



División de Ciencias y Artes para el Diseño

D/CyAD/102/23

07 de junio del 2023.

H. Consejo Divisional

División de Ciencias y Artes para el Diseño

P r e s e n t e .

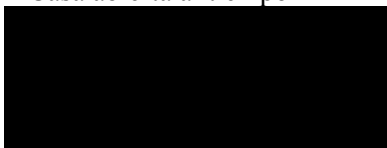
Con fundamento en el **artículo 156 del RIPPPA**, remito al H. Consejo Divisional para análisis y aprobación, la solicitud de la Jefatura del Departamento de Investigación y Conocimiento relacionada con la prórroga de contratación del **Dr. Mauricio Rangel Jiménez**, como profesor Visitante del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño para el período de Julio del 2023 a Julio del 2024.

Se anexa solicitud de la Jefatura del Departamento, informe del profesor.

Sin más por el momento agradezco su atención.

A t e n t a m e n t e ,

“Casa abierta al tiempo”



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Director

06 de junio del 2023

JDIC.115.23

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

Director de la División de CyAD

Presente

Por medio de la presente, le solicito de la manera más atenta se incluya un punto en la próxima sesión del H. Consejo Divisional para el análisis, discusión y en su caso aprobación de la prórroga de contratación de como profesor visitante del Departamento de Investigación y Conocimiento para el período de Julio del 2023 a Julio del 2024 del **Dr. Mauricio Rangel Jiménez**. Esta solicitud se sustenta en las aportaciones a la docencia que ha hecho el Dr. Rangel, participando en la creación de material didáctico colaborativo para Fundamentos Teóricos del Diseño I y II. Por otra parte como parte del proyecto de contratación como profesor invitado, ha coadyuvado con el desarrollo y difusión a una de las líneas de investigación más relevantes al interior del Departamento de Investigación denominada Cultura Lúdica, en ese marco, se está realizando el Seminario de investigación “El juego como transformador social 2.0, en coordinación conjunta con la Dra. Blanca Estela López Pérez .

También participó en el 6°. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, llevado a cabo en la Universidad Autónoma de Yucatán en la Ciudad de Mérida, Yucatán, el 18 de noviembre de 2022 con la ponencia “Lo “Íquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural”.

El Dr. Rangel ha desarrollado actividades para el establecimiento de las políticas generales, edición y publicación del primer número del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* en conjunto con *New Jersey Institute of Technology*, institución que colabora con la implementación del sistema y *hosting* del journal.



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

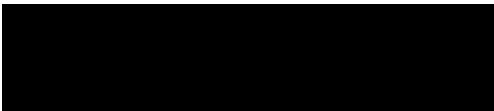
Departamento de Investigación y Conocimiento

Colaboró en la presentación del libro "Videojuegos y lenguaje", editado por el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño en la feria del libro de Guadalajara 2022 y la de Palacio de Minería en 2023.

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

Atentamente

"CASA ABIERTA AL TIEMPO"



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

**SOLICITUD DE PRÓRROGA
 DE PERSONAL ACADÉMICO**

SECRETARIO GENERAL

DRA. NORMA RONDERO LÓPEZ

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	07	07	2023

CONFORME A LO PREVISTO EN EL REGLAMENTO DE INGRESO, PROMOCIÓN Y PERMANENCIA DEL PERSONAL ACADÉMICO ARTÍCULOS 151 BIS, 156, 156-12 SE SOLICITA LA SIGUIENTE PRÓRROGA:

CONCURSO DE EVALUACIÓN CURRICULAR <input type="checkbox"/>	PERSONAL ACADÉMICO VISITANTE <input checked="" type="checkbox"/>	PERSONAL ACADÉMICO QUE OCUPA CÁTEDRA <input type="checkbox"/>
No. DE CONVOCATORIA _____	FOLIO VISITANTE O CATEDRÁTICO _____	PVA.CAD.b.001.22
NOMBRE DE LA CÁTEDRA _____		
APELLIDO PATERNO RANGEL	APELLIDO MATERNO JIMÉNEZ	NOMBRE (S) MAURICIO
UNIDAD AZCAPOTZALCO <input checked="" type="checkbox"/>		DIVISIÓN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO <input checked="" type="checkbox"/>
DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO		
CATEGORÍA Y NIVEL TITULAR C		TIEMPO DE DEDICACIÓN COMPLETO <input checked="" type="checkbox"/>
HORARIO LUNES A VIERNES DE 10:00 A 18:00 HRS.		
FECHA DE INICIO DE LA CONTRATACIÓN	DÍA 04	MES 07
	AÑO 2022	
FECHA DE TÉRMINO DE LA CONTRATACIÓN	DÍA 03	MES 07
	AÑO 2023	
FECHA DE INICIO DE LA PRÓRROGA	DÍA 04	MES 07
	AÑO 2023	
FECHA DE TÉRMINO DE LA PRÓRROGA	DÍA 03	MES 07
	AÑO 2024	
No. DE PLAZA DEFINITIVA QUE CUBRE (sólo en caso de evaluación curricular) 4091		

ACTIVIDADES A REALIZAR

1. Actividades docentes
 Se impartirán UEAs acorde a las necesidades del Departamento de Investigación y Conocimiento, tal como se llevó a cabo en el primer año de contratación.

2. Actividades académicas

2.1 Seminario " El juego como transformador social 2.0 " Se dará seguimiento al desarrollo del seminario para su correcta conclusión y posible realización de una tercera edición a lo largo del año (se pretende un seminario permanente), se realizará como parte del trabajo realizado anteriormente con una posible salida editorial en formato de libro coordinado.

2.2 Números dos y tres del Journal of Roleplaying Studies and STEAM Se realiza la edición del segundo y tercer número de la revista Journal of Roleplaying Studies and STEAM (mayo-junio y noviembre de 2023), ya que actualmente tengo el cargo de Editor en Jefe operativo, la revista se encuentra auspiciada por el NEW Jersey Institute of Technology (ISSN en trámite).

3. Actividades de difusión

3.1 Programa " Como pa ' qué " en formato podcast. Objetivo del programa: Mostrar avances en investigaciones y proyectos universitarios relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, así como su repercusión en la sociedad.

4. Participación en actividades universitarias y comités

4.1 Participación en la Comisión Divisional de Podcast: se participará en la comisión divisional cuyo objetivo tiene la revisión y supervisión de proyectos propuestos por la comunidad divisional, destinados a la producción de audios, para su difusión en el canal oficial de Podcast de CyAD, a través de la Coordinación Divisional de Difusión

DOCUMENTOS QUE ANEXA

DOCUMENTOS PROBATORIOS DE LA SUBSISTENCIA DE LA NECESIDAD ACADÉMICA <input type="checkbox"/>	FORMA MIGRATORIA (FM) <input type="checkbox"/>
PROYECTO DE CONTRATO ANTERIOR <input type="checkbox"/>	INFORME DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS <input type="checkbox"/>
	PASAPORTE <input type="checkbox"/>

DIRECTOR DE DIVISIÓN

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

NOMBRE Y FIRMA

JEFE DE DEPARTAMENTO

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

NOMBRE Y FIRMA

Para uso exclusivo de los Profesores Visitantes y de Cátedra

Aprobada en la Sesión No. _____

del Consejo Divisional de fecha DÍA MES AÑO

PRESIDENTE DEL CONSEJO DIVISIONAL

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS

NOMBRE Y FIRMA

NOTA: SE UTILIZA ÚNICAMENTE AL REVERSO DEL TANTO 1

Vo. BO. PLANTILLA DE UNIDAD

SELLO

Vo. BO. PLANTILLA DE RECTORÍA GENERAL

SELLO

CODIFICACIÓN INTERNA (No. DE PLAZA EN PLANTILLA)

CONTROL DE PLANTILLA

NOMBRE Y FIRMA

oficio D/CyAD/101/2023

1 mensaje

RAQUEL NATALIA ALBARRAN MORENO <nam@azc.uam.mx>

9 de junio de 2023, 15:26

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

Buenas tardes Lupita, te envío oficios D/CyAD/101/23 y justificación de la Profesora Cinthya Jaramillo Carvallo y oficio D/CyAD/102/23 y justificación del Profesor Mauricio Eangel Jiménez, para revisión y posible aprobación.

Saludos cordiales

4 adjuntos



D_CyAD_101_23 Cynthia Jaramillo.pdf
162K



JDIC.114 Cinthya Jaramillo Carvallo.pdf
2820K



D_CyAD_102_23 Dr. Mauricio Rangel.pdf
163K



JDIC.115 Mauricio Rangel Jiménez.pdf
3459K

Ciudad de México a 12 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Informe de Actividades 2022- 2023
Presentado por el Dr. Mauricio Rangel Jiménez

MTRA. SANDRA MOLINA MATA

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Universidad Autónoma Metropolitana

CYAD

El presente informe anual de labores contempla mi actividad docente, así como mi participación en actividades colegiadas en el departamento, participación en congresos, coordinación de actividades académicas y la edición de publicaciones académicas; en concordancia con mi propuesta para mi contratación como profesor invitado.

A continuación, la descripción general de las actividades, alguna evidencia de las UEA's que lo permiten y en el anexo las cartas temáticas de todas las UEA's impartidas en el año contemplado para este informe.

1. Actividad docente

La actividad docente realizada se divide en dos secciones fundamentales, por un lado la impartición de UEA's y por el otro la participación en el diseño de material colegiado para la impartición de UEA's. Se anexan coeficientes de participación de UEAs en el Anexo 1.

1.1 Impartición de UEA's

A partir de mi contratación he tenido la oportunidad de impartir las siguientes UEA's (En ANEXO 01 se encuentra el coeficiente de participación de cada una de ellas):

- a) Diseño de mensajes gráficos VI (Sistemas de signos en envase) – 4 ocasiones
- b) Diseño y comunicación V (Sistemas de signos) – 2 ocasiones
- c) Fundamentos teóricos del diseño II – 4 ocasiones
- d) Taller de investigación – 3 ocasiones

e) Diseño y comunicación VII (Cultura de la imagen) – 3 ocasiones

f) Diseño y comunicación IV (Mensaje visual) – 1 ocasión

a) Diseño de mensajes gráficos VI (Sistemas de signos en envase) – 4 ocasiones

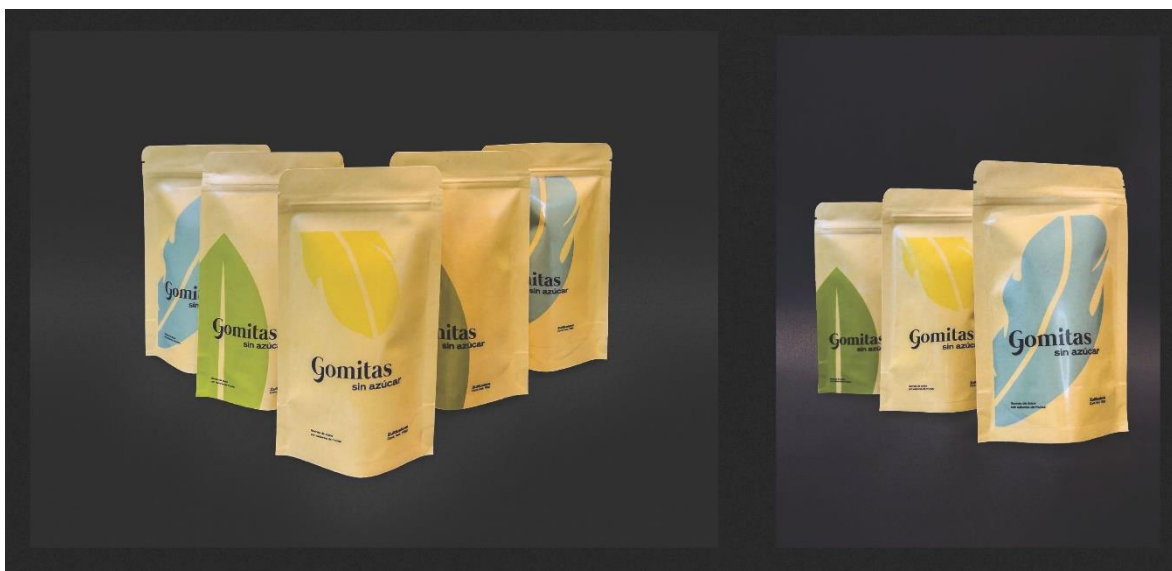
La UEA tiene como objetivo general que al finalizar el alumno sea capaz de establecer estrategias de diseño para soluciones específicas a distintos problemas de comunicación gráfica que se presenten en la exhibición y/o comercialización y/o distribución de productos envasados.

Objetivos parciales:

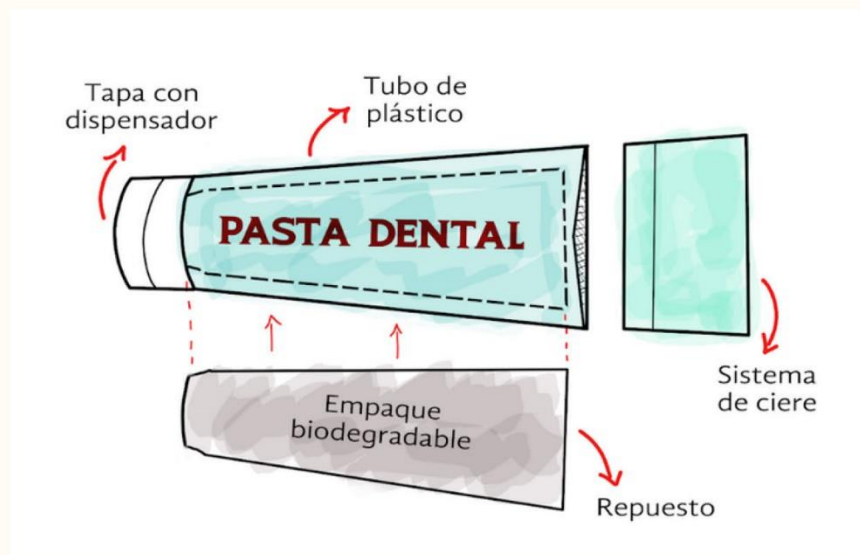
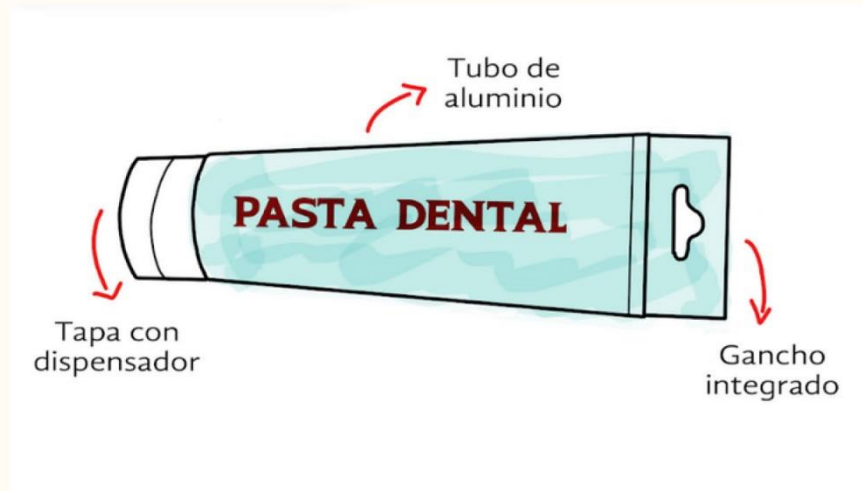
Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Planear y conceptualizar gráficamente aspectos comunicacionales, diferenciales y simbólicos relativos a productos envasados.
- Aplicar criterios metodológicos, ergonómicos, mercadológicos, normativos, de sustentabilidad en el proceso de diseño de signos gráficos para envase.
- Seleccionar y utilizar las técnicas y materiales adecuados para la presentación de productos envasados.
- Conocer los desarrollos de los envases de acuerdo a los procesos de producción.
- Conocer los procesos de producción de acuerdo al tipo de material.

Algunas evidencias realizadas por los alumnos



PROTOTIPOS INICIALES



PRIMER PROTOTIPO FINAL



PRODUCTO FINAL



Invitación a la acción contra el desinterés

“Placeres que son inevitables...”

Diseño completo

Marlboro
 Cont. 20 Cigarros con filtro

Ahora más tóxicos que tu ex

+18
 La venta de este producto a menores de edad esta penada por la ley

4700 QUÍMICOS 200 VENENOS

Marlboro

Si quieres dejar de fumar llama al 800 911 2000, podemos ayudarte.

PAMP, S. de RL de C.V. Licp. Pinar del Rio, P.R. 00986. Importador y Distribuidor en México. Distribuidor en México por Philip Morris Brands S.A.R.L.

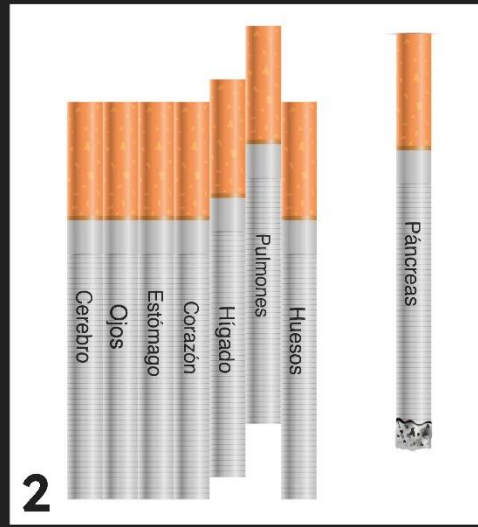
Hecho en México. Marca Registrada.

7 509997 006970

Agudeta (Personas) Cont. Marca (Personas) Cont. Marca de escop. (Cont)

PARA VENTA EXCLUSIVA EN MÉXICO

Propuesta individual



b) Diseño y comunicación V (Sistemas de signos) – 2 ocasiones

La UEA es totalmente teórica y tiene como objetivo principal identificar los diversos sistemas de signos que dan estructura a la comunicación visual. Analizar la estructura y el funcionamiento de los sistemas de signos visuales.

Además, como objetivo parcial pero muy relevante, el alumno será capaz de reflexionar desde una perspectiva crítica sobre la función e impacto de los sistemas de signos visuales y/o gráficos como determinantes en la comunicación.

Algunas evidencias de los trabajos de los alumnos (en este caso al ser una materia teórica proporciono evidencia de trabajos de análisis y crítica realizados en clase mediante un ejercicio en video):

https://www.youtube.com/watch?v=thsBn5lWlc8&ab_channel=AriLalo

<https://drive.google.com/file/d/17KHJESgrfyR4VRWN50g5X1oxsLVc0Zye/view>

https://www.youtube.com/watch?v=S4iFc56qHmQ&ab_channel=MIGUELDEJESUSHERNANDEZSANCHEZ

<https://drive.google.com/file/d/1dh4lCD8a4X8wtL2JYkxH8rnLITZCnLvi/view>

c) Fundamentos teóricos del diseño II – 4 ocasiones

La UEA es teórica al 100%, tiene como objetivo principal que el alumno sea capaz de evaluar las relaciones del conocimiento entre el fenómeno del diseño y su contexto.

Por otro lado, como objetivos parciales o secundarios, el alumno será capaz de comprender al diseño como un sistema integrador de saberes referido a un sistema de objetos, además de valorar diferentes posturas epistémicas que acerquen a las visiones dialógicas abiertas en el proceso de diseño, además de reconstituir la propia evaluación de generación de conocimiento desde la adaptación y reestructuración de ellos vínculos entre la naturaleza y la experiencia con el diseño.

Algunas evidencias de los trabajos de los alumnos (en este caso al ser una materia teórica proporciono evidencia de trabajos de análisis y crítica realizados en clase mediante un ejercicio en video):

<https://drive.google.com/file/d/1yQO-ETIJB09wlGu0QrgdtBrWIElrylXs/view>

<https://drive.google.com/file/d/1vHb9afhW-Jk59ZtlffSHt4BrT5ypg95W/view>

<https://drive.google.com/file/d/1j3sl9phBg3lhgYJ6hxDpR4PY8T4Qtqh8/view>

https://drive.google.com/file/d/1PPe_W1a06loAqxxOT3UDbOvCpwQRs6fo/view

d) Taller de investigación – 3 ocasiones

La UEA del taller de investigación es de carácter teórico-práctico, es un antecedente directo para que el alumno pueda cursar de manera satisfactoria sus proyectos integrales.

En términos generales, el objetivo general es que el alumno sea capaz de aplicar los métodos, instrumentos y técnicas de Investigación para realizar un proyecto de Investigación documental, organizando la información de diferentes fuentes en relación a una problemática del Diseño de la Comunicación Gráfica, reconociendo la importancia que para el diseñador y el proceso de diseño tiene el conocimiento y la práctica de este proceso.

Algunas evidencias de trabajos finales de los alumnos en formato de protocolo de investigación:

1. https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EXvispUuON9HuG2u4WOP6EgB6GZyK8VCfkGUILABv0I0ow?e=pF3fKa
2. https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EVY_pTNdePxAvJS97b02jBAGYFvu9Ja0w4P01XDLiRzAA?e=4F3ptF
3. https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EUI5EX6SvmhKsIE8wo0aCp8BnoRLUXzB2GDpjVBqEmtEBw?e=0ydH8o
4. https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EViceIxsGzFOi7rSg3cFK5kB1eQyVlqjTXKmqrMTsKwGfA?e=KDCeE8

e) Diseño y comunicación VII (Cultura de la imagen) – 3 ocasiones

La UEA es totalmente teórica y tiene como objetivo principal que al finalizar el alumno sea capaz de valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura, así como poder reflexionar sobre el mundo de la cultura que se construye a partir de la imagen, del mismo modo poder conceptualizar el diseño como generador de cultura y como parte de ella.

Algunas evidencias de trabajos de los alumnos en la UEA son:

1. https://www.youtube.com/watch?v=55i31wrhz98&ab_channel=ANTONIOALZAGABRODRIGUEZBANALES

2. https://www.youtube.com/watch?v=Jv0xd7GuAhY&ab_channel=DAVIDCELLISSOTO
3. <https://drive.google.com/file/d/1Dnntqtb1EOVhwr58Jb8Mva9LmycY6uXI/view>
4. https://www.youtube.com/watch?v=3zoMMjX8Hcc&ab_channel=MARLENPENABARRIOS

f) Diseño y comunicación IV (Mensaje visual) – 1 ocasión

La UEA es teórica y tiene como objetivo principal que el alumno sea capaz de valorar los elementos, estructura y especificidades de los mensajes visuales que permitan la creación de objetos de diseño acordes al contexto.

Sin embargo, esta UEA la imparto actualmente en el trimestre 23I, debido al paro estudiantil no me ha sido posible generar evidencias pertinentes para poder mostrar.

1.2 Coordinación y organización de seminarios

a) Coordinación conjunta del Seminario de Investigación “El juego como transformador social 2.0”

Como parte del proyecto de contratación como profesor invitado, se propuso la realización del Seminario de investigación “El juego como transformador social 2.0, en coordinación conjunta con la Dra. Blanca Estela López Pérez.

Como resultado hasta el momento de presentación de este reporte se han presentado un total de 8 sesiones, con la colaboración de 11 ponentes (8 programados y 3 emergentes).

Por el momento las sesiones se encuentran suspendidas debido al paro estudiantil, en cuanto se pueda regresar a actividades académicas se reasignarán fechas para poder llevar a buen término el seminario.

Algunos links de evidencia de las sesiones:

1. https://fb.watch/j_G1wy_Fi-/
2. <https://fb.watch/j-b1wU2zSh/>
3. <https://fb.watch/j-b4thm0xU/>
4. <https://fb.watch/j-b7SATAXW/>

Respecto a la asistencia al seminario, se tienen registradas 47 personas entre ponentes y asistentes, de los cuales hay un promedio de 20 personas de asistencia por sesión más los ponentes.

Se anexa el diseño del cartel como evidencia en el ANEXO 02.

1.3 Participación en congresos

- a) Participación en el 6º. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol

Se participó en el 6º. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, llevado a cabo en la Universidad Autónoma de Yucatán en la ciudad de Mérida, Yucatán, el 18 de noviembre de 2022 con la ponencia “Lo “líquido” del juego de rol o la imposibilidad de su definición desde su categoría como producto cultural”. Evidencia en ANEXO 2.

1.4 Participación en diseño de material colegiado para la impartición de las UEAs Fundamentos del diseño I y II.

En el trimestre 22-I y el trimestre 22-O, participé en el proyecto colaborativo departamental para generar material didáctico para las UEA's:

- Fundamentos del diseño I y
- Fundamentos del diseño II

Evidencia en ANEXO 2.

2 Otras actividades académicas

En este apartado se describen actividades que se han realizado durante el periodo de la contratación como profesor visitante, si bien no estaban contempladas en el proyecto inicial, contribuyen en gran medida.

2.3 Editor en jefe operativo y edición del primer número del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*

Se trabajó durante un año para el establecimiento de las políticas generales, edición y publicación del primer número del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* en conjunto con *New Jersey Institute of Technology*, institución que colabora con la implementación del sistema y *hosting* del journal.

Evidencia en el link <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

ISSN en trámite, se anexa el primer número del journal en formato PDF.

2.4 Participación en presentación del libro “Videojuegos y lenguaje”.

Se participó en la presentación del libro “Videojuegos y lenguaje”, editado por el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño en la feria del libro de Guadalajara 2022 y la de Palacio de Minería en 2023. Evidencia en ANEXO 2.

2.5 Participación como ponente con el Instituto Carlos Graef

Se participó en el evento anual del Instituto Carlos Graef “Jóvenes hacia la Ciencia y la Ingeniería” en conjunto con la UAM-Unidad Iztapalapa para la atracción de talento de estudiantes de preparatoria hacia el estudio de las ciencias e ingenierías el 12 de noviembre de 2022, con el taller: ¡Avenir! ¡Avenir! Cada roleada sueña con la época siguiente: ¿pueden los juegos de rol sci-fi impactar en el desarrollo tecnocientífico? Evidencia en ANEXO 2.

2.6 Revisor de libro académico

Se participó en la revisión académica y dictamen de publicación del libro “Diseño emocional aplicado: una guía para proyectos de diseño”, editado por la Universidad Autónoma del Estado de México en febrero de 2023. Evidencia en ANEXO 2.

3 Pendientes del proyecto

En este pequeño apartado se hace mención de las actividades que quedan pendientes por diversos motivos respecto a lo mencionado en el proyecto de contratación y sus avances.

3.3 Libro académico

Uno de los proyectos más ambiciosos es la edición de un libro con temática de Juegos de rol en relación al diseño y su relevancia en el ámbito académico y social, sin embargo, la edición del libro es producto del seminario “El juego como transformador social”, evento que sigue en curso a la fecha de la presentación de este reporte.

3.4 Programa “¿Como pa’qué?”

Otro de los proyectos que se menciona en el proyecto es el programa en formato podcast “¿Cómo pa’qué?”, su realización se encuentra pendiente, ya que se ha avanzado con el listado de invitados, creación de rúbricas y preproducción, sin embargo, debido a la situación del paro estudiantil se encuentra detenido momentáneamente, se retomará en cuanto sea posible después del paro.

Ciudad de México a 12 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Plan de trabajo presentado por el Dr. Mauricio Rangel Jiménez para el ciclo académico 2023 – 2024

MTRA. SANDRA MOLINA MATA

Jefa del departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana
CYAD

Por este medio, me dirijo a usted a fin de agradecer la invitación para continuar desempeñándome como Profesor Visitante, en el periodo anual de julio 2023 a julio 2024, para el cual presento el siguiente plan de trabajo:

1. Actividades docentes

Se impartirán UEAs acorde a las necesidades del Departamento de Investigación y Conocimiento, tal como se llevó a cabo en el primer año de contratación.

2. Actividades académicas

2.1 Seminario “El juego como transformador social 2.0”

Se dará seguimiento al desarrollo del seminario para su correcta conclusión y posible realización de una tercera edición a lo largo del año (se pretende un seminario permanente), se realizará como parte del trabajo realizado anteriormente con una posible salida editorial en formato de libro coordinado (punto 2.3).

Objetivos del seminario

- Identificar y reconocer el juego de rol como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico-metodológicas.
- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren los juegos de rol y los juegos en general en tanto producciones simbólicas y materiales.

- Proponer métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presenten desarrollos decultura lúdica.

Justificación del seminario

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.

Los juegos de rol al estar inmersos en este amplio panorama, han dotado de sentido tanto a juegos, videojuegos como juguetes, esto como parte de la cultura lúdica al ser producciones simbólicas afines, en ese sentido, se vuelve relevante comprender y analizar los elementos que le constituyen como un ente ontológico, de tal forma que también sus posibilidades tanto como objeto de estudio, como elemento que sirve para la construcción de puentes epistemológicos y metodológicos.

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 e investigadores tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

Ejes de análisis del seminario

Cada uno de los ejes propuestos se desarrollará en un lapso de un año.

- a. ¿Qué es el juego de rol? -Problema ontológico del juego de rol y su relación con el juego.
- b. ¿cómo se constituye el aporte metodológico de los juegos de rol y cómo se diferencia de otros juegos?
- c. Posibilidades académicas y formativas del juego de rol.

Productos como resultado del seminario

Al final del seminario se realizará un libro compilatorio teniendo como autores a los participantes del seminario, de esta forma los proyectos de investigación, análisis y reflexión que se aborden en el seminario tendrán salida mediante publicación como parte del programa de cultura lúdica (punto 2.3).

2.2 Números dos y tres del Journal of Roleplaying Studies and STEAM

Se realiza la edición del segundo y tercer número de la revista Journal of Roleplaying Studies and STEAM (mayo-junio y noviembre de 2023), ya que actualmente tengo el cargo de Editor en Jefe operativo, la revista se encuentra auspiciada por el NEW Jersey Institute of Technology (ISSN en trámite).

Se coloca en proyecto y no como resultado por las fechas ya que tanto el informe como el presente plan de trabajo se entregan con antelación al consejo.

2.3 Coordinación de libro

Uno de los proyectos más ambiciosos es la edición de un libro con temática de Juegos de rol con relación al diseño y su relevancia en el ámbito académico y social, sin embargo, la edición del libro es producto del seminario “El juego como transformador social v. 2.0”, evento que sigue en curso.

3. Actividades de difusión

3.1 Programa “Como pa’qué” en formato podcast

Objetivo del programa

Mostrar avances en investigaciones y proyectos universitarios relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, así como su repercusión en la sociedad.

Justificación del programa

Existen en la actualidad proyectos de programas enfocados al acontecer diario sobre investigación en el ámbito universitario, sin embargo, se encuentran centrados en desarrollos tecnológicos o en el campo de las ciencias naturales.

Es necesario cubrir la necesidad de divulgación de las ciencias sociales y humanidades, de tal forma que se genere una imagen positiva sobre las posibilidades tanto utilitarias, como generadoras de conocimiento de investigaciones en torno a las industrias creativas y en específico de la cultura lúdica y las humanidades digitales.

La necesidad surge de la percepción social de que no sirve de mucho investigar sobre esos temas, los cuales hoy por hoy son generadores de recursos a nivel mundial, tal es el caso del cine, juegos, videojuegos, música, cómics y animación entre muchos otros.

Criterios del programa

- a. Selección temática
Investigaciones realizadas en el ámbito universitario a nivel nacional e internacional, con temas relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, pueden ser proyectos de tesis de maestría o doctorado (en su etapa terminal o al menos con un avance del 50%), investigaciones en proceso o con no más de 5 años de haber sido publicadas.
- b. Género y audiencia: Revista temática, jóvenes universitarios de entre 17 – 25 años (lenguaje juvenil), propuesta a presentar en UAM Radio 94.1 F.M.
- c. Duración y periodicidad: 1 hora, una vez a la semana
- d. Programas por temporada: 13
- e. Temporadas previstas: 3 (1 por año)

Formato

Tres entrevistas con presentación y cápsula inicial por entrevista.

Una de un caso de la UAM, una de un caso de alguna universidad pública o privada del país y un caso internacional (al menos un caso de cultura lúdica y dos de humanidades digitales o viceversa).

Necesidades de producción

Requerimientos humanos: 2 conductores, 1 guionista, 1 productor, 1 postproductor, 1 ing. Audio, 1 community manager.

Escaleta general

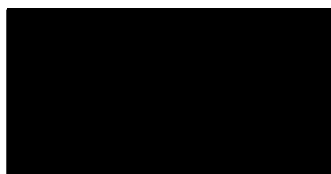
Acción	Tiempo (min.)	Tiempo total (min.)
Rúbrica de entrada y presentación general de temas	1	1
Presentación tema 1 y cápsula introductoria tema 1	1	2
Entrevista tema 1	14	17
Presentación tema 2 y cápsula introductoria tema 2	1	18
Entrevista tema 2	14	32
Presentación tema 3 y cápsula introductoria tema 3	1	33
Entrevista tema 3	14	47
Rúbrica de salida	1	48 (2 min. De reserva)

4. Participación en actividades universitarias y comités

4.1 Participación en la Comisión Divisional de Podcasts

Se participará en la Comisión Divisional de podcasts cuyo objetivo tiene la revisión y supervisión de proyectos propuestos por la comunidad divisional, destinados a la producción de audios, para su difusión en el canal oficial de Podcast de CyAD, a través de la Coordinación Divisional de Difusión.

Con esto concluyo el plan de trabajo, sin otro particular, quedo atento a sus comentarios.



Dr. Mauricio Rangel Jimenez