



17 de enero de 2024

**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 Programa y de Proyectos de Investigación, propone el siguiente:

**Dictamen**

Aprobar el Registro del Programa de Investigación titulado **“Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad”**, cuyo responsable es el Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, así como los registros de los proyectos de investigación adscritos a este programa, **1. “Desarrollo de lenguajes y contenido audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyecto de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global”**, cuyos responsables son el Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, el cual tiene una vigencia de febrero de 2024 a febrero de 2026; **2. “Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red”**, cuyos responsables son el Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez y Dra. María Teresa Olalde Ramos, el cual tiene una vigencia de febrero de 2024 a febrero de 2026; programa y proyectos que formarán parte del Área de Investigación “Semiótica del Diseño”, presentado por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Dra. Marcela Burgos Vargas, Mtro. Sergio Dávila Urrutia y como Asesor: Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

**Atentamente  
Casa abierta al tiempo**



**Mtra. Areli García González**  
Coordinadora de la Comisión



Cdmx, a 16 de enero de 2024

**ASUNTO: Respuesta a Observaciones de  
Comisión Divisinal**

*Estimados miembros de la Comisión divisinal de revisión, registro y seguimiento de Proyectos,  
Programas y Grupos de investigación:*

*Presente.*

Agradecemos su respuesta y aclaraciones pertinentes en **oficio CYAD/817/2023**.

Respecto a las observaciones de la propia Comisión, exponemos los dos siguientes puntos:

1. Aclaremos que la propuesta de registro del programa incluye su integración con dos nuevos Proyectos:

- a. Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos...
- b. Creación de espacios de colaboración para desarrollar contenidos significativos en red...

Una vez aprobado el Programa y estos dos proyectos, se propondrá, en otro oficio, la justificación e incorporación de dos proyectos ya existentes en el Area: el N- 577 -sobre recursos pedagógicos y didácticos para el diseño-, y el N-598, sobre el aprendizaje virtual -e-learning-.

2. El proyecto propuesto de “Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales y la hipermedialidad” implica una complejidad de trabajo de reflexión, coordinación y comunicación. La gestión y organización de confluencias que se propone desarrollar, requiere distribuir y multiplicar los propósitos y las acciones a emprender. En este sentido, el trabajo colaborativo de dos miembros del Area: Dr. Gerardo Toledo y Dra. Teresa Olalde, es óptimo y promisorio para desarrollar estos propósitos dado su perfil, sus proyectos y propuestas relevantes en el Área. Consideramos que por tratarse de un trabajo eminentemente colaborativo, es importante que se considere su integración como responsables ambos del proyecto.

Enviando un cordial saludo, quedamos atentos por cualquier aclaración respecto a la propuesta.



**Jefe del Area de Semiótica del Diseño**  
Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

**FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN**

Nombre del Programa: **Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad**

Responsable del Programa

Nombre: Jorge Gabriel Ortiz Leroux	No. Econ	[Redacted]
Categoría y Nivel: Titular C, T.C.		
Tipo de Contratación: INDETERMINADO	Firma:	[Redacted]
Departamento al que pertenece: EVALUACION DEL DISEÑO EN EL TIEMPO		
Área o Grupo de Investigación: AREA DE SEMIÓTICA DEL DISEÑO		

Proyectos que conforman al programa

Participantes

Nombre: <b>Gerardo Toledo Ramírez</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño.	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>Manuel de la Cera Alonso</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>César Martínez Silva</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>Norma Patiño Navarro</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>María Teresa Olalde Ramos</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>Veronica Arroyo Pedroza</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]
Nombre: <b>Jorge Morales Moreno</b>		
No. Económico: [Redacted]		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	[Redacted]

Nombre: <b>Alejandro Cárdenas Tapia</b> -participante invitado-		
No. Económico: 		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	
Nombre: <b>Adriana Dávila Ulloa</b> -participante invitado-		
No. Económico: 		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	
Nombre: <b>Iván Torres Ochoa</b> -participante invitado-		
No. Económico: 		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño	Firma:	

Objetivo General

Reconocer y problematizar la emergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, comunicativos, visuales, virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño.

Objetivos del Área o Grupo de Investigación

- Desarrollar y explorar el potencial comunicativo, didáctico y educativo de los entornos virtuales interactivos, sus modalidades, dilemas y prospectivas, así como su relevancia para los campos diacrónicos y sincrónicos del diseño y la comunicación visual.
- Construir escenarios y plataformas para el desarrollo de concurrencias creativas en la comunicación universitaria en red, a través del lenguaje audiovisual streaming, en vivo y diferido, reconociendo los procesos de producción y codificación, así como las formas de interacción y comunicación virtualizada.
- Indagar y problematizar los escenarios virtuales, hipertextuales, transmediales, como plataformas significativas e imaginarias de producción, distribución y consumo de percepciones, experiencias y construcciones socio-culturales, desplegadas en el complejo espacio liminal de lo real y lo virtual.
- Reconocer los nuevos escenarios en red como metalenguajes dinámicos y críticos, productores de concurrencias, rupturas y mutaciones significativas, así como de formas y experimentaciones en la relación entre agentes y contextos

#### Definición, temática y sustentación del programa

Los campos emergentes del diseño y las artes implican el surgimiento de nuevos lenguajes, medios, códigos, procesos creativos, educativos y comunicativos. En este contexto es fundamental el desarrollo de perspectivas de estudio de carácter semiótico, retórico, histórico y hermenéutico, que requieren ser inscritos en una fundamentación epistemológica y ontológica crítica y abierta, que reconozca los nuevos escenarios de creación en torno a espacios mediados por la “tecnocultura”, e insertos en el marco de una cultura visual en constante transformación.

Estos escenarios complejos, describen también nuevas prácticas y comportamientos por parte de actores y agenciamientos diversos y heterogéneos. Tres campos o escenarios son parte fundamental del Programa: a) el arte o las prácticas artísticas; b) la cultura como trasfondo complejo que involucra todo tipo de relaciones humanas, en particular las mediadas por la visualidad, la imagen y el mundo del diseño; c) el espacio virtual, hipermediático e hipertextual, concebido también como cibercultura o tecnocultura, que implica un ensamblaje de procesos tecnológicos, socio-culturales y estético-simbólicos sui generis, insertos al mismo tiempo en el campo didáctico de la trasmisión de saberes, herramientas y conocimientos para el diseño

#### Objetivos a mediano y largo plazo

- Conceptualizar y crear entornos educativos en red vinculados al arte y el diseño.
- Producir y distribuir discursos y procesos de diseño y arte desde lo virtual y lo transmedial.
- Reconocer al ciberespacio como contexto hiper-complejo, manifestado por: la liminalidad, la identidad líquida y la virtualidad.
- Acercamiento crítico a los procesos de producción y transmisión del conocimiento, la cultura, el arte y el diseño.

#### Justificación del programa

Los campos emergentes del diseño y las artes implican el surgimiento de nuevos lenguajes, medios, códigos, procesos creativos y comunicativos. En este contexto, la mirada hacia perspectivas de estudio de carácter semiótico, retórico y hermenéutico, requieren ser inscritas en un entramado y fundamentación epistemológica y ontológica crítica y abierta, que reconozca los nuevos escenarios de creación en torno a espacios mediados por la “tecnocultura”, e insertos en el marco de una cultura visual y medial en constante transformación.

Estos escenarios se inscriben en la hiper-complejidad, describen también nuevas prácticas y comportamientos por parte de actores y agenciamientos diversos y heterogéneos. Tres escenarios contemporáneos y relevantes en los procesos de construcción social, cultural e identitaria, son parte fundamental del Programa:

- a) el arte o las prácticas artísticas actuales y heredadas, emanadas de procesos históricos e insertos en escenarios de crítica estética.
- b) la cultura como trasfondo complejo de relaciones humanas, manifestadas diacrónica y sincrónicamente, en particular las mediadas por la visualidad, la imagen y el diseño;
- c) el espacio virtual, hipermediático e hipertextual, escenario de producción de procesos de enseñanza-aprendizaje para el diseño.

#### Vinculación con los objetivos del Programa con los del Área o Grupo de Investigación

Las transformaciones contemporáneas a nivel social, cultural, económico y político están asociadas a múltiples convulsiones experimentadas a lo largo del siglo XX. Una de ellas, como lo es la tensión entre modernidad y posmodernidad, ha provocado el surgimiento de una cadena de perspectivas críticas, procedentes de la Fenomenología, la Hermenéutica, la Semiótica aplicada, la Etnografía virtual, la Visualidad, la Transmedialidad, la Estética de la virtualidad, el Arte y las prácticas artísticas emergentes. Todas estas perspectivas acompañan en la actualidad aquellos estudios originales del Área en torno al carácter de la imagen, sus procesos de significación y producción de sentido, y sus codificaciones relativas a los lenguajes empleados en la producción de mensajes y objetos.

Proyectos de investigación que conforman en Programa

Los proyectos del Programa que constituyen el programa son:

- Proyecto Nuevo 1: Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Responsable: Jorge Ortiz Leroux, Participantes: Adriana Dávila Ulloa e Ivan Torres Ochoa
- Proyecto Nuevo 2: Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red. Responsables: Gerardo Toledo y Teresa Olalde Ramos.

#### Recursos materiales, económicos y humanos

El Area cuenta con un cubículo colectivo que permite la realización de actividades cotidianas y reuniones grupales, el cual incluye mobiliario de oficina y dos equipos de cómputo para trabajos habituales. Contamos también un Laboratorio (Edificio S), que cuenta con equipo de producción (cámaras de video, micrófonos, tripiés, unidades de almacenamiento y accesorios), realización y posproducción (equipo para producción de video y transmisión en vivo vía streaming, ciclorama e insumos de producción).

Al igual que las demás Areas departamentales, contamos con presupuesto anual para la realización de actividades, eventos y otras necesidades de investigación.

Los profesores del Area tienen diversos campos de especialización en Semiótica, Arte, Comunicación, Producción Audiovisual, Estudios Culturales y Virtualidad. Asimismo, contamos con una plaza de asistente para la producción de proyectos bajo la plataforma CyAD.tv, así como estudiantes de apoyo a través de Servicio Social

#### Vinculación con las funciones sustantivas de la Universidad y la extensión Universitaria

El Area desarrolla cada año un evento de difusión de la investigación que se realiza en los auditorios de la Unidad o tras sedes alternas, en donde se comunican las diversas temáticas de investigación y sus resultados, que incluyen la confluencia de otros investigadores y artistas de distintos ámbitos de la academia y la cultura.

Por otro lado, la plataforma de comunicación universitaria CyAD.tv realiza alrededor de 100 transmisiones anuales en vivo de eventos de divulgación e investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño o de otras Divisiones e instancias de la UAM. Asimismo, dichos eventos se encuentran alojados en un repositorio virtual que propicia concurrencias permanentes de dichas comunicaciones.



**Azcapotzalco DE REGISTRO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

Fecha de inicio:	Febrero 2024	Fecha de conclusión:	Febrero 2026
------------------	--------------	----------------------	--------------

**Título del Proyecto:** Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.

**Departamento al que pertenece:** Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

**Área o Grupo en el que se inscribe:** Area de Semiótica del Diseño

**Programa de Investigación, No. de Registro y cómo enriquece a este**

Programa: **Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.** Responsable: Jorge Ortiz Leroux

**Proyectos que conforman al programa**

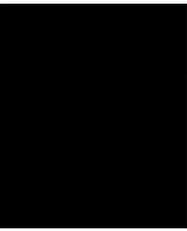
Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.

Responsables: Gerardo Toledo Ramírez y Maria Teresa Olalde Ramos

**Tipo de investigación**

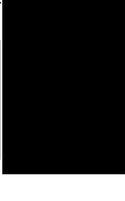
Investigación Conceptual	X	Investigación Formativa	X
Experimental	X		

**Responsable del Proyecto**

<b>Nombre:</b> Jorge Gabriel Ortiz Leroux	<b>No. Econón</b> 
<b>Categoría y Nivel:</b> Titular C, Tiempo Completo	<b>Firma:</b>  
<b>Tipo de contratación:</b> INDETERMINADO	

**Participantes**

<b>Nombre:</b> Ivan Torres Ochoa	
<b>No. Económico:</b> 	
<b>Adscripción:</b> Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.	

	<b>Firma:</b> 
<b>Nombre: Adriana Dávila Ulloa</b>	<b>Firma:</b> 
<b>No. Económico:</b> 	
<b>Adscripción:</b> Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.	
<b>Nombre:</b>	<b>Firma:</b>
<b>No. Económico:</b>	
<b>Adscripción:</b>	

<b>No. Económico:</b>	
<b>Adscripción:</b>	

### Antecedentes del Proyecto

El proyecto de un canal de comunicación universitaria via internet (streaming) surge del Área de Semiótica del diseño como parte del proyecto de Investigación y Creación Intermedia (#N-280, 2010-2016) del Departamento de Evaluación del Diseño de CyAD, cuyos propósitos fundantes se abocaron desde su origen a los medios digitales y virtuales como entornos de comunicación e interacción relevantes para reconocer las nuevas formas de interacción entre individuos y comunidades en el contexto universitario y global. Con más de diez años como proyecto de difusión de contenidos audiovisuales bajo entorno virtuales en red, el trabajo de divulgación a través de proyectos como CyADtv se ha enfocado en la divulgación de la investigación y la cultura universitaria. En su devenir, éste canal de comunicación ha transitado por diversos procesos de transformación de los medios virtuales en tanto entornos comunicativos y discursivos.

Mediante más de 500 transmisiones vía streaming de eventos académicos y culturales desde octubre de 2011 a la fecha, y más de 2700 videos alojados en red, dicho proyecto comunicativo ha tenido que enfrentar y adaptar escenarios de diversa índole: la promoción de la docencia, la investigación y la cultura, el vínculo con profesores, grupos, áreas y departamentos, así como la interacción con todos los sectores que conforman la comunidad universitaria de la Unidad Azcapotzalco.

La tesis de grado doctoral "Redes sociales interactivas: tecnologías *streaming* y urbanización virtual", de Jorge Gabriel Ortiz Leroux, (2012, CyAD, UAM Azcapotzalco), aborda las bases y el desarrollo del lenguaje y los códigos *streaming* desde el punto de vista de sus formas discursivas, sus significados y sus procesos de recepción e interpretación. La interactividad en red ha provocado el surgimiento de plataformas de comunicación muy diversas, entre las cuales el campo audiovisual se ha extendido y multiplicado en forma relevante, tanto como medio y lenguaje que porta procesos significativos en la conformación social y cultural.

En la Tesis de Maestría "Los Motion Graphics. La convergencia de medios, lenguajes y tecnologías en la composición digital", de Adriana Dávila Ulloa, se plantea que el diseñador debe insertarse en el campo de la imagen en movimiento, comprendiendo de manera integral el trabajo interdisciplinario del lenguaje mediático, la relación entre tiempo y espacio, así como los procesos de producción que demandan las TIC que convergen en la composición digital con el fin de afrontar las necesidades de un medio híbrido como es el streaming.

La tesis de maestría "El videojuego como imagen viva, dimensiones organizativas" (2013, CyAD, UAM Azcapotzalco) de Iván Torres Ochoa, es una reflexión teórico-práctica sobre el funcionamiento de la imagen interactiva del videojuego. Una visión sistémica de la relación sémica del usuario y un mundo virtual

planteado. Así mismo, existe un trabajo de identificación de la función y capacidad narrativa, conceptual y de desarrollo de habilidades que se encuentran en el fenómeno virtual del juego.

## Sustentación del Tema

El desarrollo y transmisión de contenidos audiovisuales vía streaming implica abordar los lenguajes, códigos y discursos del medio virtual. Estos lenguajes genéricos se han transformado desde su origen hasta el presente. Uno de los elementos fundamentales en estos cambios son las adaptaciones y modificaciones técnicas y tecnológicas, conformando con ello nuevos procesos de ensamblaje entre elementos técnicos y significativos que provocan nuevos procesos comunicativos, lúdicos e interactivos (como cuando se integran e interactúan el video y la comunicación por medio del chat), así como entre dispositivos y plataformas que transforman cada fase de los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales.

Los medios de comunicación vía *streaming* involucran en particular procesos de preproducción, producción y posproducción que han sido explorados en artículos de investigación (vgr. Ortiz Leroux, Ochoa Torres y Davila Ulloa, 2018, Revista Iberoamericana de Ciencias Informáticas, así como el artículo "ICI Investigación y creación multimedia: Innovación y mutabilidad de las tecnologías comunicativas", publicado en las memorias del X Congreso internacional de análisis organizacional, CSH, UAM Azcapotzalco, 2012.

Los retos y alcances de los medios y lenguajes *streaming* conforman el ámbito de trabajo de todo proyecto audiovisual en red, dado que están inscritos en las transformaciones simbólicas y en los procesos de identificación o distanciamiento de comunidades en eventos de comunicación audiovisual. Esto significa que las tecnologías y la subjetividad (las técnicas y los medios en relación con significaciones e identidades) ocurren como procesos concurrentes y divergentes que resulta relevante explorar y problematizar a la luz de la consolidación de canales de comunicación universitaria.

Tanto las teorías de la comunicación como medios extensivos e intensivos (Mc Luhan, De Kerckhove), como las teorías sobre la virtualidad, la socialidad y participación en red (Castells, Levy, Virilio, Barbero), así como las perspectivas rizomáticas (Deleuze) y los enfoques sobre la imagen dialéctica y sintética (Manovich, Flusser), y el campo de lo lúdico y la interacción virtual (Huizinga, Jesper Juul, Marie Laure Ryan), permiten enfocar y analizar estas problemáticas, reconociendo los territorios virtuales, su desarrollo y sus alcances.

## Objetivos del Proyecto de Investigación

### **Objetivo General:**

Desarrollar, identificar y consolidar los lenguajes y los alcances comunicativos del discurso audiovisual a través de medios virtuales, en concordancia con los procesos de interacción de comunidades universitarias y su proyección en el espacio local y global, así como en el espacio virtual.

### **Objetivos Específicos:**

- Generar reflexiones sobre los procesos de comunicación, mediación e interacción en canales universitarios de contenidos audiovisuales desde el punto de vista de las teorías semióticas y hermenéuticas, enfocándose en el fortalecimiento de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.

- Explorar, describir e implementar los lenguajes y discursividades dentro de las plataformas de toma, edición, transmisión, codificación, almacenamiento y ludificación de material audiovisual para comprender las tendencias, optimización y cambios en los flujos de trabajo análogos, digitales y en red.
- Reconocer y actualizar los procesos de gestión, preproducción, producción y posproducción de comunicación universitaria en proyectos de comunicación audiovisual universitaria, así como sus alcances en la transmisión de conocimiento virtual y a distancia, en particular en el contexto actual producido por la pandemia del Covid 19.
- Establecer vínculos y estrategias de colaboración con organizaciones públicas y privadas en los ámbitos académico y cultural para intercambiar formas de trabajo, innovar en las producciones y en la combinación de lenguajes de comunicación gráfica, audiovisual e interactiva.
- Configurar procesos y metodologías para la formación especializada de los profesionistas del diseño de la comunicación gráfica y áreas afines de conocimiento en la producción de comunicación audiovisual bajo entornos digitales e interactivos; así como generar modelos teóricos y prácticos enfocados a profesionalizar y especializar en producción audiovisual al estudiante de servicio social que apoya a proyectos de comunicación audiovisual.

## **Metas**

- Publicar artículos individuales y colectivos producto de la reflexión de los procesos y conceptos utilizados en la planeación, producción, divulgación de contenido audiovisual e interactivo
- Organizar un Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria, así como la publicación de las memorias en impreso y en video.
- Proponer y desarrollar un talleres y cursos para profesionalizar las capacidades tecnológicas de estudiantes y docentes de la división mediante procesos de formación especializada a través de recursos tecnológicos y conceptuales para la comunicación y divulgación de la actividad de áreas, departamentos y divisiones académicas.
- Fortalecer vínculos interdepartamentales, interinstitucionales, nacionales e internacionales con el fin de generar procesos sinérgicos de comunicación y divulgación de la investigación y producción de conocimiento divisional, afianzando la colaboración interdepartamental e interinstitucional.
- Concebir y generar series audiovisuales con contenido original de investigación y difusión de la cultura, así como gestionar, catalogar y nutrir un repositorio institucional de contenidos didácticos audiovisuales lúdicos e interactivos de 2011-2023.

## **Métodos de Investigación**

La metodología atraviesa procesos de reflexión conceptuales sobre los lenguajes audiovisuales en red, su desarrollo y procesos de actualización a partir de experiencias comunicativas relevantes para los contenidos streaming a nivel universitario y en el ámbito de la cultura. Asimismo, se propone generar concurrencias con proyectos afines a canales audiovisuales universitarios con el fin de compartir experiencias y construir procesos y reflexiones comunes sobre la producción y distribución de contenidos audiovisuales en red.

La investigación será cualitativa y cuantitativa, el enfoque de la investigación será investigación acción, se recolectarán los datos necesarios con investigación documental, observaciones y experimentos ya sea con entrevistas y el desarrollo de actividades metodológicas conceptuales que sirvan de base a la producción de contenidos didácticos audiovisuales lúdicos e interactivos.

### Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Organización de Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria, así como la publicación de las memorias en impreso y en video. <i>Responsables: Jorge Ortiz, Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Marzo 2025	24-P a 25-P
Publicación de artículos individuales y colectivos producto de la reflexión de los procesos y conceptos utilizados en la planeación, producción, divulgación de contenido audiovisual e interactivo. <i>Responsables: Jorge Ortiz, Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Octubre 2025	24-I a 25-O
Conformar y evaluar estrategias de vinculación institucional e interinstitucional temática y de identidad gráfica de los productos y proyectos de investigación de los cuatro departamentos de CyAD vía streaming. Generar Intercambios interdepartamentales e interinstitucionales mediante redes temáticas relativos a la investigación. <i>Responsables: Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Febrero 2026	24-P a 26-P
Proponer y concebir cursos y talleres especializados para alumnos y docentes de la división enfocados en el papel medios audiovisuales para transmisión de conocimientos. <i>Responsables: Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Febrero 2026	24-P a 26-P
Concebir un sistema integral, flexible, modular y colaborativo para consolidar una plataforma propia de transmisión, almacenamiento, catalogación, comunicación, desarrollo y experimentación audiovisual e interactiva para la divulgación, investigación y desarrollo de habilidades de la comunidad universitaria de la división. <i>Responsables: Jorge Ortiz, Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Marzo 2025	24-P a 25-P
Gestionar estrategias para catalogar el acervo audiovisual del periodo 2011-2021 mediante la recuperación de material y conversión de formatos audiovisuales, utilizando los repositorios universitarios y sistemas de búsqueda existentes como Zaloamati. <i>Responsables: Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Julio 2024 a Febrero 2026	24-O a 26-P
Generar contenidos temáticos, modelos y manuales dirigidos a la profesionalización del servicio social. <i>Responsables: Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Marzo 2024 a Febrero 2026	24-P a 26-P
Desarrollo y conceptualización de contenidos audiovisuales lúdico-interactivos. Generar estrategias de desarrollo de contenido para la promoción y difusión de la investigación y la cultura. <i>Responsable: Ivan Torres</i>	Marzo 2025 a Febrero 2026	25-P a 26-P
Reflexión sobre procesos de producción <i>streaming</i> en canales universitarios a nivel nacional, a partir de experiencias colaborativas y procesos de comunicación interactiva. <i>Responsable: Jorge Ortiz</i>	Marzo 2024 a Marzo 2025	24-P a 25-P
Desarrollo e implementación de procesos de migración y actualización de la Identidad gráfica televisiva ante la mediatización y convergencia digital que demanda el streaming. <i>Responsables: Adriana Dávila</i>	Julio 2024 a Febrero 2026	24-O a 26-P
Técnicas e infraestructura de software y hardware para la preproducción, producción, postproducción, transmisión y gestión de video e interactivos. <i>Responsables: Ivan Torres y Adriana Dávila</i>	Julio 2024 a Febrero 2026	24-O a 26-P

**Recursos académicos, materiales, económicos y humanos**

Para desarrollar proyectos de comunicación audiovisual se cuenta con el Laboratorio ICI (Edif S) que ha recibido en su momento apoyos de PRODEP, PROMEP, el Área de Semiótica del Diseño, el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y la División CyAD.

El Laboratorio en el edificio S planta baja, cuenta con equipo de transmisión, con conexión a la red interna de la universidad e Internet, registro de audio y video así como con estaciones de trabajo para postproducción.

· Recursos económicos:

El proyecto demanda constantemente de unidades de almacenamiento.

Se requieren recursos para mantenimiento de equipo audiovisual, renovación de conexiones y cursos de actualización.

Se requiere equipo de cómputo para conformar un sistema de bases de datos audiovisuales.

· Recursos Humanos:

La comunicación audiovisual del Departamento cuenta con un ayudante B medio tiempo.

Apoyo de la asistente administrativo del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Se cuenta con estudiantes de Servicio Social que coadyuvan en los proyectos de investigación.

**En caso de que el proyecto de investigación cuente con un convenio de vinculación o se pretenda tenerlo, poner la siguiente información**

Organismo solicitante:	Sector:		Número o referencia del convenio instrumento de la vinculación:	
	Social			
	Público			
	Privado			

### Productos de investigación

- Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria.
- Publicación impresa y digital de Simposio sobre producción *streaming*, procesos de comunicación, mediación e interacción en canales universitarios de contenidos audiovisuales enfocados a la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.
- Repositorio de material didáctico audiovisual lúdico e interactivo.
- Participación en congresos, simposios y foros.
- Sistema integral con un dominio de fácil acceso en donde se acceda a la plataformas que integren transmisión, producción, almacenamiento y comunicación de actividades.

### Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Barbero, M. (2010). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Anthropos; México: UAM Azc - Castells, M. (2000 2ed.). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Volumen I. La sociedad red.

- De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión*. Hacia una sociedad de la web. España. Gedisa
- De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura*. Investigando la nueva realidad electrónica.. España. Gedisa
- Manovich, L (2017). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital. España: Paidós
  
- Leroux, J.;Fogarty,O; Torres, I; Dávila, A. (2012). *ICI Investigación y creación multimedia: Innovación y mutabilidad de las Tecnologías comunicativas*. México: UAM A / X CIAO
  
- Leroux, J; Torres, I;Dávila, A. (2017). *Mutabilidad en las tecnologías comunicativas: El proyecto CyADtv y la adopción de tecnologías streaming en la producción y transmisión audiovisual*. Revista iberoamericana de las ciencias computacionales e informática. Vol. 6, Núm. 12. México
- Levy, P. (2007). *Cibercultura de la sociedad digital*. México: Antrophos UAM - Sartori, G. (1998). *Homo videns*. La sociedad teledirigida. Argentina :Taurus
- Virilio, P. (1998). *La máquina de la visión*. España: Ediciones Cátedra
- Garfias, J. (Coord. 2017) *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. México:UNAM.
- Garfias, J. (Coord. 2018) *Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0*. México:UNAM.
- Bertalanffy, L. (1976) *Teoría General de los Sistemas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Darley, Andrew. (2002) *La cultura visual digital*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Elkonin, D. B. (2003). *Psicología del juego (Segunda ed.)*. Madrid, España: Editorial Pedagógica.
- Hayles, N. Katherine. (1999) *How be became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: TheUniversityof Chicago Press.
- Maturana, Humberto y Varela, Francisco. (1998). *De máquinas y seres vivos. (5a ed.)*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- López, B. E. (2009). *El juego: Vías múltiples para la comprensión del diseño desde la complejidad*. Taller Servicio 24 Horas, 21-28.
- Metz, Christian. (2002) *Ensayos sobre la significación en el cine (1964- 1968)*. Barcelona: Paidós.
- Huizinga, Johan. *Homoludens*. Editorial Alianza. 2000.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*, New York: the new Press.
- Winnicott, D. W. (1982). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

### **Modalidad de difusión**

- Participar en convocatorias CyAD Investiga.
- Promoción e Interacción y publicación de las transmisiones en Youtube, Facebook y/o otras redes sociales de manera síncrona para motivar la interacción de distintos públicos.
- Memorias y publicaciones del Simposio
- Difusión vía streaming de productos y proyectos de investigación, culturales, de comunicación general universitaria.
- Series originales de difusión de investigación y cultura.

**Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO**

**FORMATO DE REGISTRO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

Fecha de inicio:	Febrero 2024	Fecha de conclusión:	Febrero 2026
------------------	--------------	----------------------	--------------

**Título del Proyecto:** Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.

**Departamento al que pertenece:** Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

**Área o Grupo en el que se inscribe:** Area de Semiótica del Diseño

**Programa de Investigación, No. de Registro y cómo enriquece a este**

Programa: **Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.** Responsable: Jorge Ortiz Leroux

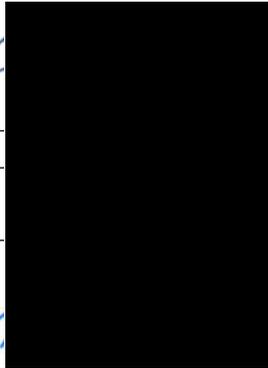
**Proyectos que conforman al programa**

Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global. Responsable: Jorge Ortiz Leroux

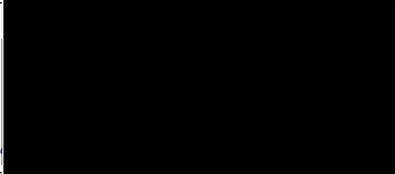
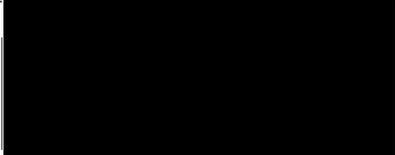
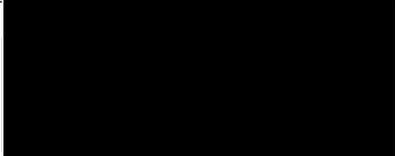
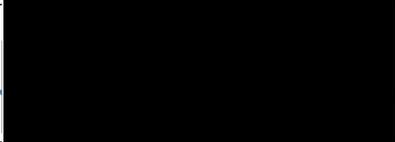
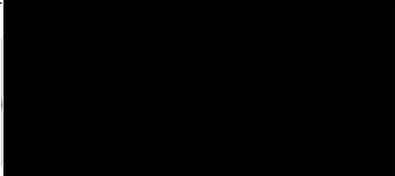
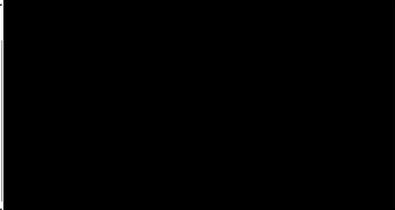
**Tipo de investigación**

Investigación Conceptual	X	Investigación Formativa	X
Experimental			

**Responsable del Proyecto**

<b>Nombre:</b> Francisco Gerardo Toledo Ramírez	<b>No. Económico:</b> 
<b>Categoría y Nivel:</b> Titular C, Tiempo Completo	
<b>Tipo de contratación:</b> INDETERMINADO	
<b>Nombre:</b> Maria Teresa Olalde Ramos	<b>No. Econó</b>
<b>Categoría y Nivel:</b> Titular C, Tiempo Completo	
<b>Tipo de contratación:</b> INDETERMINADO	

## Participantes

<b>Nombre: Manuel de la Cera Alonso y Parada</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Titular C Tiempo Completo		
<b>Nombre: Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Titular C Tiempo Completo		
<b>Nombre: César Martínez Silva</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Titular C Tiempo Completo		
<b>Nombre: Jorge Morales Moreno</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Titular C Tiempo Completo		
<b>Nombre: Verónica Arroyo Pedroza</b>	<b>Firma:</b>	 P.
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Titular C Tiempo Completo		
<b>Nombre: Alejandro Cárdenas Tapia -invitado-</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.		
<b>Nombre: Ivan Torres Ochoa -invitado-</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.		
<b>Nombre: Adriana Dávila Ulloa -invitada-</b>	<b>Firma:</b>	
<b>No. Económico:</b> [REDACTED]		
<b>Adscripción:</b> Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.		

## Antecedentes del Proyecto

El proyecto de investigación que el Área propone para su registro continúa y profundiza el compromiso original en torno al análisis de la imagen desde la mirada múltiple que la semiótica permite. En ese sentido, uno de los temas actuales más importantes es el de la creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.

Históricamente el área de investigación ha desarrollado proyectos alrededor del proceso de la representación, análisis e interpretación de la imagen. Cosecuentemente el análisis de la imagen digital es, por definición, un campo de estudio e investigación amplio y prioritario dentro de los objetivos clave del área.

El cambio de paradigmas en la epistemología de diseño, debido a la imagen digital, atraviesa el consumo social, moldea la percepción y la diseminación masiva de las identidades como una inevitable "pedagogía social" y protagoniza estructuras colectivas para pensar estéticamente a través del arte digital y new media; y lo hace todo, a través de la creación y diseminación de espacios colectivos para la colaboración y el desarrollo de contenidos significativos en red.

Finalmente, al tratarse de un proyecto colectivo del Área, el programa de semiótica de la imagen se ve fortalecido, actualizado y reorientado como un "corpus instrumental" clave para continuar con el análisis de la imagen y el desarrollo de la pedagogía del diseño y las artes visuales dentro de la tecnocultura digital contemporánea.

Además de los proyectos de investigación ya mencionados, este proyecto tiene como antecedentes: los seminarios permanentes de investigación del área, así como los eventos anuales (seminarios y coloquios) por ejemplo: *Coloquio del Amor, Cuerpo y diseño desde la*

*interculturalidad*, y otros, en colaboraciones interárea, interdivisional e interinstitucionales

El área participa consistentemente en eventos académicos a nivel nacional e internacional en torno a la Educación y Pedagogía del Diseño; Hermeneútica y Semiótica de la Imagen; el Análisis de la Imagen en la Tecno Cultura Digital; Arte Electrónico y Nuevos Medios, como lo indican las investigaciones actualmente registradas y las nuevas por registrar.

Otro antecedente es CyAD TV, que se gestó dentro del área. Un antecedente directo en la planeación, diseño y ejecución de contenido audio-visual en red.

## Sustentación del Tema

El eje principal es **la producción de contenidos hipermediales y su enseñanza en los medios digitales** en el contexto de la presencialidad, la no presencialidad, los formatos híbridos y la pedagogía virtual, el proyecto que se presenta para su aprobación, busca eslabonar líneas de investigación sobre la imagen (tradicionales en el área), con orientaciones contemporáneas sobre la imagen digital, su discurso, su análisis y procesos de construcción de la representación en red. En ese sentido el documento original del registro del programa de investigación en semiótica de la imagen (*Definición Temática y Justificación del Programa de Semiótica de la Imagen Visual*) ya planteaba, en el objetivo central del programa: "...[llevar a cabo el estudio de diversas corrientes semióticas] que nos faciliten **el análisis y la evaluación tanto del proceso de diseño como del producto diseñado...**" ( 1a parte Sección: objetivos del programa, p 11).

En la misma sección—sintetizando—se describen los tres ejes principales que organizan las actividades del Área:

1. En primer lugar la posibilidad de acercarse (o sumergirse) en los diversos estudios teóricos sobre la semiótica (**particularmente la visual**).
2. Del análisis y la discusión académica entre pares, colegas e instituciones, surge la posibilidad de generar instrumentos o modelos metodológicos sobre la semiótica de la imagen
3. Incorporarlos a la docencia en diseño, como herramientas efectivas de formación, análisis y evaluación sobre la imagen, para los estudiantes.

En consecuencia, pensamos que **este proyecto expresa adecuadamente, por un lado, la continuidad con los rasgos originales del Área de investigación, mientras al mismo tiempo explora y abre nuevos y necesarios espacios discursivos alrededor del análisis y estudio de la imagen digital**, su significado y la construcción de su representación a través de la elaboración de contenidos significativos para ser distribuidos en red. Temas todos de especial relevancia en lo social y en la educación actual y futura de nuestro país.

### Objetivos del Proyecto de Investigación

#### Objetivos Generales

1. Actualizar y generar perspectivas analíticas y metodológicas de la semiótica de la imagen, alrededor de la tecnocultura digital, en particular en relación con el tema de creación de contenidos en red
2. Analizar y profundizar la relación Cultura-Tecnología-Imagen-Diseño a través del conocimiento de las modalidades de distribución y elaboración de contenidos basados en la imagen digital para su colectivización en red
3. Generar contenidos significativos para el diseño y las artes a través de plataformas en red.

#### Objetivos Específicos

1. Acelerar el diagnóstico y planificación de nuevas pedagogías del diseño, desde la reflexión colectiva en torno a la transdisciplina, la semiótica y hermenéutica de la imagen digital, los distintos lenguajes visuales y sus manifestaciones culturales, con la finalidad de rescatar nuevas formas de concepción, interpretación y elaboración de contenidos significativos en red.
2. Explorar algunas prácticas exitosas que permitan la elaboración de prototipos de plataforma digital para la generación y transmisión de conocimiento.

### Metas

1. Estimular la producción de textos, objetos de estudio, obra artística o reflexión teórica, sobre la elaboración de contenidos digitales.
2. Desarrollar propuestas de prototipos de plataforma digital para generar y distribuir contenido en red
3. Analizar el proceso mismo de generación de contenidos significativos basados en la imagen digital, su representación, transmitibilidad y diseminación social a través de las redes de información y las sociales.
4. Instrumentar en la en práctica la creación y difusión del espacio colectivo de trabajo en la red, a través de talleres y actividades similares de investigación sobre los resultados de los mismos.
5. Llevar a cabo esa estrategia mediante tres talleres:
  - - Creación y uso de espacios colectivos en la red.
  - - Las redes sociales y su uso efectivo.
  - - Investigación y análisis de los contenidos efectivos en las redes.

### Métodos de Investigación

Investigación mixta; Cualitativa, Análisis narrativo, procesos innovadores de enseñanza-aprendizaje; Aúla invertida; Hipermedia y trabajo colaborativo; Análisis netnológico y etnografía virtual.

#### Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Desarrollo, coordinación y realización de Taller de elaboración de contenidos significativos en red 01. Coord. CyAD, Evaluación – La Esmeralda	Marzo de 2024 a Febrero de 2025	24-P a 25P
Desarrollo, coordinación y realización Taller de elaboración de contenidos significativos en red 02. Coord. Jonathan Adán Flores y Teresa Olalde.	Marzo de 2025 a Febrero de 2026	25P- a 26-P
<p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la semiótica y hermenéutica del diseño, Jorge Ortiz Leroux</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del envase y la identidad gráfica, Gerardo Toledo</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del de la historia del arte y el diseño. César Martínez Silva</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la señalética y la gestión del diseño. Verónica Arroyo Pedroza</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de los métodos del diseño. María Teresa Olalde Ramos</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del arte mexicano y el diseño. Jorge Morales Moreno</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la animación y los videojuegos. Ivan Torres Ochoa</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de videostreaming y los Motion graphics. Adriana Dávila Ulloa</p> <p>Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la fotografía básica y avanzada. Alejandro Cárdenas Tapia</p>	Marzo de 2024 a febrero de 2026	24-P a 26-P

#### Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

**Recursos académicos:** Uso de las instalaciones universitarias, así como el apoyo institucional de la universidad durante todo el proceso y desarrollo del proyecto.

**Recursos materiales:** Se requiere equipo de videograbación (streaming), así como apoyo de los equipos de cómputo, tales como computadoras, impresoras, mesas de trabajo. Se requiere de transporte para las visitas y otras actividades de traslado de obra y equipo a diferentes instalaciones.

**Recursos económicos:** Se necesitará cubrir los gastos de papelería, impresión y otros gastos como viáticos, hospedaje y transporte para los profesores y conferencistas invitados. Impresión de un catálogo de obra artística y un libro con los resultados. Total \$85,000.00

**Recursos humanos:** Se solicitará el apoyo de los miembros del departamento de cómputo para realizar las áreas de diseño de la imagen, logotipo y aplicaciones diversas en algunas de las fases del proyecto. Curaduría y cuidado de la edición de los impresos y de la publicación digital. También se requiere un grupo de alumnos de servicio social para auxiliar las actividades logísticas en torno a los eventos, exposiciones, así como choferes de la universidad para apoyar algunas visitas y traslados.

**En caso de que el proyecto de investigación cuente con un convenio de vinculación o se pretenda tenerlo, poner la siguiente información**

Organismo solicitante:	Sector:		Número o referencia del convenio instrumento de la vinculación:
	Social		
	Público		
	Privado		

#### Productos de investigación

Memoria electrónica de los talleres y eventos

Prototipos por participante y en equipos

Prototipo de plataforma para integrar resultados

#### Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Aquino, Aquino, (2011). Imágenes épicas en el México contemporáneo. De la gráfica al grafiti 1968-2011. INBA-CENIDIAP, México.

- Barrios, José Luis (ed.), (2016). Afecto, archivo, memoria. Territorios y escrituras del pasado. Universidad Iberoamericana, México.

- Barthes, Roland, (1990). La cámara lúcida. Paidós, Barcelona. - Didi-Huberman, Georges. (2008). Cuando las imágenes toman posición. Ediciones Minuit, Madrid.

Ortiz Leroux, Jorge y Arroyo Pedroza, Verónica (coords.) (2018). 68-132 Revolución Visual. Análisis de la gráfica y acción pública en México. UAM Azcapotzalco, México.

- Ranciere, Jacques, (2011). El destino de las imágenes. Prometeo libros, Buenos Aires. - Ricoeur, Paul, (2000). Tiempo y Narración, Vol. III. FCE, México

Kmunícek, V. (2021). A short report on the philosophy of assumptions. Academia Letters, Article 3515. <https://doi.org/10.20935/AL3515>.

Hargis, J. (2020). What is effective online teaching and learning in higher education? Academia. Letters, Article 13. <https://doi.org/10.20935/AL13> New Schools Of Thought Innovative Models For Delivering Higher Education. A report by The Economist Intelligence Unit. Sponsored by Qatar Foundation © The Economist Intelligence Unit Limited 2020.

Handbook of Research on Digital Media and Creative Technologies. Dew Harrison, University of Wolverhampton, UK. A volume in the Advances in Media, Entertainment, and the Arts (AMEA) Book Series. © IGI Global

Lévy, Pierre. 2004 Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Pierre Lévy. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> Washington, DC. Marzo de 2004

The Future of Learning Institutions in a Digital Age by Cathy N. Davidson and David Theo Goldberg with the assistance of Zoë Marie Jones. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, Creative Commons Attribution-Non-commercial-No derivative Works 3.0 USA license © 2010

Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project by Mizuko Ito, Heather Horst, Matteo Bittanti, Danah Boyd, Becky Herr- Stephenson, Patricia G. Lange, C. J. Pascoe, and Laura Robinson with Sonja Baumer, Rachel Cody, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martínez, Dan Perkel, Christo Sims, and Lisa Tripp

P. Dillenbourg. Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches., Oxford: Elsevier, pp.1-19, 1999. <hal-00190240> What do you mean by collaborative learning?.

Pensar más allá de los límites. Perspectivas sobre los futuros de la educación superior hasta 2050. Publicado en 2021 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y por el Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC). UNESCO IESALC 2021 Copyright deposit: DC2021000618 ISBN: 978-980-7175-59-3

Art School (Propositions For The 21st Century), edited and with an introduction by Steven Henry Madoff. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. © 2009 Massachusetts Institute of Technology

Campanelli, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. Amsterdam: NAi Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.

Campanelli, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. Amsterdam: NAi Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.

#### Modalidad de difusión

CyAD Investiga  
CyAD TV  
CyAD YouTube  
Edición digital de la memoria Edición del libro

**Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO**

---

## Respuesta a Comisión divisional

2 mensajes

---

**JORGE GABRIEL ORTIZ LEROUX** <cosoleroux@azc.uam.mx>

16 de enero de 2024, 20:20

Para: consdivcyad@azc.uam.mx, Luis Soto Walls <swlj@azc.uam.mx>

Estimados miembros de la Comisión de revisión y registro de proyectos, programas...  
Por este medio doy respuesta a las Observaciones recibidas para el registro de nuevo Programa y proyectos del área a mi cargo.

Agradeciendo su respuesta, quedo atento a cualquier comentario.

Dr Jorge Ortiz Leroux, Jefe del Área de Semiótica del Diseño,  
Departamento de Evaluación del Diseño

---

### 4 adjuntos



**03 Proyecto Contenidos audiovisuales.docx**

127K



**01 RESPUESTA a Observaciones de Comision.docx**

72K



**04 Proyecto Contenidos en Red.docx**

620K



**02 Programa Semiótica y hermenéutica.doc**

741K

---

**OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD** - <consdivcyad@azc.uam.mx>  
[Redacted]

17 de enero de 2024, 11:06

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

Reciba saludos cordiales

[El texto citado está oculto]



**SACD/CYAD/817/2023**  
13 de diciembre de 2023

**Dr. Luis Jorge Soto Walls**  
Jefe del Departamento del Medio Ambiente  
Presente

**Asunto:** Observación respecto a la solicitud de Registro de Programa y Proyectos del Área de Semiótica del Diseño.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, revisó la documentación de Registro de Programa y Proyectos del Área de Semiótica del Diseño y al respecto le solicita lo siguiente:

- En el formato de registro de Programa, en el apartado de proyectos que conforman el programa debe ir en blanco.
- Aclarar sobre la incorporación de proyectos que ya están registrados en otros programas. Si se desea incorporar deben de hacer otro trámite por separado.
- En el caso del Proyecto de Investigación "Semiótica y hermenéutica de los escenarios contemporáneos y la hipermeabilidad", justificar por qué la relevancia de tener más de un responsable.
- Entregar las solicitudes de registro en los formatos correspondientes sin modificarlos, mismos que se anexan.

Sin otro particular por el momento, le envió un cordial saludo.

**Atentamente**  
**Casa abierta al tiempo**



**Mtra. Areli García González**  
Coordinadora de la Comisión

Ciudad de México a 30 de noviembre de 2023

**Mtra. Areli García González**  
**Secretaria en funciones de Presidenta del Consejo Divisional**  
**División de Ciencias y Artes para el Diseño**  
**Presente**

Por este medio hago llegar la solicitud de registro de un nuevo Programa del Área de Semiótica del Diseño, con el título **“Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad”**, basado en la necesidad de extender los alcances del Área en los campos de la virtualidad y el lenguaje digital, así como en la capacidad de estos medios para generar objetos, mensajes y contenidos de tipo cognitivo, pedagógico y significativo desde el diseño y las artes.

El programa contaría con dos nuevos proyectos (“Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.”; así como “Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red”), cuyo propósito es acceder al reconocimiento de los procesos involucrados en producción de contenidos audiovisuales enfocados en la divulgación de la investigación y la cultura en el ámbito universitario, así como en la producción de plataformas y contenidos cognitivos, creativos y lúdicos para el fortalecimiento del aprendizaje del diseño y las artes.

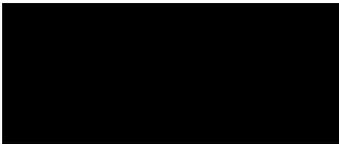
Así mismo, el programa tiene relación con los objetivos del Departamento de Evaluación: “Evaluación del Diseño en la Arquitectura y la ciudad, en el Diseño de la Comunicación Gráfica, en el Diseño Industrial y en las Artes Visuales desde las distintas perspectivas y enfoques, mediante el análisis crítico de sus características formales, estéticas funcionales y espaciales en contextos culturales e históricos con una visión inter y multidisciplinaria que busca vincular las ciencias y las artes”.

Todo lo anterior en concordancia con los objetivos de investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, el cual define a “la investigación como la generación de conocimiento a partir de la exploración y el acercamiento consistente, sistemático y riguroso para la comprensión, interpretación, desarrollo, discusión y evaluación en Diseño y sobre el Diseño”. “La finalidad es profundizar, ampliar y generar conocimientos para su aplicación en los campos del Diseño, tomando en cuenta aspectos tanto generales como específicos del acervo científico, humanístico, artístico y de desarrollo tecnológico de otras disciplinas y del Diseño mismo”.

Le agradeceré se sirva enviarlo al Consejo Divisional para su revisión y aprobación.

Sin más por el momento, agradezco la atención que se sirva prestar a la presente.

**A T E N T A M E N T E**  
**“Casa abierta al tiempo”**



**Dr. Luis Jorge Soto Walls**  
**Jefe del Departamento de Evaluación**  
**Del Diseño en el Tiempo.**

Ciudad de México a 5 de diciembre de 2023

**Dr. Luis Jorge Soto Walls**

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

PRESENTE:

Por este medio, en su calidad de Jefe de Departamento, le hago llegar la postulación de un nuevo Programa del Área de Semiótica del Diseño, con el título de **“Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad”**, basado en la necesidad de extender los alcances del Área en los campos de la virtualidad y el lenguaje digital, así como en la capacidad de estos medios para generar objetos, mensajes y contenidos de tipo cognitivo, pedagógico y significativo desde el diseño y las artes.

El programa contaría con dos nuevos proyectos (*“Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.”*; así como *“Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red”*), cuyo propósito es acceder al reconocimiento de los procesos involucrados en producción de contenidos audiovisuales enfocados en la divulgación de la investigación y la cultura en el ámbito universitario, así como en la producción de plataformas y contenidos cognitivos, creativos y lúdicos para el fortalecimiento del aprendizaje del diseño y las artes.

**RECOMENDACIÓN RAZONADA:**

Con base en el artículo 2.4.1 de los Lineamientos de investigación divisionales se describe a continuación una recomendación razonada para la postulación motivo de este oficio.

El Programa de Semiótica de la imagen se fundamenta en los estudios sobre la significación y la percepción de la imagen, tanto desde su tradición clásica o medieval, como a partir del auge de la fotografía, el cine, la historieta y el cartel, y como efecto de los estudios de los lenguajes que se habían iniciado en todo el mundo occidental a fines del siglo pasado. Estas postulados históricos tienen el objetivo de reconocer y analizar las diferentes teorías de la imagen, retomando a la par de ello una metodología analítica y práctica para el estudio de las expresiones del diseño y las artes visuales.

En la actualidad, ante el auge de la cultura visual y el *boom* de la imagen en sus manifestaciones reales y virtuales, se hace necesario retomar las teorías de la imagen y su amplia diversificación y complejidad, para extender su estudio desde la semiótica hacia una retórica y hermenéutica de la imagen virtual y digital, o hacia los estudios estéticos e históricos críticos, enfocados no solo en los procesos de producción y representación de la misma, sino también en los procesos de experienciación de la misma desde sus formas de apropiación real y simbólica por parte de públicos cada vez más diferenciados. En este sentido, se trata de fortalecer e intensificar uno de los objetivos del programa original de Semiótica de la imagen, que entiende al diseño no solo como el producto diseñado, sino como el proceso efectuado para definir, desarrollar, reconocer y evaluar un proyecto comunicativo. Asimismo, en la medida que el programa de Semiótica de la

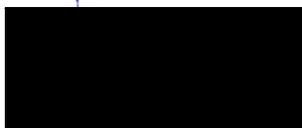
Imagen se propuso desde el principio comprender los diseños, el arte, el espacio y la cultura como campos de estudio, podemos reconocer que actualmente, desatados los efectos de la llamada posmodernidad e inmersos en los escenarios del mundo virtual, hipermedial, hipertextual y en red, se vuelve indispensable pensar la cultura en términos de la llamada cultura visual o la tecnocultura en el ciberespacio en red, en donde las fronteras que definen las ideologías, el mundo socio-político y cultural, las identidades y los agenciamientos, se transforman, se diluyen y tensan, se entrelazan de manera novedosa, dinámica o discrecional.

Por otra parte, los estudios del mundo hiper y transmedial que se proponen como parte de un nuevo programa del Area, resultan relevantes para el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, en la medida en que permiten fortalecer las actividades de docencia e investigación relativas a la producción de metodologías y conocimientos aplicados al diseño. Los procesos, medios y lenguajes del diseño se encuentran inmersos en una constante convulsión, marcados por sistemas, poderes y agenciamientos que los envuelven y a la vez los transforman. En particular, después de la pandemia del COVID-19 se han trastocado las formas de transmisión y producción cognitiva. Los contextos cambiantes del espacio público y el espacio virtual, desatados con el impacto de los medios digitales en el entorno social, cultural y educativo, se ha acelerado desde hace décadas, situandonos ahora en una necesaria reflexión sobre los mecanismos para generar intercambios, sean estos presenciales o virtuales, sincrónicos o asincrónicos, y cuyos sentidos y significados se efectúan en función de los medios empleados, así como las formas de apropiación y aprovechamiento de los mismos.

Este contexto se manifiesta también en las políticas y prácticas a nivel divisional, dado que los diseños como entornos disciplinarios siempre se han conformado como campos autoreflexivos, que al mismo tiempo establecen vínculos significativos e interdisciplinarios con las ciencias en general, las ciencias humanísticas y las artes. La división CyAD se puede fortalecer en la medida en que reflexiona sobre cómo se aprende y cómo se enseña, cómo participan los actores y agentes en este proceso, y por lo tanto cómo los medios y herramientas empleados resultan relevantes en la producción de espacios, objetos o mensajes que renueven y propicien la fluidez de los nuevos intercambios, así como los valores, intereses y efectos que poseen y desatan. Todo esto forma parte sustancial de los objetivos del nuevo Programa y los dos proyectos que lo componen, que aquí se presentan con el fin de que puedan ser evaluados y en su caso aprobados.

Agradeciendo la atención a la presente, con el fin de que se turne a la instancia correspondiente del Consejo Divisional de CyAD para su consideración,

Se despide atentamente

A solid black rectangular box used to redact the signature of the author.

**Dr Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Jefe del Area de Semiótica del Diseño  
Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo



Casa abierta al tiempo

**Universidad Autónoma Metropolitana**

**Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño

### FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

Nombre del Programa:
----------------------

Responsable del Programa

Nombre:	<b>Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>	No. Económico:	[Redacted]
Categoría y Nivel:	<b>Titular Nivel C</b>	Firma:	[Redacted]
Tipo de Contratación:	<b>Indeterminado</b>		

Departamento al que pertenece:

Área o Grupo de Investigación:	<b>Semiótica del Diseño</b>
--------------------------------	-----------------------------

Proyectos que conforman al programa

Proyecto N-577  
 “Alternancia síncrona/asíncrona de recursos pedagógico-didácticos, como clave de la futura aula virtual, mixta de diseño” Responsable: Gerardo Toledo

Proyecto N- 498  
 “La composición visual en el aprendizaje virtual (e-learning)” Responsable: Maria Teresa Olalde

Proyecto Nuevo: Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global. Responsables: Jorge Ortiz Leroux, Adriana Dávila Ulloa e Ivan Torres Ochoa

Proyecto Nuevo: Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.  
 Responsables: Gerardo Toledo Ramírez y Maria Teresa Olalde Ramos

Participantes

Nombre:	<b>Gerardo Toledo Ramírez</b>	Firma:	[Redacted]
Adscripción:	Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño		
Nombre:	<b>Manuel de la Cera Alonso</b>	Firma:	[Redacted]
Adscripción:			
Nombre:	[Redacted]	Firma:	[Redacted]
Adscripción:			
Nombre:	[Redacted]	Firma:	[Redacted]
Adscripción:			

texto aquí

Nombre: <b>Jorge G. Ortiz Leroux</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>María Teresa Olalde Ramos</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>Verónica Arroyo Pedroza</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>Jorge Morales Moreno</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>Alejandro Cárdenas Tapia (participante invitado)</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>Ivan Torres Ochoa (participante invitado)</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre: <b>Adriana Dávila Ulloa (participante invitada)</b>		
Adscripción: Area de Semiótica del Diseño, Depto. de Evaluación del Diseño	Firma	
Nombre:		
No. Económico:	Firma:	
Adscripción:		

#### Objetivo General

**Reconocer y problematizar la emergencia y convergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, didácticos, comunicativos, visuales o virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura, la tecnología, la transmisión de conocimientos y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño.**

#### Objetivos del Área o Grupo de Investigación

- Desarrollar y explorar el potencial comunicativo, didáctico y educativo de los entornos virtuales interactivos, sus modalidades, dilemas y prospectivas, así como su relevancia para los campos diacrónicos y sincrónicos del diseño y la comunicación visual.
- Construir escenarios y plataformas para el desarrollo de concurrencias creativas en la comunicación universitaria en red, a través del lenguaje audiovisual streaming, en vivo y diferido, reconociendo los procesos de producción y codificación, así como las formas de interacción y comunicación virtualizada.
- Indagar y problematizar los escenarios virtuales, hipertextuales, transmediales, como plataformas significativas e imaginarias de producción, distribución y consumo de percepciones, experiencias y construcciones socio-culturales, desplegadas en el complejo espacio liminal de lo real y lo virtual, así como enfocadas en los procesos cognitivos e innovativos relativos a la transmisión de conocimiento y los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario.
- Reconocer los nuevos escenarios en red como metalenguajes dinámicos y críticos, productores de concurrencias, rupturas y mutaciones significativas, así como de formas y experimentaciones en la relación entre agentes y contextos, tanto en sus formas sincrónicas como diacrónicas.

#### Definición, Temática y sustentación del programa

Los campos emergentes del diseño y las artes implican el surgimiento de nuevos lenguajes, medios, códigos, procesos creativos, educativos y comunicativos. En este contexto es fundamental el desarrollo de perspectivas de estudio de carácter semiótico, retórico, histórico y hermenéutico, que requieren ser inscritos en una fundamentación epistemológica y ontológica crítica y abierta, que reconozca los nuevos escenarios de creación en torno a espacios mediados por la “tecnocultura”, e insertos en el marco de una cultura visual en constante transformación.

Estos escenarios complejos, describen también nuevas prácticas y comportamientos por parte de actores y agenciamientos diversos y heterogéneos. Tres campos o escenarios son parte fundamental del Programa: a) el arte o las prácticas artísticas; b) la cultura como trasfondo complejo que involucra todo tipo de relaciones humanas, en particular las mediadas por la visualidad, la imagen y el mundo del diseño; c) el espacio virtual, hipermediático e hipertextual, concebido también como cibercultura o tecnocultura, que implica un ensamblaje de procesos tecnológicos, socio-culturales y estético-simbólicos sui generis, insertos al mismo tiempo en el campo didáctico de la trasmisión de saberes, herramientas y conocimientos para el diseño

#### Justificación del programa

Los campos emergentes del diseño y las artes implican el surgimiento de nuevos lenguajes, medios, códigos, procesos creativos y comunicativos. En este contexto, la mirada hacia perspectivas de estudio de carácter semiótico, retórico y hermenéutico, requieren ser inscritas en un entramado y fundamentación epistemológica y ontológica crítica y abierta, que reconozca los nuevos escenarios de creación en torno a espacios mediados por la “tecnocultura”, e insertos en el marco de una cultura visual y medial en constante transformación.

Estos escenarios se inscriben en la hiper-complejidad, describen también nuevas prácticas y comportamientos por parte de actores y agenciamientos diversos y heterogéneos. Tres escenarios contemporáneos y relevantes en los procesos de construcción social, cultural e identitaria, son parte fundamental del Programa:

- a) el arte o las prácticas artísticas actuales y heredadas, emanadas de procesos históricos e insertos en escenarios de crítica estética.
- b) la cultura como trasfondo complejo de relaciones humanas, manifestadas diacrónica y sincrónicamente, en particular las mediadas por la visualidad, la imagen y el diseño;
- c) el espacio virtual, hipermediático e hipertextual, escenario de producción de procesos de enseñanza-aprendizaje para el diseño.

#### Vinculación con los objetivos del Programa con los del Área o Grupo de Investigación

Las transformaciones contemporáneas a nivel social, cultural, económico y político están asociadas a múltiples convulsiones experimentadas a lo largo del siglo XX. Una de ellas, como lo es la tensión entre modernidad y posmodernidad, ha provocado el surgimiento de una cadena de perspectivas críticas, procedentes de la Fenomenología, la Hermenéutica, la Semiótica aplicada, la Etnografía virtual, la Visualidad, la Transmedialidad, la Estética de la virtualidad, el Arte y las prácticas artísticas emergentes. Todas estas perspectivas acompañan en la actualidad aquellos estudios originales del Área en torno al carácter de la imagen, sus procesos de significación y producción de sentido, y sus codificaciones relativas a los lenguajes empleados en la producción de mensajes y objetos.

## Proyectos de investigación que conforman en Programa

Los proyectos del Programa que constituyen el programa son:

- Proyecto N-577 "Alternancia síncrona/asíncrona de recursos pedagógico-didácticos, como clave de la futura aula virtual, mixta de diseño" Responsable: Gerardo Toledo;
- Proyecto N- 498 "La composición visual en el aprendizaje virtual (e-learning)" Responsable: Maria Teresa Olalde;
- Proyecto Nuevo 1: Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Responsable: Jorge Ortiz Leroux, Adriana Dávila Ulloa e Ivan Torres Ochoa
- Proyecto Nuevo 2: Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red. Responsable: Gerardo Toledo, Teresa Olalde Ramos y Jorge Ortiz Leroux;
- Proyecto Nuevo 3: Diálogo sobre la historia del Diseño moderno en México (1821-2021). Una aproximación crítica a los cursos de Cultura y Diseño. Responsable: Jorge Morales Moreno.

Estos proyectos conllevan elementos comunes:

- La conceptualización y creación de entornos educativos en red vinculados al arte y el diseño.
- La producción, distribución y consumo de discursos y procesos de diseño y arte desde lo virtual y lo transmedial.
- Los entornos interactivos como cajas de resonancia de una cultura visual contemporánea o posmoderna, entrelazada en lo hipermedial, lo intertextual y lo intersubjetivo.
- El reconocimiento de un ciberespacio como contexto hiper-complejo, manifestado por: la liminalidad, la identidad líquida y la virtualidad, entre otros. Acercamientos críticos todos ellos a los procesos de producción y transmisión del conocimiento, la cultura, el arte y el diseño.

## Recursos materiales, económicos y humanos

El Area cuenta con un cubículo colectivo que permite la realización de actividades cotidianas y reuniones grupales, el cual incluye mobiliario de oficina y dos equipos de cómputo para trabajos habituales. Contamos también un Laboratorio (Edificio S), que cuenta con equipo de producción (cámaras de video, micrófonos, tripiés, unidades de almacenamiento y accesorios), realización y posproducción (equipo para producción de video y transmisión en vivo vía streaming, ciclorama e insumos de producción).

Al igual que las demás Areas departamentales, contamos con presupuesto anual para la realización de actividades, eventos y otras necesidades de investigación.

Los profesores del Area tienen diversos campos de especialización en Semiótica, Arte, Comunicación, Producción Audiovisual, Estudios Culturales y Virtualidad. Asimismo, contamos con una plaza de asistente para la producción de proyectos bajo la plataforma CyAD.tv, así como estudiantes de apoyo a través de Servicio Social

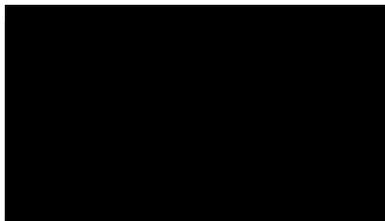
## Vinculación con las funciones sustantivas de la Universidad y la extensión Universitaria

El Area desarrolla cada año un evento de difusión de la investigación que se realiza en los auditorios de la Unidad o tras sedes alternas, en donde se comunican las diversas temáticas de investigación y sus resultados, que incluyen la confluencia de otros investigadores y artistas de distintos ámbitos de la academia y la cultura.

Por otro lado, la plataforma de comunicación universitaria CyAD.tv realiza alrededor de 100 transmisiones anuales en vivo de eventos de divulgación e investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño o de otras Divisiones e instancias de la UAM. Asimismo, dichos eventos se encuentran alojados en un repositorio virtual que propicia concurrencias permanentes de dichas comunicaciones.

En la espera de su respuesta quedo de ustedes.

Atentamente



**Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Ciudad de México a 8 de diciembre de 2023

**Mtra. Areli García González**  
**Secretaria en funciones de Presidenta**  
**Consejo Divisional**  
**División de Ciencias y Artes para el Diseño**  
**Presente**

Por este conducto, me dirijo a Usted para solicitarle que presente ante el Consejo Divisional que preside, la documentación para el registro del proyecto de Investigación **"Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red"**, a cargo del **Dr. Francisco Gerardo Toledo Ramírez y de la Dra. María Teresa Olalde Ramos**, quienes pertenecen al **Área de Semiótica del Diseño**, del Departamento de **Evaluación del Diseño en el Tiempo**.

El proyecto estará adscrito al Programa en proceso de registro **"Semiótica y hermenéutica de los escenarios contemporáneos y la hipermedialidad"**, y es congruente con el objetivo del programa que es: "Reconocer y problematizar la emergencia y convergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, didácticos, comunicativos, visuales o virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura, la tecnología, la transmisión de conocimientos y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño".

Así mismo se corresponde con el objetivo del Área en el sentido de "contribuir en el análisis y el desarrollo de nuevas miradas y estrategias de lenguajes y signos para la investigación semiótica del diseño y la imagen, en este caso, de las diferentes expresiones de movimientos sociales del México actual, así como la correspondiente difusión de los productos generados".

Así mismo, tiene relación con los objetivos del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo: "Evaluación del Diseño en la Arquitectura y la ciudad, en el Diseño de la Comunicación Gráfica, en el Diseño Industrial y en las Artes Visuales desde las distintas perspectivas y enfoques, mediante el análisis crítico de sus características formales, estéticas funcionales y espaciales en contextos culturales e históricos con una visión inter y multidisciplinaria que busca vincular las ciencias y las artes".

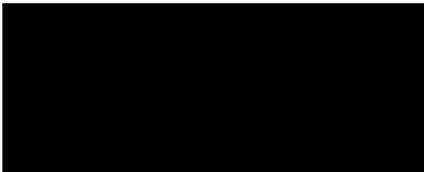
Todo lo anterior en concordancia con los objetivos de investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, el cual define a “la investigación como la generación de conocimiento a partir de la exploración y el acercamiento consistente, sistemático y riguroso para la comprensión, interpretación, desarrollo, discusión y evaluación en Diseño y sobre el Diseño”. “La finalidad es profundizar, ampliar y generar conocimientos para su aplicación en los campos del Diseño, tomando en cuenta aspectos tanto generales como específicos del aservo científico, humanístico, artístico y de desarrollo tecnológico de otras disciplinas y del Diseño mismo”.

De igual modo contribuir con la generación de conocimiento acerca de cómo la educación del diseño puede contribuir al desarrollo de análisis sobre la problemática desde las disciplinas del arte y el diseño atendiendo la complejidad de variables que intervienen y los impactos que provocan en los problemas nacionales establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2024:

**1.Educación.** La investigación propuesta, busca ofrecer formas de análisis y de abordaje metodológico de la complejidad del fenómeno, como un recurso para el aprendizaje del alumnado, en proyectos de diseño orientados a la resolución de problemas tan diversos como los que se generan en una sociedad en continua evolución y cambio.

Sin más por el momento, agradezco la atención que se sirva prestar a la presente, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
**“Casa abierta al tiempo”**



**Dr. Luis Jorge Soto Walls**  
**Jefe del Departamento de**  
**Evaluación Del Diseño en el**  
**Tiempo.**

Ciudad de México a 5 de diciembre de 2023

**Dr. Luis Jorge Soto Walls**

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

PRESENTE:

Por este medio, como Jefe de Departamento, le hago llegar la postulación de un nuevo *Proyecto* del Área de Semiótica del Diseño, titulado **“Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red .”** Este proyecto será integrado al nuevo Programa también postulado, denominado **“Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.”**

El proyecto tiene el propósito de reconocer y desarrollar procesos para la transmisión de contenidos significativos en red, en particular contenidos cognitivos que conforman los planes y programas de estudio de las carreras de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

**RECOMENDACIÓN RAZONADA:**

Con base en el artículo 2.4.1 de los Lineamientos de investigación divisionales se describe a continuación una recomendación razonada para la postulación que motiva el presente oficio.

El Programa original de Semiótica de la imagen se enfoca en los estudios sobre los significados y el papel de la imagen en el contexto contemporáneo, en particular a partir del auge durante el siglo XX de la fotografía, el cine, la historieta y el cartel, que son medios y géneros fundamentales en la historia del diseño a nivel global. El Proyecto **“Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red”**, se propone transmitir el legado y el desarrollo de estos campos históricos del diseño como antecedente y sustento del papel que juegan en la actualidad para la creación de proyectos comunicativos, en particular en la transmisión de conocimientos tradicionales e innovadores en los campos del arte y el diseño.

Los escenarios actuales en los que se despliega la imagen han ingresado ya a un espacio de intercambios prolíficos entre los campos de lo real-analógico y lo virtual-digital. Esta tensión ha convulsionado las teorías de la imagen y la cultura, insertándonos en escenarios de diversificación, heterogeneidad y complejidad, propiciando al mismo tiempo que los procesos de producción y representación de la imagen y el texto se depositen en campos hipertextuales, cada vez más presentes en los procesos de conceptualización y producción de objetos comunicativos y, por supuesto, de objetos didácticos y cognitivos.

La problematización del mundo virtual e hipermediático nos sitúa ante la presencia tanto representativa como vicaria de la imagen, que en la redes reconfigura las relaciones entre textos e imágenes, entre discursos y propósitos, entre comunicación y seducción, entre producción y transmisión de contenidos, etc. Esto resulta tanto significativo (semiótica), como relevante (hermenéutica) para los tiempos que corren, y sobre todo involucra a nuestro departamento en la medida que debemos repensar colectivamente las distintas Áreas y grupos académicos, cómo reconocemos y transmitimos el conocimiento que compartimos con los estudiantes.

Asimismo, el contexto cambiante e intensificado de la imagen y la visualidad virtual ha propiciado la generación de nuevas discursividades y dispositivos que no dejan de resituarse y resignificarse en la medida que ocupan nuevas plataformas y se resitúan en todos los ámbitos de la vida social y cultural. En particular, a partir de la pandemia del COVID-19, se han modificado las formas de producción y transmisión del conocimiento, desde las formas de localizar espacialmente los intercambios del proceso educativo, que pasaron de lo presencial a lo no presencial, así como en las modalidades temporales de los mismos, de lo sincrónico a lo asincrónico, provocando con ello que la manera de experimentar el proceso de enseñanza aprendizaje se haya dislocado y transformado. En este contexto, la División CyAD ha tenido que adaptarse a las nuevas formas de transmisión y producción del conocimiento, y al mismo tiempo requiere que se problematicen los nuevos escenarios y lugares donde se experimenta el proceso educativo, con el fin de enriquecer los aprendizajes, dar fluidez a los intercambios, incorporar a todos los actores y agentes involucrados, así como innovar en cuanto a las formas de articular los saberes, evaluarlos y rediseñarlos, todo lo cual es motivo del proyecto enunciado en esta propuesta.

El proyecto de investigación que se presenta para su registro, es congruente con el objetivo del programa que es: "Reconocer y problematizar la emergencia y convergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, didácticos, comunicativos, visuales o virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura, la tecnología, la transmisión de conocimientos y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño". Así mismo se corresponde con el objetivo del Área en el sentido de "contribuir en el análisis y el desarrollo de nuevas miradas y estrategias de lenguajes y signos para la investigación semiótica del diseño y la imagen, en este caso, de las diferentes expresiones de movimientos sociales del México actual, así como la correspondiente difusión de los productos generados". Así mismo, tiene relación con los objetivos del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo: "Evaluación del Diseño en la Arquitectura y la ciudad, en el Diseño de la Comunicación Gráfica, en el Diseño Industrial y en las Artes Visuales desde las distintas perspectivas y enfoques, mediante el análisis crítico de sus características formales, estéticas funcionales y espaciales en contextos culturales e históricos con una visión inter y multidisciplinaria que busca vincular las ciencias y las artes".

Agradeciendo la atención a la presente, con el fin de que se turne a la instancia correspondiente del Consejo Divisional de CyAD para su consideración,

Se despide atentamente



A blue ink scribble or signature mark is visible to the left of the redacted area.

**Dr Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Jefe del Area de Semiótica del Diseño  
Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

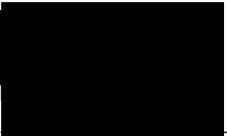
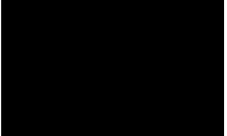
Azcapotzalco

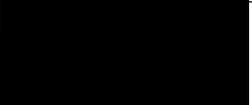
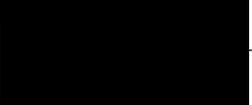
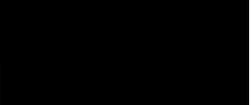
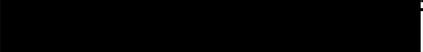
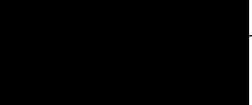
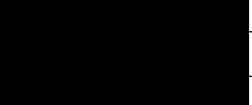
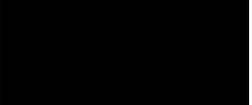
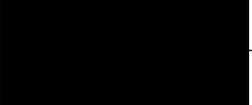
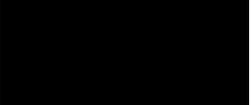
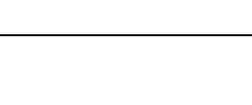
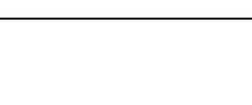


Ciencias y Artes para el Diseño

### FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

	Fecha de inicio:	Trimestre 24-I		Fecha de conclusión:	Trimestre 26-I
Título del Proyecto:	<b>Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red</b>				
Departamento al que pertenece	<b>Evaluación del Diseño en el Tiempo</b>				
Área o grupo en el que se inscribe	Semiótica del Diseño				
Programa de Investigación, No. de Registro y cómo enriquece a éste.					
Nuevo Programa:	Nuevo Programa: <b>Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.</b> Responsable: Jorge Ortiz Leroux				
Proyectos que conforman al programa					
	Nuevo proyecto: <b>Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.</b> Responsables: Jorge Ortiz Leroux, Adriana Dávila Ochoa e Ivan Torres Ochoa				
Tipo de Investigación					
Investigación Conceptual	X	Investigación Formativa	X		Básica, Multidisciplinar
Investigación para el Desarrollo		Otra	X		
Investigación Experimental					
Responsables del Proyecto					
	<b>Francisco Gerardo Toledo Ramírez</b>			No. Económico	

	Tipo de Contratación TC., Titular C	Firma:	
	<b>Ma Teresa Olalde Ramos</b>	No. Eco	
	Tipo de Contratación TC., Titular C	Firma:	

Participantes			
	Nombre: <b>Manuel de la Cera Alonso y Parada</b>	Firma:	
			
	Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo		
	Nombre: <b>Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>	Firma:	
			
	Adscripción: Titular C Tiempo Completo	Firma:	
	Nombre: <b>Francisco Gerardo Toledo Ramírez</b>	Firma:	
			
	Adscripción Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
	Nombre: <b>César Martínez Silva</b>	Firma:	
			
	Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
	Nombre: <b>María Teresa Olalde Ramos</b>	Firma:	
			
	Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
	Nombre: <b>Jorge Morales Moreno</b>	Firma:	
			
	Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
	Nombre: <b>Ivan Torres Ochoa</b> (participante invitado)		
	No. Económico		

Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo		
	Firma:	
Nombre: <b>Adriana Dávila Ochoa</b> (participante invitada)		
No. Económico		
Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
Nombre: <b>Alejandro Cárdenas Tapia</b> (participante invitado)		
No. Económico		
Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo	Firma:	
Nombre: <b>Verónica Arroyo Pedroza</b>	Firma:	
Adscripción: Evaluación del Diseño en el Tiempo		

Antecedentes del Proyecto

El proyecto de investigación que el Área propone para su registro continúa y profundiza el compromiso original en torno al análisis de la imagen desde la mirada múltiple que la semiótica permite. En ese sentido, uno de los temas actuales más importantes es el de la creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.

Históricamente el área de investigación ha desarrollado proyectos alrededor del proceso de la representación, análisis e interpretación de la imagen. Cosecuentemente el análisis de la imagen digital es, por definición, un campo de estudio e investigación amplio y prioritario dentro de los objetivos clave del área.

El cambio de paradigmas en la epistemología de diseño, debido a la imagen digital, atraviesa el consumo social, moldea la percepción y la diseminación masiva de las identidades como una inevitable "pedagogía social" y protagoniza estructuras colectivas para pensar estéticamente a través del arte digital y new media; y lo hace todo, a través de la creación y diseminación de espacios colectivos para la colaboración y el desarrollo de contenidos significativos en red.

Finalmente, al tratarse de un proyecto colectivo del Área, el programa de semiótica de la imagen se ve fortalecido, actualizado y reorientado como un "corpus instrumental" clave para continuar con el análisis de la imagen y el desarrollo de la pedagogía del diseño y las artes visuales dentro de la tecnocultura digital contemporánea.

Además de los proyectos de investigación ya mencionados, este proyecto tiene como antecedentes: los seminarios permanentes de investigación del área, así como los eventos anuales (seminarios y coloquios) por ejemplo: *Coloquio del Amor, Cuerpo y diseño desde la*

*interculturalidad*, y otros, en colaboraciones interárea, interdivisional e interinstitucionales

El área participa consistentemente en eventos académicos a nivel nacional e internacional en torno a la Educación y Pedagogía del Diseño; Hermeneútica y Semiótica de la Imagen; el Análisis de la Imagen en la Tecno Cultura Digital; Arte Electrónico y Nuevos Medios, como lo indican las investigaciones actualmente registradas y las nuevas por registrar.

Otro antecedente es CyAD TV, que se gestó dentro del área. Un antecedente directo en la planeación, diseño y ejecución de contenido audio-visual en red.

#### Sustentación del Tema

El eje principal es la **producción de contenidos hipermediales y su enseñanza en los medios digitales** en el contexto de la presencialidad, la no presencialidad, los formatos híbridos y la pedagogía virtual, el proyecto que se presenta para su aprobación, busca eslabonar líneas de investigación sobre la imagen (tradicionales en el área), con orientaciones contemporáneas sobre la imagen digital, su discurso, su análisis y procesos de construcción de la representación en red. En ese sentido el documento original del registro del programa de investigación en semiótica de la imagen (*Definición Temática y Justificación del Programa de Semiótica de la Imagen Visual*) ya planteaba, en el objetivo central del programa: "...[llevar a cabo el estudio de diversas corrientes semióticas] que nos faciliten **el análisis y la evaluación tanto del proceso de diseño como del producto diseñado...**" ( 1ª parte Sección: objetivos del programa, p 11).

En la misma sección—sintetizando—se describen los tres ejes principales que organizan las actividades del Área:

1. En primer lugar la posibilidad de acercarse (o sumergirse) en los diversos estudios teóricos sobre la semiótica (**particularmente la visual**).
2. Del análisis y la discusión académica entre pares, colegas e instituciones, surge la posibilidad de generar instrumentos o modelos metodológicos sobre la semiótica de la imagen
3. Incorporarlos a la docencia en diseño, como herramientas efectivas de formación, análisis y evaluación sobre la imagen, para los estudiantes.

En consecuencia, pensamos que **este proyecto expresa adecuadamente, por un lado, la continuidad con los rasgos originales del Área de investigación, mientras al mismo tiempo explora y abre nuevos y necesarios espacios discursivos alrededor del análisis y estudio de la imagen digital**, su significado y la construcción de su representación a través de la elaboración de contenidos significativos para ser distribuidos en red. Temas todos de especial relevancia en lo social y en la educación actual y futura de nuestro país.

#### Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

##### Objetivos Generales

1. Actualizar y generar perspectivas analíticas y metodológicas de la semiótica de la imagen, alrededor de la tecnocultura digital, en particular en relación con el tema de creación de contenidos en red
2. Analizar y profundizar la relación Cultura-Tecnología-Imagen-Diseño a través del conocimiento de las modalidades de distribución y elaboración de contenidos basados en la imagen digital para su colectivización en red
3. Generar contenidos significativos para el diseño y las artes a través de plataformas en red.

## Objetivos Específicos

1. Acelerar el diagnóstico y planificación de nuevas pedagogías del diseño, desde la reflexión colectiva en torno a la transdisciplina, la semiótica y hermenéutica de la imagen digital, los distintos lenguajes visuales y sus manifestaciones culturales, con la finalidad de rescatar nuevas formas de concepción, interpretación y elaboración de contenidos significativos en red.
2. Explorar algunas prácticas exitosas que permitan la elaboración de prototipos de plataforma digital para la generación y transmisión de conocimiento.

## Metas

1. Estimular la producción de textos, objetos de estudio, obra artística o reflexión teórica, sobre la elaboración de contenidos digitales.
2. Desarrollar propuestas de prototipos de plataforma digital para generar y distribuir contenido en red
3. Analizar el proceso mismo de generación de contenidos significativos basados en la imagen digital, su representación, transmitibilidad y diseminación social a través de las redes de información y las sociales.
4. Instrumentar en la en práctica la creación y difusión del espacio colectivo de trabajo en la red, a través de talleres y actividades similares de investigación sobre los resultados de los mismos.
5. Llevar a cabo esa estrategia mediante tres talleres:
  - Creación y uso de espacios colectivos en la red.
  - Las redes sociales y su uso efectivo.
  - Investigación y análisis de los contenidos efectivos en las redes.

## Métodos de investigación

Investigación mixta; Cualitativa, Análisis narrativo, procesos innovadores de enseñanza-aprendizaje; Aúla invertida; Hipermedia y trabajo colaborativo; Análisis netnológico.

## Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre	Participante
Taller de elaboración de contenidos significativos en red 01. Coord. Andrea di Castro		24-I	Todos
Taller de elaboración de contenidos significativos en red 02. Coord. Jonathan Adán Flores y Jorge		24-P	Todos e invitados

Ortiz Leroux			
Actividad por participante: Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del cartel y los signos icónicos		24-I-P-O	Manuel de la Cera Alonso
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la semiótica y hermenutica del diseño		24-I-P-O	Jorge Ortiz leroux
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del envase y la identidad gráfica		24-I- P-O	Gerardo Toledo Ramírez
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del de la historia del arte y el diseño		24-I-P-O	Cesar Martínez Silva
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de los metodos del diseño		24-I-P-O	Teresa Olalde Ramos
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas del arte mexicano y el diseño		24-I-P-O	Jorge Morales Moreno
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la animación y los videojuegos		24-I-P-O	Ivan Torres Ochoa
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de videostreaming y los Motion graphics		24-I-P-O	Adriana Dávila Ulloa

Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la fotografía básica y avanzada		24-I-P-O	Alejandro Cárdenas Tapia
Actividad por participante Desarrollo de contenidos pedagógicos sobre las temáticas de la señalética y la gestión del diseño		24-I-P-O	Verónica Arroyo Pedroza

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

**Recursos académicos:** Uso de las instalaciones universitarias, así como el apoyo institucional de la universidad durante todo el proceso y desarrollo del proyecto.

**Recursos materiales:** Se requiere equipo de videograbación (streaming), así como apoyo de los equipos de cómputo, tales como computadoras, impresoras, mesas de trabajo. Se requiere de transporte para las visitas y otras actividades de traslado de obra y equipo a diferentes instalaciones.

**Recursos económicos:** Se necesitará cubrir los gastos de papelería, impresión y otros gastos como viáticos, hospedaje y transporte para los profesores y conferencistas invitados. Impresión de un catálogo de obra artística y un libro con los resultados. Total \$85,000.00

**Recursos humanos:** Se solicitará el apoyo de los miembros del departamento de cómputo para realizar las áreas de diseño de la imagen, logotipo y aplicaciones diversas en algunas de las fases del proyecto. Curaduría y cuidado de la edición de los impresos y de la publicación digital. También se requiere un grupo de alumnos de servicio social para auxiliar las actividades logísticas en torno a los eventos, exposiciones, así como choferes de la universidad para apoyar algunas visitas y traslados.

Organismo Solicitante

El Área de Semiótica

Productos de investigación

Memoria electrónica de los talleres y eventos  
Prototipos por participante y en equipos  
Prototipo de plataforma para integrar resultados

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

- Aquino, Aquino, (2011). Imágenes épicas en el México contemporáneo. De la gráfica al grafiti 1968-2011. INBA-CENIDIAP, México.
- Barrios, José Luis (ed.), (2016). Afecto, archivo, memoria. Territorios y escrituras del pasado. Universidad Iberoamericana, México.
- Barthes, Roland, (1990). La cámara lúcida. Paidós, Barcelona. - Didi-Huberman, Georges. (2008). Cuando las imágenes toman posición. Ediciones Minuit, Madrid.
- Ortiz Leroux, Jorge y Arroyo Pedroza, Verónica (coords.) (2018). 68-132 Revolución Visual. Análisis de la gráfica y acción pública en México. UAM Azcapotzalco, México.
- Ranciere, Jacques, (2011). El destino de las imágenes. Prometeo libros, Buenos Aires. - Ricoeur, Paul, (2000). Tiempo y Narración, Vol. III. FCE, México

Kmuníček, V. (2021). A short report on the philosophy of assumptions. *Academia Letters*, Article 3515. <https://doi.org/10.20935/AL3515>.

Hargis, J. (2020). What is effective online teaching and learning in higher education? *Academia Letters*, Article 13. <https://doi.org/10.20935/AL13> New Schools Of Thought Innovative Models For Delivering Higher Education. A report by The Economist Intelligence Unit. Sponsored by Qatar Foundation © The Economist Intelligence Unit Limited 2020.

Handbook of Research on Digital Media and Creative Technologies. Dew Harrison, University of Wolverhampton, UK. A volume in the Advances in Media, Entertainment, and the Arts (AMEA) Book Series. © IGI Global

Lévy, Pierre. 2004 *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Pierre Lévy. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> Washington, DC. Marzo de 2004

The Future of Learning Institutions in a Digital Age by Cathy N. Davidson and David Theo Goldberg with the assistance of Zoë Marie Jones. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, Creative Commons Attribution-Non-commercial-No derivative Works 3.0 USA license © 2010

Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project by Mizuko Ito, Heather Horst, Matteo Bittanti, Danah Boyd, Becky Herr- Stephenson, Patricia G. Lange, C. J. Pascoe, and Laura Robinson with Sonja Baumer, Rachel Cody, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martínez, Dan Perkel, Christo Sims, and Lisa Tripp

P. Dillenbourg. Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches., Oxford: Elsevier, pp.1-19, 1999. <hal-00190240> What do you mean by collaborative learning?.

Pensar más allá de los límites. Perspectivas sobre los futuros de la educación superior hasta 2050. Publicado en 2021 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y por el Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC). UNESCO IESALC 2021 Copyright deposit: DC2021000618 ISBN: 978-980-7175-59-3

Art School (Propositions For The 21st Century), edited and with an introduction by Steven Henry Madoff. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England. © 2009 Massachusetts Institute of Technology

Campanelli, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. Amsterdam: NAI Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.

Campanelli, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. Amsterdam: NAI Publishers Rotterdam and Institute of Network Cultures, 2010.

#### Modalidad de difusión

CyAD Investiga

CyAD TV

CyAD YouTube

Edición digital de la memoria

Edición del libro

RRSS (siervos de la inacción de servicio social)

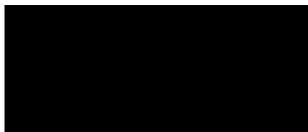
Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

En la espera de su respuesta quedamos de ustedes.

Atentamente



**Dr. Gerardo Toledo Ramírez**



**Dra. María Teresa Olalde Ramos**

Ciudad de México a 8 de diciembre de 2023

**Mtra. Areli García González**  
**Secretaria en funciones de Presidenta**  
**Consejo Divisional**  
**División de Ciencias y Artes para el Diseño**  
**Presente**

Por este conducto, me dirijo a Usted para solicitarle que presente ante el Consejo Divisional que preside, la documentación para el registro del proyecto de Investigación **"Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global"**, a cargo del **Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**, quien pertenece y actualmente es el Jefe del **Área de Semiótica del Diseño**, del Departamento de **Evaluación del Diseño en el Tiempo**.

El proyecto estará adscrito al Programa en proceso de registro **"Semiótica y hermenéutica de los escenarios contemporáneos y la hipermedialidad"**, y es congruente con el objetivo del programa que es: "Reconocer y problematizar la emergencia y convergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, didácticos, comunicativos, visuales o virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura, la tecnología, la transmisión de conocimientos y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño".

Así mismo se corresponde con el objetivo del Área en el sentido de "contribuir en el análisis y el desarrollo de nuevas miradas y estrategias de lenguajes y signos para la investigación semiótica del diseño y la imagen, en este caso, de las diferentes expresiones de movimientos sociales del México actual, así como la correspondiente difusión de los productos generados".

Así mismo, tiene relación con los objetivos del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo: "Evaluación del Diseño en la Arquitectura y la ciudad, en el Diseño de la Comunicación Gráfica, en el Diseño Industrial y en las Artes Visuales desde las distintas perspectivas y enfoques, mediante el análisis crítico de sus características formales, estéticas funcionales y espaciales en contextos culturales e históricos con una visión inter y multidisciplinaria que busca vincular las ciencias y las artes".

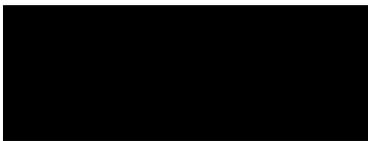
Todo lo anterior en concordancia con los objetivos de investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, el cual define a “la investigación como la generación de conocimiento a partir de la exploración y el acercamiento consistente, sistemático y riguroso para la comprensión, interpretación, desarrollo, discusión y evaluación en Diseño y sobre el Diseño”. “La finalidad es profundizar, ampliar y generar conocimientos para su aplicación en los campos del Diseño, tomando en cuenta aspectos tanto generales como específicos del aservo científico, humanístico, artístico y de desarrollo tecnológico de otras disciplinas y del Diseño mismo”.

De igual modo contribuir con la generación de conocimiento acerca de cómo la educación del diseño puede contribuir al desarrollo de análisis sobre la problemática desde las disciplinas del arte y el diseño atendiendo la complejidad de variables que intervienen y los impactos que provocan en los problemas nacionales establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2024:

**1.Educación.** La investigación propuesta, busca ofrecer formas de análisis y de abordaje metodológico de la complejidad del fenómeno, como un recurso para el aprendizaje del alumnado, en proyectos de diseño orientados a la resolución de problemas tan diversos como los que se generan en una sociedad en continua evolución y cambio.

Sin más por el momento, agradezco la atención que se sirva prestar a la presente, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
**“Casa abierta al tiempo”**



**Dr. Luis Jorge Soto Walls**  
**Jefe del Departamento de**  
**Evaluación Del Diseño en el**  
**Tiempo.**

Ciudad de México a 5 de diciembre de 2023

**Dr. Luis Jorge Soto Walls**

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

PRESENTE:

Por este medio, como Jefe de Departamento, le hago llegar la postulación de un nuevo *Proyecto* del Área de Semiótica del Diseño, titulado **“Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.”** Este proyecto será integrado al nuevo Programa también postulado, denominado **“Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.”**

El proyecto tiene el propósito de reconocer los procesos involucrados en el desarrollo, conceptualización y producción de contenidos audiovisuales, cuyos destinos y destinatarios están definidos desde el campo del arte y el diseño, y en particular enfocados en la promoción de la investigación y la cultura en el ámbito universitario local y global.

**RECOMENDACIÓN RAZONADA:**

Con base en el artículo 2.4.1 de los Lineamientos de investigación divisionales se describe a continuación una recomendación razonada para la postulación que motiva el presente oficio.

El Programa de Semiótica de la imagen se enfoca en los estudios sobre los significados y el papel de la imagen en el contexto contemporáneo, en particular a partir del auge durante el siglo XX de la fotografía, el cine, la historieta y el cartel, y cuyo resultado ha sido el estudio general del lenguaje, fundamental en la conformación de la modernidad tardía en el mundo occidental. En esta medida, el Proyecto **“Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria...”** pretende profundizar y problematizar las diferentes teorías de la imagen, su explosión y complejidad actual, retomando a la par de ello una metodología analítica y práctica para el estudio de las expresiones del diseño y las artes visuales.

El auge de la llamada cultura visual, inserta de lleno en la tensión entre escenarios reales y virtuales, permite retomar las teorías de la imagen y su amplia diversificación y complejidad, permitiendo identificar los procesos de producción y representación de la imagen-movimiento, así como las experiencias de la misma en la medida que es apropiada en forma práctica o simbólica por públicos cada vez más extensos. El propósito es el de entender la producción audiovisual no solo desde el punto de vista del producto diseñado, sino como el proceso de conceptualización y producción del objeto comunicativo.

Asimismo, los estudios del mundo virtual e hipermediático han desatado la presencia de la imagen audiovisual en la redes a través del lenguaje streaming, provocando flujos y fugas genéricas del propio lenguaje, y generando nuevas maneras de articular y construir discursos audiovisuales que son fundamentales para la enseñanza del diseño audiovisual y al mismo tiempo para la transmisión de contenidos a través de plataformas no presenciales o asincrónicas en red, lo cual se

vuelve una necesidad acorde con los campos que exploran los diseños tanto desde el departamento de Evaluación del Diseño, como desde la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Los contextos cambiantes del espacio público y el espacio virtual, así como los cambios en las relaciones sociales y en los procesos educativos a partir de la pandemia del COVID-19, han modificado las políticas y prácticas a nivel divisional, propiciando que se reflexione sobre los contenidos comunicativos que transmitimos como artistas o diseñadores. En ello se ve involucrado el docente como investigador, al mismo tiempo que el estudiante como productor de contenidos, en particular de tipo audiovisual, haciéndonos partícipes sobre cómo se aprende y cómo se enseña a través de la imagen audiovisual, y por lo tanto cómo las herramientas y los lenguajes empleados resultan relevantes para la fluidez y el sentido de los nuevos intercambios, que son igualmente asuntos cruciales en la enseñanza del diseño a nivel divisional.

El proyecto de investigación que se presenta para su registro, es congruente con el objetivo del programa que es: "Reconocer y problematizar la emergencia y convergencia de escenarios y prácticas analógicas y virtuales, tangibles e intangibles, objetuales y simbólicas, sociales y culturales, en donde intervienen procesos artísticos, didácticos, comunicativos, visuales o virtuales, relevantes para los complejos campos contemporáneos del arte y el diseño, reconociendo teorías y metodologías relativas al estudio de la cultura, la tecnología, la transmisión de conocimientos y la comunicación visual para el desarrollo de proyectos de arte y diseño". Así mismo se corresponde con el objetivo del Área en el sentido de "contribuir en el análisis y el desarrollo de nuevas miradas y estrategias de lenguajes y signos para la investigación semiótica del diseño y la imagen, en este caso, de las diferentes expresiones de movimientos sociales del México actual, así como la correspondiente difusión de los productos generados". Así mismo, tiene relación con los objetivos del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo: "Evaluación del Diseño en la Arquitectura y la ciudad, en el Diseño de la Comunicación Gráfica, en el Diseño Industrial y en las Artes Visuales desde las distintas perspectivas y enfoques, mediante el análisis crítico de sus características formales, estéticas funcionales y espaciales en contextos culturales e históricos con una visión inter y multidisciplinaria que busca vincular las ciencias y las artes".

Agradeciendo la atención a la presente, con el fin de que se turne a la instancia correspondiente del Consejo Divisional de CyAD para su consideración,

Se despide atentamente



**Dr Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

Jefe del Area de Semiótica del Diseño  
Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco



Ciencias y Artes para el Diseño

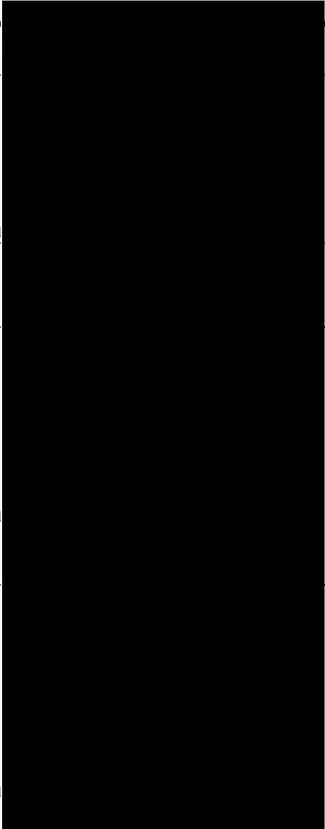
### FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

	Fecha de inicio:	Trimestre 24-I		Fecha de conclusión:	Trimestre 25-O
Título del Proyecto:	<b>Desarrollo de lenguajes y contenidos audiovisuales didácticos, interactivos y lúdicos en la comunicación virtual universitaria. Proyecciones y alcances del proyectos de comunicación audiovisual en red a nivel local, institucional y global.</b>				
	Programa de Investigación, No. de Registro y cómo enriquece a éste.				
			Nuevo Programa: <b>Semiótica y hermenéutica de los escenarios culturales contemporáneos y la hipermedialidad.</b> Responsable: Jorge Ortiz Leroux		
	Proyectos que conforman al programa				
			<p>Nuevo Proyecto: <b>Creación de espacios de colaboración para el desarrollo de contenidos significativos en red.</b> Responsables: Gerardo Toledo Ramírez y María Teresa Olalde Ramos</p> <p>- Proyecto N-577: <b>“Alternancia síncrona/asíncrona de recursos pedagógico-didácticos, como clave de la futura aula virtual, mixta de diseño”</b> Responsable: Gerardo Toledo.</p> <p>- Proyecto N- 498: <b>“La composición visual en el aprendizaje virtual (e-learning)”</b> Responsable: Maria Teresa Olalde.</p>		

### Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	X	Investigación Formativa	X		
Investigación para el Desarrollo		Otra			
Investigación Experimental	X				

**Responsable del Proyecto**

		<b>Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux</b>	No. E	
		Categoría y Nivel: Titular C.		
		Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo.	Firma	
		<b>Participantes:</b>		
		Nombre: <b>Mtro. Iván Torres Ochoa</b>		
				
		Adscripción: Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.	Firma	
		Nombre: <b>Mtra. Adriana Dávila Ulloa</b>		
				
		Adscripción: Profesor Determinado "D" Tiempo completo, Departamento de Evaluación del diseño en el tiempo.	Firma	

## Antecedentes del Proyecto:

El proyecto de un canal de comunicación universitaria via internet (streaming) surge del Área de Semiótica del diseño como parte del proyecto de Investigación y Creación Intermedia (#N-280, 2010-2016) del Departamento de Evaluación del Diseño de CyAD, cuyos propósitos fundantes se abocaron desde su origen a los medios digitales y virtuales como entornos de comunicación e interacción relevantes para reconocer las nuevas formas de interacción entre individuos y comunidades en el contexto universitario y global. Con más de diez años como proyecto de difusión de contenidos audiovisuales bajo entorno virtuales en red, el trabajo de divulgación a través de proyectos como CyADtv se ha enfocado en la divulgación de la investigación y la cultura universitaria. En su devenir, éste canal de comunicación ha transitado por diversos procesos de transformación de los medios virtuales en tanto entornos comunicativos y discursivos.

Mediante más de 500 transmisiones vía streaming de eventos académicos y culturales desde octubre de 2011 a la fecha, y más de 2700 videos alojados en red, dicho proyecto comunicativo ha tenido que enfrentar y adaptar escenarios de diversa índole: la promoción de la docencia, la investigación y la cultura, el vínculo con profesores, grupos, áreas y departamentos, así como la interacción con todos los sectores que conforman la comunidad universitaria de la Unidad Azcapotzalco.

La tesis de grado doctoral “Redes sociales interactivas: tecnologías *streaming* y urbanización virtual”, de Jorge Gabriel Ortiz Leroux, (2012, CyAD, UAM Azcapotzalco), aborda las bases y el desarrollo del lenguaje y los códigos *streaming* desde el punto de vista de sus formas discursivas, sus significados y sus procesos de recepción e interpretación. La interactividad en red ha provocado el surgimiento de plataformas de comunicación muy diversas, entre las cuales el campo audiovisual se ha extendido y multiplicado en forma relevante, tanto como medio y lenguaje que porta procesos significativos en la conformación social y cultural.

En la Tesis de Maestría “Los Motion Graphics. La convergencia de medios, lenguajes y tecnologías en la composición digital”, de Adriana Dávila Ulloa, se plantea que el diseñador debe insertarse en el campo de la imagen en movimiento, comprendiendo de manera integral el trabajo interdisciplinario del lenguaje mediático, la relación entre tiempo y espacio, así como los procesos de producción que demandan las TIC que convergen en la composición digital con el fin de afrontar las necesidades de un medio híbrido como es el streaming.

La tesis de maestría “El videojuego como imagen viva, dimensiones organizativas” (2013, CyAD, UAM Azcapotzalco) de Iván Torres Ochoa, es una reflexión teórico-práctica sobre el funcionamiento de la imagen interactiva del videojuego. Una visión sistémica de la relación signica del usuario y un mundo virtual planteado. Así mismo, existe un trabajo de identificación de la función y capacidad narrativa, conceptual y de desarrollo de habilidades que se encuentran en el fenómeno virtual del juego.

## Sustentación del Tema:

El desarrollo y transmisión de contenidos audiovisuales vía streaming implica abordar los lenguajes, códigos y discursos del medio virtual. Estos lenguajes genéricos se han transformado desde su origen hasta el presente. Uno de los elementos fundamentales en estos cambios son las adaptaciones y modificaciones técnicas y tecnológicas, conformando con ello nuevos procesos de ensamblaje entre elementos técnicos y significativos que provocan nuevos procesos comunicativos, lúdicos e interactivos (como cuando se integran e interactúan el video y la comunicación por medio del chat), así como entre dispositivos y plataformas que transforman cada fase de los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales.

Los medios de comunicación vía *streaming* involucran en particular procesos de preproducción, producción y posproducción que han sido explorados en artículos de investigación (vgr. Ortiz Leroux, Ochoa Torres y Davila Ulloa, 2018, Revista Iberoamericana de Ciencias Informáticas, así como el artículo "ICI Investigación y creación multimedia: Innovación y mutabilidad de las tecnologías comunicativas", publicado en las memorias del X Congreso internacional de análisis organizacional, CSH, UAM Azcapotzalco, 2012.

Los retos y alcances de los medios y lenguajes *streaming* conforman el ámbito de trabajo de todo proyecto audiovisual en red, dado que están inscritos en las transformaciones simbólicas y en los procesos de identificación o distanciamiento de comunidades en eventos de comunicación audiovisual. Esto significa que las tecnologías y la subjetividad (las técnicas y los medios en relación con significaciones e identidades) ocurren como procesos concurrentes y divergentes que resulta relevante explorar y problematizar a la luz de la consolidación de canales de comunicación universitaria.

Tanto las teorías de la comunicación como medios extensivos e intensivos (Mc Luhan, De Kerckhove), como las teorías sobre la virtualidad, la socialidad y participación en red (Castells, Levy, Virilio, Barbero), así como las perspectivas rizomáticas (Deleuze) y los enfoques sobre la imagen dialéctica y sintética (Manovich, Flusser), y el campo de lo lúdico y la interacción virtual (Huizinga, Jesper Juul, Marie Laure Ryan), permiten enfocar y analizar estas problemáticas, reconociendo los territorios virtuales, su desarrollo y sus alcances.

## Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos:

### **Objetivo General:**

Desarrollar, identificar y consolidar los lenguajes y los alcances comunicativos del discurso audiovisual a través de medios virtuales, en concordancia con los procesos de interacción de comunidades universitarias y su proyección en el espacio local y global, así como en el espacio virtual.

### **Objetivos Específicos:**

- Generar reflexiones sobre los procesos de comunicación, mediación e interacción en canales universitarios de contenidos audiovisuales desde el punto de vista de las teorías semióticas y hermenéuticas, enfocándose en el

		<p>fortalecimiento de la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar, describir e implementar los lenguajes y discursividades dentro de las plataformas de toma, edición, transmisión, codificación, almacenamiento y ludificación de material audiovisual para comprender las tendencias, optimización y cambios en los flujos de trabajo análogos, digitales y en red.</li> <li>- Reconocer y actualizar los procesos de gestión, preproducción, producción y posproducción de comunicación universitaria en proyectos de comunicación audiovisual universitaria, así como sus alcances en la transmisión de conocimiento virtual y a distancia, en particular en el contexto actual producido por la pandemia del Covid 19.</li> <li>- Establecer vínculos y estrategias de colaboración con organizaciones públicas y privadas en los ámbitos académico y cultural para intercambiar formas de trabajo, innovar en las producciones y en la combinación de lenguajes de comunicación gráfica, audiovisual e interactiva.</li> <li>- Configurar procesos y metodologías para la formación especializada de los profesionistas del diseño de la comunicación gráfica y áreas afines de conocimiento en la producción de comunicación audiovisual bajo entornos digitales e interactivos; así como generar modelos teóricos y prácticos enfocados a profesionalizar y especializar en producción audiovisual al estudiante de servicio social que apoya a proyectos de comunicación audiovisual.</li> </ul>
--	--	--

**Metas:**

•		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicar artículos individuales y colectivos producto de la reflexión de los procesos y conceptos utilizados en la planeación, producción, divulgación de contenido audiovisual e interactivo</li> <li>- Organizar un Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria, así como la publicación de las memorias en impreso y en video.</li> <li>- Proponer y desarrollar un talleres y cursos para profesionalizar las capacidades tecnológicas de estudiantes y docentes de la división mediante procesos de formación especializada a través de recursos tecnológicos y conceptuales para la comunicación y divulgación de la actividad de áreas, departamentos y divisiones académicas.</li> <li>- Fortalecer vínculos interdepartamentales, interinstitucionales, nacionales e internacionales con el fin de generar procesos sinérgicos de comunicación y divulgación de la investigación y producción de conocimiento divisional, afianzando la colaboración interdepartamental e interinstitucional.</li> <li>- Concebir y generar series audiovisuales con contenido original de investigación y difusión de la cultura, así como gestionar, catalogar y nutrir un repositorio institucional de contenidos didácticos audiovisuales lúdicos e interactivos de 2011-2023.</li> </ul>
---	--	--

### Métodos de investigación:

La metodología atraviesa procesos de reflexión conceptuales sobre los lenguajes audiovisuales en red, su desarrollo y procesos de actualización a partir de experiencias comunicativas relevantes para los contenidos streaming a nivel universitario y en el ámbito de la cultura. Asimismo, se propone generar concurrencias con proyectos afines a canales audiovisuales universitarios con el fin de compartir experiencias y construir procesos y reflexiones comunes sobre la producción y distribución de contenidos audiovisuales en red.

La investigación será cualitativa y cuantitativa, el enfoque de la investigación será investigación acción, se recolectarán los datos necesarios con investigación documental, observaciones y experimentos ya sea con entrevistas y el desarrollo de actividades metodológicas conceptuales que sirvan de base a la producción de contenidos didácticos audiovisuales lúdicos e interactivos.

### Plan de Trabajo:

Actividades	Fecha	Trimestre	Participante
Organización de Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria, así como la publicación de las memorias en impreso y en video.	2024-2025	24-I 24-O	<b>Jorge Ortíz, Iván Torres y Adriana Dávila</b>
Publicación de artículos individuales y colectivos producto de la reflexión de los procesos y conceptos utilizados en la planeación, producción, divulgación de contenido audiovisual e interactivo	2024-2025	24-I – 25-O	
Conformar y evaluar estrategias de vinculación institucional e interinstitucional temática y de identidad gráfica de los productos y proyectos de investigación de los cuatro departamentos de CyAD vía streaming. Generar Intercambios interdepartamentales e interinstitucionales mediante redes temáticas relativos a la investigación,	2024-2025	24-P - 25-P	
Proponer y concebir cursos y talleres especializados para alumnos y docentes de la división enfocados en el papel medios audiovisuales para transmisión de conocimientos	2024-2025	24-P - 25-P	
Concebir un sistema integral, flexible, modular y colaborativo para consolidar una plataforma propia de transmisión, almacenamiento, catalogación, comunicación, desarrollo y experimentación audiovisual e interactiva para la divulgación, investigación y desarrollo de habilidades de la comunidad universitaria de la división.	2024-2025	24-P 25-O	<b>Iván Torres y Adriana Dávila</b>

Gestionar estrategias para catalogar el acervo audiovisual del periodo 2011-2021 mediante la recuperación de material y conversión de formatos audiovisuales, utilizando los repositorios universitarios y sistemas de búsqueda existentes como Zaloamati.	2024-2025	24-P - 25-O	
Generar contenidos temáticos, modelos y manuales dirigidos a la profesionalización del servicio social.	2024-2025	24-P - 25-O	<b>Iván Torres y Adriana Dávila</b>
Desarrollo y conceptualización de contenidos audiovisuales lúdico-interactivos. Generar estrategias de desarrollo de contenido para la promoción y difusión de la investigación y la cultura.	2024-2025	24-P - 25-P	
Reflexión sobre procesos de producción <i>streaming</i> en canales universitarios a nivel nacional, a partir de experiencias colaborativas y procesos de comunicación interactiva.	2024-2025	24-P - 25-O	<b>Jorge Ortiz</b>
Desarrollo e implementación de procesos de migración y actualización de la Identidad gráfica televisiva ante la mediatización y convergencia digital que demanda el streaming.	2024-2025	24-P - 25-O	<b>Adriana Dávila</b>
Técnicas e infraestructura de software y hardware para la preproducción, producción, postproducción, transmisión y gestión de video e interactivos.	2024-2025	24-P - 25-O	<b>Iván Torres</b>

### Recursos académicos, materiales, económicos y humanos:

		<p>Para desarrollar proyectos de comunicación audiovisual se cuenta con el Laboratorio ICI (Edif S) que ha recibido en su momento apoyos de PRODEP, PROMEP, el Área de Semiótica del Diseño, el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y la División CyAD.</p> <p>El Laboratorio en el edificio S planta baja, cuenta con equipo de transmisión, con conexión a la red interna de la universidad e Internet, registro de audio y video así como con estaciones de trabajo para postproducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Recursos económicos:</li> </ul> <p>El proyecto demanda constantemente de unidades de almacenamiento. Se requieren recursos para mantenimiento de equipo audiovisual, renovación de conexiones y cursos de actualización.</p> <p>Se requiere equipo de cómputo para conformar un sistema de bases de datos audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Recursos Humanos:</li> </ul> <p>La comunicación audiovisual del Departamento cuenta con un ayudante B</p>
--	--	---

		<p>medio tiempo.          Apoyo de la asistente administrativo del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.          Se cuenta con estudiantes de Servicio Social que coadyuvan en los proyectos de investigación.</p>
--	--	---

**Organismo Solicitante:**

		<p>Miembros y profesores temporales invitados del Área de Semiótica del Diseño, del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.</p>
--	--	---

**Productos de investigación:**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simposio sobre producción audiovisual con la concurrencia de canales de comunicación universitaria.</li> <li>- Publicación impresa y digital de Simposio sobre producción <i>streaming</i>, procesos de comunicación, mediación e interacción en canales universitarios de contenidos audiovisuales enfocados a la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.</li> <li>- Repositorio de material didáctico audiovisual lúdico e interactivo.</li> <li>- Participación en congresos, simposios y foros.</li> <li>- Sistema integral con un dominio de fácil acceso en donde se acceda a la plataformas que integren transmisión, producción, almacenamiento y comunicación de actividades.</li> </ul>
--	--	--

**Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas:**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Barbero, M. (2010). <i>De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía</i>. Barcelona: Anthropos; México: UAM Azc</li> <li>- Castells, M. (2000 2ed.). <i>La era de la información: economía, sociedad y cultura</i>. Volumen I. La sociedad red.</li> <li>- De Kerckhove, D. (1999). <i>Inteligencias en conexión</i>. Hacia una sociedad de la web. España. Gedisa</li> <li>- De Kerckhove, D. (1999). <i>La piel de la cultura</i>. Investigando la nueva realidad electrónica.. España. Gedisa</li> <li>- Manovich, L (2017). <i>El lenguaje de los nuevos medios de comunicación</i>. La imagen en la era digital. España: Paidós</li> <li>- Leroux, J.;Fogarty,O; Torres, I; Dávila, A. (2012). <i>ICI Investigación y creación multimedia: Innovación y mutabilidad de las Tecnologías comunicativas</i>. México: UAM A / X CIAO</li> <li>- Leroux, J; Torres, I;Dávila, A. (2017). <i>Mutabilidad en las tecnologías comunicativas: El proyecto CyADtv y la adopción de tecnologías streaming en la producción y transmisión audiovisual</i>. Revista iberoamericana de las ciencias computacionales e informática. Vol. 6, Núm. 12. México</li> <li>- Levy, P. (2007). <i>Cibercultura de la sociedad digital</i>. México: Antrophos UAM</li> <li>- Sartori, G. (1998). <i>Homo videns</i>. La sociedad teledirigida. Argentina :Taurus</li> <li>- Virilio, P. (1998). <i>La máquina de la visión</i>. España: Ediciones Cátedra</li> </ul> <p>referencia de las publicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Garfias, J. (Coord. 2017) <i>Aportes para la construcción de teorías del</i></li> </ul>
--	--	--

		<p>videojuego. México:UNAM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Garfias, J. (Coord. 2018) Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0. México:UNAM.</li> <li>- Bertalanffy, L. (1976) Teoría General de los Sistemas. México: Fondo de Cultura Económica.</li> <li>- Caillois, R. (1967). Los juegos y los hombres. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.</li> <li>- Darley, Andrew. (2002) La cultura visual digital. Barcelona: Paidós Comunicación.</li> <li>- Elkonin, D. B. (2003). Psicología del juego (Segunda ed.). Madrid, España: Editorial Pedagógica.</li> <li>- Hayles, N. Katherine. (1999) How be became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics. Chicago: TheUniversityof Chicago Press.</li> <li>- Maturana, Humberto y Varela, Francisco. (1998). De máquinas y seres vivos. (5ª ed.). Santiago de Chile: Editorial Universitaria.</li> <li>- López, B. E. (2009). El juego: Vías múltiples para la comprensión del diseño desde la complejidad. Taller Servicio 24 Horas, 21-28.</li> <li>- Metz, Christian. (2002) Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Barcelona: Paidós.</li> <li>- Huizinga, Johan. Homoludens. Editorial Alianza. 2000.</li> <li>- Murray, Janet H. Hamlet on the Holodeck, New York: the new Press.</li> <li>- Winnicott, D. W. (1982). Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa.</li> </ul>
--	--	---

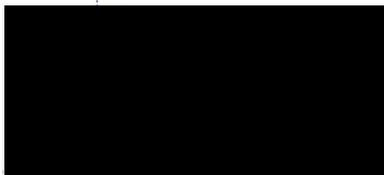
**Modalidades de difusión:**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar en convocatorias CyAD Investiga.</li> <li>- Promoción e Interacción y publicación de las transmisiones en Youtube, Facebook y/o otras redes sociales de manera síncrona para motivar la interacción de distintos públicos.</li> <li>- Memorias y publicaciones del Simposio</li> <li>- Difusión vía streaming de productos y proyectos de investigación, culturales, de comunicación general universitaria.</li> <li>- Series originales de difusión de investigación y cultura.</li> </ul>
--	--	---

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

En la espera de su respuesta quedo de ustedes.

Atentamente



**Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux**

---

## Fwd: Registro de Programa y Proyectos de Investigación del Área de Semiótica

1 mensaje

---

Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

8 de diciembre de 2023, 18:22

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

Estimada Lic. Lupita,

Te envío el siguiente documento para turnarlo con la Comisión correspondiente, muchas gracias.

Saludos cordiales,

A r e l i

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

[REDACTED]@gmail.com>

Date: vie, 8 dic 2023 a las 16:53

Subject: Registro de Programa y Proyectos de Investigación del Área de Semiótica

To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

Buenas tardes Areli, te envío la documentación correspondiente para el registro de un programa de investigación y dos proyectos que estarán fortaleciendo este programa. Los proyectos presentados, en uno de ellos será responsable él Dr. Jorge Ortíz Leroux y en el otro, los responsables serán el Dr. Gerardo Toledo Ramírez y la Dra. Teresa Olalde Ramos. Le agradeceré se sirva enviarlos al Consejo Divisional para su revisión y aprobación, saludos.

**Luis Soto Walls**

---

### 3 adjuntos



Documentación para registro de proyecto Contenidos audiovisuales virtuales.pdf

1186K



Documentación para registro del programa de Semiótica.pdf

3478K



Documentación para registro de proyecto Espacios de colaboración en red.pdf

1285K