam: Institute for postgraduate studies and research William de Kooning Academy Hogeschool, 2005.</p> <p>D'Aloia, Adriano. "Adamant Bodies: The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy." <i>Rivista on-line dell' AISS-Associazione Italiana di Studi Semiotici</i>. EIC Serie Speciale, Year III, Number 5, (2009): 51-56, accessed November 26, 2015, http://www.ec-aiss.it/monografici/5_computer_games.php</p> <p>Grau, Oliver. <i>Virtual Art. From Illusion to Immersion</i>. Translated by Gloria Custance. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2003.</p> <p>Groys, Boris. <i>Art Power</i>. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.</p> <p>Munster, Anna. <i>Materializing New Media. Embodiment in Information Aesthetics</i>. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, University Press of New England, 2006.</p> <p>Prada, Juan Martín. <i>Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales</i>. Ediciones AKAL/Arte Contemporáneo Madrid España, 2012.</p>

Ricoeur, Paul. *Oneself as Another*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

Sánchez Martínez, José Alberto. *Figuras de la presencia, cuerpos e identidad en los mundos virtuales*. Diseño y Comunicación México: Siglo XXI Editores, 2013.

Teigland, Robin and Dominic Power. *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy*. eds.: Palgrave Macmillan UK, 2013.

Toledo, Gerardo. *Because I Am Not Here, Selected Second Life-Based Art Case Studies: Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics*. Faculty of Information and Media Studies The University of Western Ontario. Electronic Thesis and Dissertation Repository, 2012. <http://ir.lib.uwo.ca/etd/1031/>

Toledo, Gerardo. "Consensual Hallucination. Bryn Oh's Second Life-Based work," in *Metaverse Creativity Journal*, Volume 4, Number 1. ISSN 2040-3550, Online ISSN: 2040-3569, (2014): 35-53.

Toledo, Gerardo. "Individually Social: from Distribute Aesthetics to New Media Literacy. Approaching the Merging of Virtual Worlds, Semantic Web and Social Networks (2012)" In *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy*. UK: Palgrave Macmillan, 2013.

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

Prof. del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
Presente.

Asunto: Solicitud de información sobre registro de Proyecto de Investigación titulado "Alucinaciones consensuales. Soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro.

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 las Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, le solicita la siguiente información respecto a su solicitud de registro del Proyecto de Investigación titulado "Alucinaciones consensuales. Soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro:

- Indicar el número de registro del Programa de Investigación al que pertenece.
- Indicar como fecha de inicio el trimestre 2016-O y como fecha de término el trimestre 2018-O. (Considere que el periodo inicial de registro es hasta por dos años ó 6 trimestres, susceptible de solicitar una prórroga por dos años más)
- Falta la firma del Responsable.

Con el fin de continuar con el trámite correspondiente, se le solicita atentamente cumpla con la solicitud respectiva a la brevedad posible.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

D.C.S. Dulce María Castro Val

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

D.I. Guillermo de Jesús Martínez Pérez

Mtro. Armando Alonso Navarrete

Mtro. Luis Franco Arias Ibarondo

Alumno Brandon Damian Cano Zaragoza

Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Coordinador de la Comisión

COMISION CONEJO GK f.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Ryel

UAM, CyAD, Dir, 10 JUN 2016 13:40
09 de junio de 2016.

Ev.Jx.055.16

Dr. Aníbal Figueroa Castrejón

Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD
Presente.

Cons Div CyAD 10 JUN 2016 16:46

Se turna la documentación pertinente para el registro de proyecto de investigación titulado "Alucinaciones consensuales, soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro" a cargo del Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez.

Agradeciendo de antemano se turne a la Comisión correspondiente para ser gestionado y aprovecho la ocasión para hacerle llegar un cordial saludo.

Atentamente.
"Casa Abierta al Tiempo"

Dr. Jorge G. Ortiz Leroux
Jefe del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

U.A.M. Evaluación JUN16 12:44

Ciudad de México 4 de junio de 2016

DR. JORGE ORTÍZ LEROUX

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Presente

Estimado Jorge,

Adjunto a la presente te envío los documentos requeridos para solicitar ante el H. Consejo Divisional de CyAD el registro de un nuevo proyecto de investigación del área, titulado: **“Alucinacione consensuales, Soñando los sueños de los demás. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la Web del futuro”** El responsable del proyecto es un servidor. El proyecto contempla la interacción del responsable con 2 entidades (o redes) de investigación y experimentación sobre mundos virtuales, humanidades digitales e hipercomplejidad cultural como son: “McGrid” con sede en la Universidad MacMasters y “CulturPlex Lab”, con sede en la Universidad de Western Ontario, ambas en Ontario Canada. Mayores detalles en los documentos que se adjuntan.

La jefatura del área de investigación en Semiótica del Diseño, a mi cargo, amablemente te solicita tu aval para recomendar su registro ante el Consejo, apoyado en los documentos que aquí te entrego que muestran la coherencia y pertinencia del Proyecto con los objetivos del Programa de Investigación del Área, las mismas se extienden en su coincidencia con los del Departamento de Evaluación del Diseño.

Enfatizar que la naturaleza del proyecto, su objetivos y su aparato teórico y metodológico se enmarcan, tomando en cuenta y respondiendo positivamente, a las políticas de investigación vigentes en la División y la UAM. Por tu conducto te solicito atentamente hagas llegar al H. Consejo Divisional de CYAD, la solicitud de registro con los documentos del proyecto, a fin de que se revise y en su caso se apruebe su registro oficial por parte de la comisión respectiva del Consejo.

Sin más, agradezco la atención a la presente para dar seguimiento al proceso administrativo y te saludo con el afecto de siempre.

Atentamente

“Casa abierta al tiempo”

Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez

Jefe del Área de Investigación en Semiótica del Diseño
Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

FICHA REGISTRO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

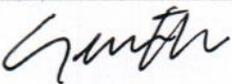
<p>1. Título del Proyecto</p> <p>ALUCINACIONES CONSENSUALES, SOÑANDO LOS SUEÑOS DE LOS DEMÁS. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecnocultura digital y las redes sociales en la web del futuro , ✓</p>
<p>2. Nombre del Departamento</p> <p>Evaluación del Diseño en el Tiempo ✓</p>
<p>3. Nombre del Área o Grupo de Investigación ✓</p> <p>Área de Semiótica del Diseño</p>
<p>4. Programa al que pertenece y No. de Registro</p> <p>Semiótica del Diseño No de Registro:</p>
<p>5. Responsable</p> <p>Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez ✓</p>
<p>6. Participantes (Profesores, Alumnos y Asesores)</p> <p>Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez (Asesor propuesto) Dr. Juan Luis Suárez (CulturPlex, The University of Western Ontario)</p>
<p>7. Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none">• Conjuntar, analizar, clasificar y depurar una serie de experiencias, reflexiones y conclusiones de trabajo de investigación en los últimos 5 años, que han sido presentados por el responsable en conferencias, coloquios y simposios académicos internacionales y nacionales sobre la convergencia de la virtualidad con las redes sociales y las humanidades tecnodigitales• Sintetizar conclusiones y perspectivas para producir un 'reporte académico' sobre los temas, integrando los eventos de investigación del área de 2014 a la fecha.• Enmarcar esa síntesis dentro de la iniciativa de transferencia de las TICs a las TACs y TPCs que actualmente el área plantea hacia el futuro inmediato con la participación de especialistas nacionales (como el maestro Andrea di Castro) e internacionales.
<p>8. Justificación del Proyecto (Máximo 10 líneas)</p> <p>En los últimos 5 eventos internacionales en los que he participado presentando exitosamente trabajos de investigación, ponencias o conferencias sobre estética virtual, mundos virtuales, redes sociales internet y tecno cultura digital en general, se detecta poderosa e inevitablemente la necesidad de analizar la convergencia entre redes sociales, mundos virtuales (o virtualidad para simplificar) y la Web (Web 3.0). Esto es lo que se denomina en la investigación: un marco teórico para la Web del futuro. Dicho marco es el paso esencial para acelerar la</p>

implementación de la transferencia de los resultados de investigación del área (al menos en su parte tecno-humanística-digital) a la nueva pedagogía de Diseño en la división, de manera efectiva. Cómo el paso de las TCI a las TACs y las TPCs implica el “reposicionamiento” del diseño y los diseñadores al centro de la transición de manera protagónica y pedagógicamente estratégica es la “hipótesis” o pregunta que la investigación intenciona responder de forma estructurada con un “marco teórico-metodológico-estético”

9. Fecha de inicio del Proyecto
Noviembre de 2016

10. Fecha de Terminación
Marzo de 2018

**FORMATO EN EXTENSO DE REGISTRO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE LA
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO**

1.	Título del proyecto	ALUCINACIONES CONSENSUALES. SOÑANDO LOS SUEÑOS DE LOS DEMÁS. Un marco teórico para la convergencia de la virtualidad, la tecno cultura digital y las redes sociales en la web futura.
2.	Nombre del Departamento	Evaluación del Diseño en el Tiempo
3.	Nombre del Área o Grupo	Área de Semiótica del Diseño
4.	Programa de Investigación al que pertenece	Semiótica del diseño
5.	Tipo de Investigación	Investigación Teórica. Investigación que apunta a la construcción de estructuras conceptuales que hacen posible la comprensión del Diseño como campo de producción cultural, como campo de conocimiento. Así como a la construcción de categorías, conceptos y modelos generados por una demanda concreta, que se aplican a un sector específico de la realidad. (2.1 DOLICYAD 2010)
6.	Datos del Responsable	
6.1	Nombre	Francisco Gerardo Toledo Ramírez
6.2	No. Económico	9501
6.3	Categoría	Titular
6.4	Nivel	C
6.5	Tiempo de dedicación	completo
6.6	Firma	
7.	Participantes	
7.1	Participante 1	Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez
	Datos Completos	PhD (Philosophy Doctor) en estudios mediales (Media Studies); Maestría en Artes Visuales. Especialista en temas de tecno-cultura digital, realidad virtual, estética digital, arte New Media, diseño interactivo y estudios mediales. 33 años de experiencia pedagógica en Diseño y Artes Visuales.
	Adscripción	Área de investigación en Semiótica del Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo
	Categoría	Titular
	Nivel	C
	Tiempo de dedicación	completo
	Puntos de coincidencia	
	Formas de incorporación	

7.2	Participante 2	
	Datos Completos	
8.	Antecedentes del proyecto	<p>El proyecto cuenta con cuatro antecedentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El proyecto N-127, “Hacia un ethos creativo en la enseñanza del diseño y la visualización en los medios digitales” Este largo proyecto, cuyo reporte final se encuentra en proceso (su entrega está comprometida para el trimestre 16-O, a mas tardar), permitió delimitar un ámbito de estudio relevante tanto para el diseño, las artes visuales y los <i>media</i>. El programa de doctorado, la investigación y la tesis respectiva constituyen los principales (pero no los únicos) productos de ella. Y en síntesis, me han permitido detectar los territorios cognitivos, conceptos y modalidades transdisciplinarias de análisis, que he venido aplicando a mis participaciones y trabajo académico y que dan cuerpo a la presente propuesta de investigación. Tal como se asienta en el plan de actividades 2016 entregado en diciembre de 2015, ese reporte final será una síntesis de las distintas etapas por las que discurrió el proyecto N-127. 2. Los trabajos de investigación, ponencias, conferencias y desarrollos audiovisuales e interactivos presentados por un servidor en los encuentros anuales internacionales de UAAC/AUAC¹ de 2010 a 2014. La membresía a UAAC/AUAC es de larga data, ya desde 1998-99, comencé a formar parte de esa asociación. En dos períodos (2002-03) y 2013-14) la UAM A (concretamente CYAD) han sido miembros institucionales bajo mi representación personal. En esta serie de conferencias, ponencias y/o performances audiovisuales/interactivos he tenido la oportunidad de ampliar el objeto de estudio con perspectivas más centradas en el diseño y su enseñanza, la tecno-cultura digital o el análisis estético o hermeneúutico de la imagen digital. En la propuesta de investigación que se presenta, estos trabajos conectan substancialmente con el marco teórico que se busca desarrollar. 3. Los trabajos de investigación, ponencias, conferencias, desarrollos audiovisuales e interactivos en

¹ UAAC/AUAC: Universities of Art Association of Canada/Association des Universités d'Art du Canada

		<p>línea presentados por un servidor en los simposios de ISEA² en 2014 (Dubai, Emiratos Árabes Unidos / Zayed University) y 2016 (Hong Kong / <i>School of Creative Media, City University of HK</i>).</p> <p>ISEA, nació con la intención de estimular el dialogo entre Ciencia, Tecnología y Arte. En ISEA confluyen, tecnólogos, científicos, comunicadores, artistas, humanistas, académicos y diseñadores. La participación se logra mediante selección y evaluación doble por jurados anónimos y altamente calificados. Figurar en ISEA significa haber superado filtros de alta exigencia en cuanto a calidad conceptual, investigación o propuesta estético-plástica-tecnológica, en el caso de los (<i>new media artists</i>). En la investigación que se propone, mis dos participaciones en ISEA (a la fecha) son el esqueleto teórico-estético bajo el cual pretendo construir el marco teórico descrito, para el Web futuro y la transición TICs a TACs.</p> <p>4. Las publicaciones en distintos Journals, libros y memorias de eventos internacionales entre 2010-2016. Así como la organización y coordinación de los eventos anuales del área de investigación en Semiótica del Diseño 2014 y 2015. Véase por favor las siguientes direcciones electrónicas:</p> <p>http://lacansecondlife.blogspot.mx/</p> <p>http://n-127gt.blogspot.mx/?zx=ef0591adb44dfa2d</p>
9.	Justificación	<p>En los últimos 5 años en los que he participado en eventos internacionales presentando exitosamente trabajos de investigación, ponencias o conferencias sobre estética virtual, mundos virtuales, redes sociales internet y tecno cultura digital en general, se detecta poderosa e inevitablemente la necesidad de analizar la convergencia entre redes sociales, mundos virtuales y la Web futura (Web 3.0).</p> <p>A partir de la culminación de la investigación doctoral en estética de los mundos virtuales, he venido colaborando con frecuencia en publicaciones prestigiosas sobre esos temas tales como: <i>The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy.</i> ed. Robin Teigland and Dominic Power (UK: Palgrave Macmillan, 2013).</p> <p><i>Consensual Hallucination. Bryn Oh's Second Life-Based work,</i> in <i>Metaverse Creativity Journal</i>, Volume 4,</p>

² ISEA: International Symposium of Electronic Arts

		<p>Number 1 (UK, 2014) y en los <i>Proceedings</i> (Catálogos de ponencias y conferencias de ISEA 2014 y 2016.</p> <p>En esos trabajos académicos de investigación el objeto de estudio sobre el cual he venido trabajando, se acota a la convergencia de ciencia, tecnología, arte y comunicación en el contexto común aportado por los nuevos media. Adicionalmente los temas de humanidades digitales (<i>Digital Humanities</i>), identidad subjetividad y representación y <i>Big Learning</i> (que implican la transición de las TICs a las TACs (y TPCs) se abordan desde una perspectiva mixta en la que <i>Design Thinking</i>, Pedagogía de lo Visual y Hermenéutica de la imagen destacan como procesos y aparatos críticos que provienen tanto de la práctica <i>new media</i>, como de la práctica pedagógica en arte y diseño.</p> <p>Con la presente investigación sobre convergencia y la incorporación de procesos como los descritos anteriormente, se pretende realizar la síntesis de un marco teórico-metodológico-estético enfocado en la pedagogía contemporánea y futura del diseño. Dicho marco es un paso esencial en la implementación y la transferencia de la investigación del área (al menos en su parte tecno-humanística-digital) a la pedagogía futura del Diseño en la división, de manera efectiva.</p> <p>¿Cómo el paso de las TCI a las TACs y las TPCs implica el "reposicionamiento" del diseño y los diseñadores al centro de la transición de manera protagónica y pedagógicamente estratégica? es la "hipótesis" o pregunta que la investigación intentará responder de forma estructurada con un "marco teórico-metodológico-estético"</p>
10.	Objetivos Generales	<p>Objetivos generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conjuntar, analizar, clasificar y depurar una serie de experiencias, reflexiones y conclusiones de trabajo de investigación en los últimos 5 años, que han sido presentados por el responsable en conferencias, coloquios y simposios académicos internacionales y nacionales sobre la convergencia de la virtualidad con las redes sociales y las humanidades tecno-digitales • Incorporar la 'interlocución' lograda con CulturePlex y MacGrid. • Sintetizar conclusiones y perspectivas para producir un 'reporte' sobre los temas, integrando los eventos de investigación del área, así como la participación personal en otros, sobre el tema, de 2012 a la fecha.
11.	Objetivos Específicos	<p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enmarcar esa síntesis dentro de la iniciativa de

		<p>transferencia de las TICs a las TACs y TPCs que actualmente el área plantea hacia el futuro inmediato con la participación de especialistas nacionales (como el maestro Andrea di Castro entre otros) e internacionales para definir las acciones a implementar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribuir al desarrollo de experiencias piloto para la creación y optimización de conocimiento distribuido con el concurso (y la preparación) de profesores, estudiantes e investigadores en redes de colaboración y producción del conocimiento. • Continuar produciendo contenido y material académico en el contexto de la estética de lo digital, lo virtual y el Web, así como en el análisis de la convergencia medial y el cambio de paradigmas que promueve la tecno cultura digital crítica.
12.		<p>Primera meta.- Implementar a nivel de programas piloto diferentes estrategias de aplicaciones o recursos en línea (audio visuales e interactivos) que faculten a los docentes de la división la incorporación de recursos didácticos y pedagógicas para el diseño desde lo hiper medial y el Web.</p> <p>Segunda meta.- Contribuir a estructura y consolidar los nuevos derroteros del conocimiento de la imagen y la interacción digital que el área de Semiótica del Diseño se ha planteado en el corto y mediano plazo.</p> <p>Tercera Meta.- A través de dichos logros continuar ampliando y solidificando las redes de investigación locales, nacionales e internacionales con las que el área se ha asociado académica y plásticamente.</p>
13.	Método de Investigación	<p>Método de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis textual y documental Entrevistas (formales y semi informales) Recopilación de objetos y documentos <i>in situ</i> (estudio virtuales) Análisis cualitativo y depuración taxonómica de colecciones de objetos de estudio y entrevistas sobre los temas mencionados. <p>Resultado</p> <p>Reporte académico y marco teórico aplicado a la transferencia y transición de TICs a TACs y TPCCs en el contexto local y global, con énfasis en la pedagogía contemporánea de diseño en la UAM A.</p>
14.	Plan de Trabajo calendarizado	<p>El presente plan de actividades intenta canalizar la experiencia académica acumulada en los últimos años, enseñando, analizando y discutiendo los fundamentos</p>

epistemológicos, estéticos y tecnológicos que han cambiado el *ethos* de la visualidad creativa en lo medial. Las actividades propuestas para el sabático persiguen, también, definir un marco de referencia más ajustado, profesional y científicamente objetivo, de la investigación en los temas anteriormente enlistados. Un marco que aborde los proyectos en forma más profunda, multimodal y eficaz (analíticamente) al seno de otras instituciones educativas o no, que confrontan los mismos cambios y retos que la UAM A.

FASE I
SEPT. - NOV. 2016

Entrevistas con: Dr. Juan Luis Suárez, responsable del laboratorio *CulturePlex (Hypercomplexity and Culture)* de la Universidad de Western Ontario en London Ontario, Canada y con los Dres. David Harris Smith y Daven Bigelow, responsables del proyecto *MacGrid Simulation Research Network* de la Universidad MacMasters en Hamilton Ontario, Canada. El propósito es obtener interlocutores de calidad (o asesores, eventualmente) para un nuevo proyecto de investigación cuya solicitud de registro será enviada en breve al Consejo Divisional.

FASE II
DIC. 2016 - MAYO. 2017

Elaboración del documento que constituye el núcleo de la investigación propuesta (que se propone inicie en Noviembre 2016).

FASE III
JUN. - SEPT. 2017

Revisión final y elaboración del reporte para su publicación (tentativamente en modalidad híbrida: electrónica e impresa).

FASE IV
NOV. - MAR. 2018

Implementación de los resultados de la investigación en el evento anual del área (Coloquio y Taller(es) título por definir

DURACIÓN DEL PROYECTO

16 Meses

RECURSOS SOLICITADOS

Ninguno

15.	Fecha de Inicio	Noviembre de 2016
16.	Fecha de Conclusión	Marzo 2018
17.	Recursos	
17.1	Materiales	Ninguno
17.2	Humanos	
17.2.1	Profesores	uno
17.2.2	Alumnos	
17.2.3	Asesores	Dos externos
17.3	Económicos	\$25,000.00 (impresión del reporte final)
18.	Modalidades de difusión	Revistas especializadas ya sean impresas o electrónicas por el género de la investigación y difusión a través de redes de temas afines locales, nacionales e internacionales.
19.	Bibliografía	<p>(Una selección)</p> <p>Campanelli, Vito. <i>Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society</i>. Amsterdam: NAI Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.</p> <p>Cramer, Florian. <i>Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination</i>. Media Design Research, Piet Zwart Institute. Rotterdam: Institute for postgraduate studies and research William de Kooning Academy Hogeschool, 2005.</p> <p>D'Aloia, Adriano. "Adamant Bodies: The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy." <i>Rivista on-line dell' AISS-Associazione Italiana di Studi Semiotici</i>. EIC Serie Speciale, Year III, Number 5, (2009): 51-56, accessed November 26, 2015, http://www.ec-aiiss.it/monografici/5_computer_games.php</p> <p>Grau, Oliver. <i>Virtual Art. From Illusion to Immersion</i>. Translated by Gloria Custance. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2003.</p> <p>Groys, Boris. <i>Art Power</i>. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.</p> <p>Munster, Anna. <i>Materializing New Media. Embodiment in Information Aesthetics</i>. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press, University Press of New England, 2006.</p> <p>Prada, Juan Martín. <i>Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales</i>. Ediciones AKAL/Arte Contemporáneo Madrid España, 2012.</p>

Ricoeur, Paul. *Oneself as Another*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

Sánchez Martínez, José Alberto. *Figuras de la presencia, cuerpos e identidad en los mundos virtuales*. Diseño y Comunicación México: Siglo XXI Editores, 2013.

Teigland, Robin and Dominic Power. *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy*. eds.: Palgrave Macmilan UK, 2013.

Toledo, Gerardo. *Because I Am Not Here, Selected Second Life-Based Art Case Studies: Subjectivity, Autoempathy and Virtual World Aesthetics*. Faculty of Information and Media Studies The University of Western Ontario. Electronic Thesis and Dissertation Repository, 2012. <http://ir.lib.uwo.ca/etd/1031/>

Toledo, Gerardo. "Consensual Hallucination. Bryn Oh's Second Life-Based work," in *Metaverse Creativity Journal*, Volume 4, Number 1. ISSN 2040-3550, Online ISSN: 2040-3569, (2014): 35-53.

Toledo, Gerardo. "Individually Social: from Distribute Aesthetics to New Media Literacy. Approaching the Merging of Virtual Worlds, Semantic Web and Social Networks (2012)" In *The Immersive Internet. Reflections on The Entangling of The Virtual with Society, Politics and the Economy*. UK: Palgrave Macmilan, 2013.