



05 de marzo de 2018

**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 3.2 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, considerando suficientemente sustentada la solicitud de Prórroga de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la solicitud de prórroga al trimestre 19-O del Proyecto de Investigación con número de registro N-397 titulado "**Juegos Serios**" cuyo responsable es la Mtra. Verónica Arroyo Pedroza, perteneciente al Área de Investigación "Semiótica del Diseño", presentado por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dra. Blanca Estela López Pérez

Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Mtro. Salvador Ulises Isias Barajas
Coordinador de la Comisión

Justificación Razonada

Las metas planteadas en este plan de trabajo contemplan objetivos a corto, mediano y largo plazo, es el motivo por el que se solicita la ampliación de mi proyecto de investigación a dos años.

Debido a que a principios de año se otorgó el registro de Área de Análisis y Diseño Acústico y se me incluyó en dicho cuerpo académico, mi plan de trabajo se estabiliza en el desarrollo y supervisión de trabajos puntuales:

1. HUBBUB Alerta Ruido

Si bien la App esta ya disponible en la App store del sistema IOs y en la playstore del sistema Android, ésta aún no ha sido presentada oficialmente ante la comunidad de la Universidad o civil. Para difundir su uso y promoverlo se requiere de terminar de construir la página web del AADAc en la cual podrá ser consultado en tiempo real el mapeo que cada usuario aporta, por otra parte desarrollar la campaña de difusión en medios tanto impresos como digitales (metas a corto plazo), así como mantener vigente la aplicación desde dos vertientes Una, el análisis de los datos de las alertas que se realicen para con estos construir la capa de consulta ciudadana y la segunda dar mantenimiento a la app realizando las actualizaciones que se requieran. (metas a corto, mediano y largo plazo) 2018 y 2019.

La presentación oficial de la App HUBBUB se realizará en mayo en el marco del 2º Encuentro Internacional de Ruido Ambiental y Paisaje Sonoro, el trabajo de construcción del andamiaje para soportarla requerirá de tiempo y constancia.

Por ahora estamos trabajando Manual de uso y Manual de diseño de la App y si somos invitados a otras instituciones a presentar su desarrollo estaremos acudiendo. (metas a corto plazo)

2. JUEGOS DE CONCIENCIA

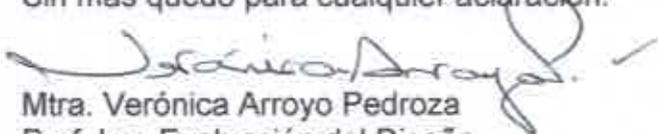
En Abril de cada año en el marco del Día internacional de lucha contra el ruido En AADAC desarrollamos un evento de conciencia para niños de escuelas públicas de diferentes zonas de la ciudad, en este año se llevará a cabo el 3er evento de concienciación, en el cual se dan platicas informativas a niños en promedio de tercer año de primaria y se procede a invitarlos a jugar 4 diferentes juegos de mesa:

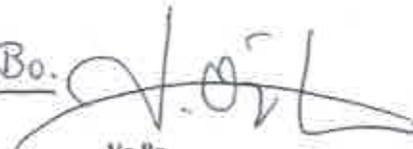
- Lotería Sonora
- Boom ¿qué es? (Juego de onomatopeyas)
- ¿Qué dijo? (teléfono descompuesto) y
- Los Monstruos del ruido

Estas son cuatro actividades lúdicas que desarrollan sensibilidad al tema del Ruido como contaminante logrando al final de la secuencia concientizar a los pequeños de que el Ruido puede dañar su salud si no se controla.

Todos los juegos se han ido jugando con los pequeños invitados con excelentes resultados, pero para estabilizar la actividad y llevarla a más de un espacio en el día de *Lucha Internacional de Lucha contra el ruido*, se tienen que estabilizar la actividad por medio del desarrollo de la logística de la misma y la reglamentación de cada juego. La logística está estipulada pero la reglamentación, diseño y producción de los 4 juegos está en desarrollo (mediano y largo plazo) por ahora está completa y a punto de ser registrada ante derechos de autor la Lotería Sonora (corto plazo). Este año se completará por cuestión de presupuesto Boom ¿qué es?, y en el 2019 Qué dijo y Los Monstruos del ruido.

Sin más quedo para cualquier aclaración.


Mtra. Verónica Arroyo Pedroza
Prof. Inv. Evaluación del Diseño

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

VoBo 
Vo.Bo.
Mtra. Patiño Navarro María Norma
Jefa del Área de Semiótica del Diseño



SACD/CYAD/144/18
27 de febrero de 2018

Mtra. Verónica Arroyo Pedroza
Profra. del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
Presente

Asunto: Solicitud sobre prórroga del Proyecto de
Investigación N-397 "Juegos Serios".

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, le solicita lo siguiente respecto a la prórroga del Proyecto de Investigación N-397 "Juegos Serios":

- La justificación razonada debe estar firmada por el Jefe de Área y por el Jefe del Departamento.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dra. Blanca Estela López Pérez

Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



20 de febrero de 2018
Ev.Jx.026.18

21/2/18
W

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD
Presente.

Consejo Div. CyAD
FEB 21 PM05:10 Lpita

Asunto: Solicitud de prórroga de Proyecto de Investigación.

Por medio de la presente solicito tenga a bien considerar la prórroga del Proyecto de Investigación:
N-397 "Juegos Serios" a cargo de la **Mtra. Verónica Arroyo Pedroza**.

Se anexa a la presente formato en extenso con propuesta de objetivos y metas, nuevo calendario de actividades 2018-2019 y Justificación razonada de la misma.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para hacerle llegar un cordial saludo.

Atentamente,
"Casa Abierta al Tiempo"

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

Ciudad de México a 20 de febrero de 2018.

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Jefe del Departamento de Evaluación
Presente

Por este medio le solicito presente ante las instancias correspondientes la solicitud de prórroga del proyecto "**Juegos Serios**" registrado ante el Consejo Divisional como **Proyecto N-397**, del cual es responsable la Mtra. Verónica Arroyo Pedroza, quien pertenece al Área de investigación Semiótica del Diseño, del Departamento de Evaluación, con el fin de que se contemple un periodo del 18-I al 19-O. Para lo cual la Mtra. Arroyo presenta solicitud, carta razonada y nuevo calendario de actividades para su mejor comprensión y justificación del proyecto.

Sin otro particular le agradezco de antemano sus atenciones y le envío un saludo afectuoso.

Atentamente



Mtra. Norma Patiño Navarro
Jefa del Área Semiótica del Diseño
Depto de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Ciudad de México a 19 de febrero de 2018.

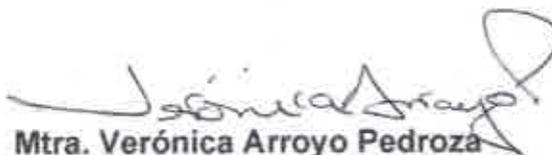
Mtra. Norma Patiño Navarro
Jefa del Área de Semiótica del Diseño
Presente

Por medio de la presente, le solicito que haga las gestiones ante las instancias correspondientes, con el fin de que se **prorrogue** por dos años mas el proyecto de investigación a mi cargo, "**Juegos Serios**" identificado ante el Consejo Divisional como **Proyecto N-397**. Por un período que sea desde el trimestre 18-I hasta el trimestre 19-O.

Para tal fin anexo un Manual de uso de la App desarrollada que se puede descargar en las app store de las dos plataformas IOs o android con el nombre de HUUBBUB, esto como avance de la investigación, correspondientes a los años 2016 al 2018, el formato en extenso con la propuesta de objetivos y metas, con el nuevo calendario de actividades para 2018 y 2019, así como la Justificación razonada.

Sin otro particular le agradezco de antemano sus atenciones y le envío un saludo afectuoso.

Atentamente



Mtra. Verónica Arroyo Pedroza
Área Semiótica del Diseño



SACD/CYAD/104/18

13 de febrero de 2018

Mtra. Verónica Arroyo Pedroza
Profra. del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo
Presente

Asunto: Solicitud de información sobre prórroga del
Proyecto de Investigación N-397 "Juegos Serios".

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, le solicita lo siguiente respecto a la prórroga del Proyecto de Investigación N-397 "Juegos Serios":

- Con base en el numeral 3.3, inciso a), incluir una justificación razonada, avalada por el Jefe de Área y por el Jefe de Departamento.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtro. Ernesto Noriega Estrada

Mtra. María del Rocío Ordaz Berra

Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Dra. Blanca Estela López Pérez

Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



Handwritten signature

30 de enero de 2018 15:4

Ev.Jx.026.18

Docho
7/2/18

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD
Presente.

Asunto: Solicitud de prórroga de Proyecto de Investigación.

Por medio de la presente solicito tenga a bien considerar la prórroga del Proyecto de Investigación:

N-397 "Juegos Serios" a cargo de la **Mtra. Verónica Arroyo Pedroza**.

Se anexa a la presente justificación de dicha solicitud, avances y formato de registro.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para hacerle llegar un cordial saludo.

Atentamente.
"Casa Abierta al Tiempo"

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

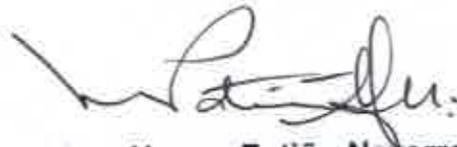
Ciudad de México a 30 de enero de 2018.

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Jefe del Departamento de Evaluación
Presente

Por este medio le solicito presente ante las instancias correspondientes la solicitud de prórroga del proyecto "**Juegos Serios**" registrado en el Consejo Divisional como **Proyecto N-397**, del cual es responsable la Mtra. Verónica Arroyo Pedroza, quien pertenece al Área de investigación Semiótica del Diseño, del Departamento de Evaluación, con el fin de que se **prorroge** desde el trimestre 18-I hasta el trimestre 19-O. Se anexa formato en extenso y documentos relacionados al proyecto.

Sin otro particular le agradezco de antemano sus atenciones y le envío un saludo afectuoso.

Atentamente



Mtra. Norma Patiño Navarro
Jefa del Área Semiótica del Diseño
Depto de Evaluación del Diseño en el Tiempo

Ciudad de México a 29 de enero de 2018.

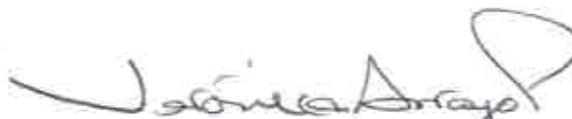
Mtra. Norma Patiño Navarro
Jefa del Área de Semiótica del Diseño
Presente

Por medio de la presente, le solicito que haga las gestiones ante las instancias correspondientes, con el fin de que se **prorroge** por dos años mas el proyecto de investigación a mi cargo, "**Juegos Serios**" identificado ante el Consejo Divisional como **Proyecto N-397**. Por un período que sea desde el trimestre 18-I hasta el trimestre 19-O.

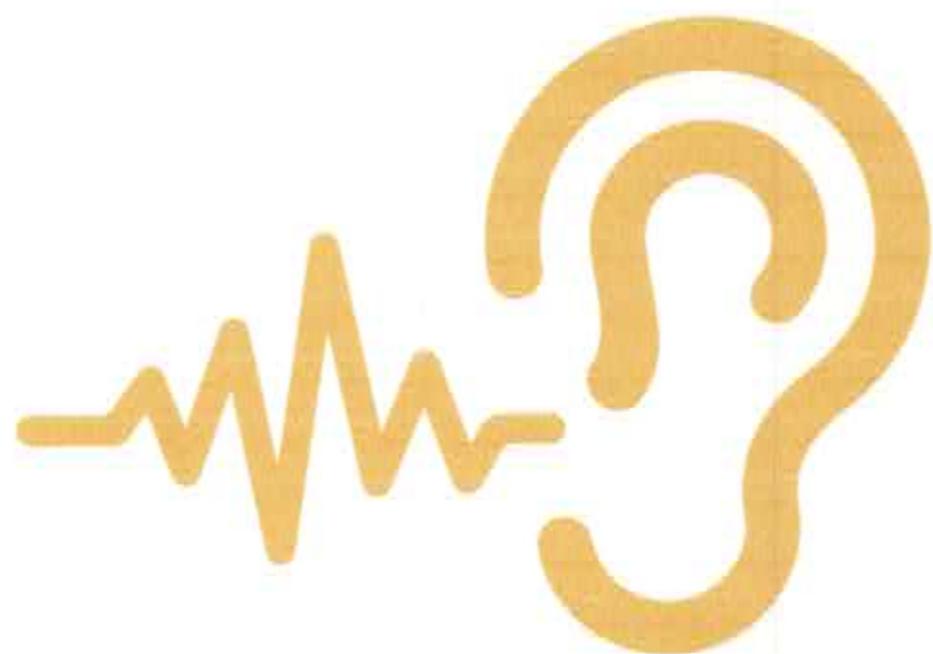
Para tal fin anexo un Manual de uso de la App desarrollada que se puede descargar en las app store de las dos plataformas IOs o android con el nombre de HUUBBUB, esto como avance de la investigación, correspondientes a los años 2016 al 2018, así como el formato en extenso con la propuesta de objetivos y metas, con el nuevo calendario de actividades para 2018 y 2019.

Sin otro particular le agradezco de antemano sus atenciones y le envío un saludo afectuoso.

Atentamente



Mtra. Verónica Arroyo Pedroza
Área Semiótica del Diseño



HUBBUB

A l e r t a R u i d o



HUBBUB

A l e r t a R u i d o

El objetivo de la Aplicación HUBBUB es concientizar y promover un medio ambiente más respetuoso en zonas urbanas, monitoreando por medio de la colaboración ciudadana, las zonas caóticas contaminadas por ruido. Los datos recabados por este monitoreo se emplearán para desarrollar mapas de las zonas de mayor impacto por ruido.

ÍNDICE

01

Páginas 4-5

MANUAL DE DESCARGA
E INSTALACIÓN.
ANDROID

02

Página 6

MANUAL DE DESCARGA
E INSTALACIÓN. IOS

03

Página 7

GUÍA DE USO RÁPIDO

04

Páginas 8-11

MANUAL DE USO



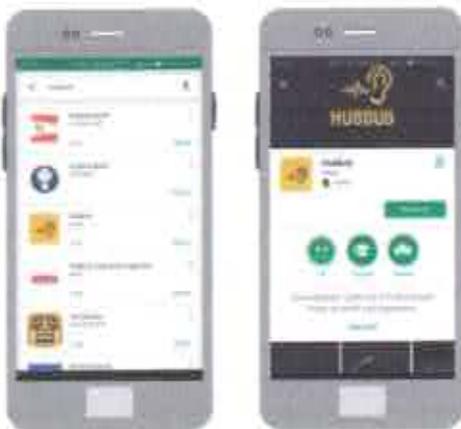
MANUAL DE DESCARGA ANDROID



PASO 1

VE A LA TIENDA PLAY STORE

- En la pantalla de inicio busca la aplicación **PLAY STORE**
- Dentro de la app play store, en la barra superior escribe el nombre de la aplicación **HUBBUB**



PASO 2

ACTIVA UBICACIÓN

- Ubica y selecciona la aplicación en el buscador
- Una vez en el buscador selecciona el botón derecho **INSTALAR**



PASO 3

ACTIVA DATOS MÓVILES
Y UBICACIÓN

- Espera que se descargue la aplicación y cuando la barra de descarga se encuentre al 100%
- Sal de la app play store y regresa a la pantalla de inicio



ANTES DE COMENZAR A UTILIZAR LA APLICACIÓN **RECUERDA...**



ACTIVA DATOS MÓVILES

- Abre **AJUSTES**
- Busca **MÁS...**
- Selecciona redes móviles y activa **DATOS MÓVILES**.



ACTIVA UBICACIÓN

- Abre **AJUSTES**
- Busca **CONFIGURACIÓN AVANZADA** y selecciona
- Busca **PRIVACIDAD Y SEGURIDAD** y selecciona **ACCESO A LA UBICACIÓN** y **ACTIVALA**.



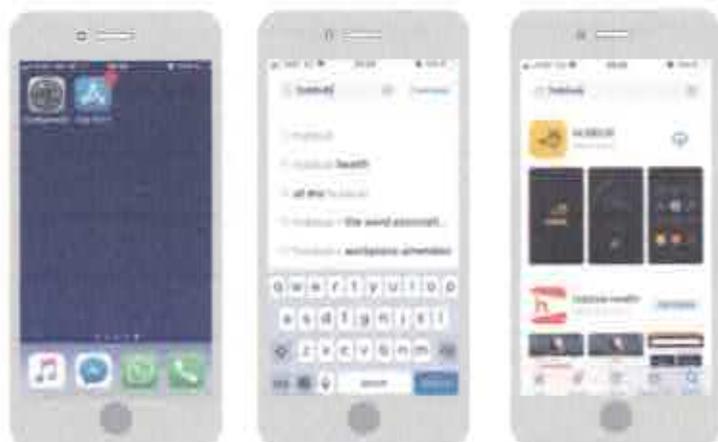
FORMA RÁPIDA DE ACTIVAR AMBOS

- Selecciona la pantalla de inicio deslizando el dedo hacia abajo y selecciona los íconos
- Activa **DATOS MÓVILES**
- Activa **UBICACIÓN**



MANUAL DE DESCARGA

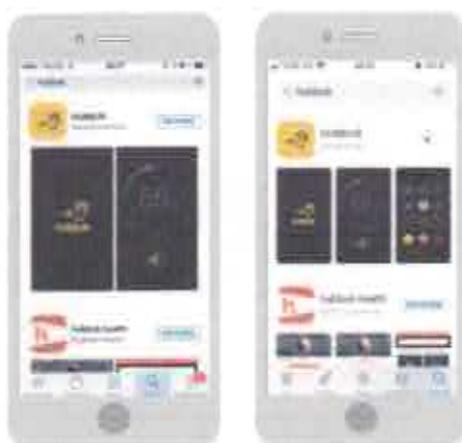
IOS



PASO 1

ABRIR DATOS MÓVILES

- En la pantalla de inicio busque la **APP STORE**
- Dentro de aplicación seleccione el ícono buscar, se encuentra en la parte inferior derecha.
- Escribe el nombre de la aplicación **HUBBUS**, ubica y selecciona la aplicación en el buscador



PASO 2

DESCARGAR LA APLICACIÓN

- Una vez en el buscador selecciona el botón **OBTENER**
- Espera que se descargue la aplicación y cuando la barra de descarga se encuentre al 100%
- Pulsa **ABRIR** o sal de la app store y regresa a la pantalla de inicio



PASO 3

ACTIVA DATOS MÓVILES Y UBICACIÓN

- Ir a configuración en la parte posterior de la pantalla deslice hasta encontrar la aplicación hubbus
- Seleccione el ícono de la aplicación
- ACTIVA LA LOCALIZACIÓN** seleccionando "Mientras se use la aplicación"
***ACTIVA EL MICRÓFONO**
***ACTIVA LOS DATOS CELULARES**
(Deslizar a la derecha el botón de la aplicación hasta que este se encuentre en verde.)

HUBBUB

GUÍA DE USO RÁPIDO

1



IDENTIFICA LA FUENTE DE RUIDO

2



APUNTA EL MICRÓFONO Y MIDE

3



CORROBORA TU UBICACIÓN

4



DESCRIBE DONDE MEDISTE

5



DINOS QUÉ MEDISTE

6



¿QUÉ TANTO TE MOLESTA?

7

ENVÍA LA INFORMACIÓN



HUBBUB

MANUAL DE USO

PASO 1

IDENTIFICA LA FUENTE DE RUIDO

- Identifica la fuente de ruido que te causa molestia
- Inicia la aplicación hubbub



PASO 2

APUNTA EL MICRÓFONO Y MIDE

- Dirige el micrófono a la fuente de ruido
- Selecciona el ícono que se encuentra en la parte posterior de la pantalla para medir
- Cuando el ícono de medición se torne de color amarillo (10s) la medición se habrá realizado.



HUBBUB

MANUAL DE USO

PASO 3

CORROBORA TU UBICACIÓN

- Se abrirá una pantalla de ubicación del punto de medición.
- Corrobora si es la ubicación correcta, de no ser así sigue el paso 3 de instalación para ios y el paso 1 de instalación para android.
- Sí algo que interrumpió la medición o no se midió lo que se esperaba, regresar a la pantalla anterior con el ícono ↶ (en este caso se guardará la ubicación).
- Sí estas de acuerdo con los datos y la ubicación continua con el paso siguiente seleccionando el ícono → y continua.



PASO 4

DESCRIBE DONDE MEDISTE

① Interior Exterior

En la parte superior selecciona donde realizaste la medición

Al interior dentro de tu casa, en un restaurante, dentro de una tienda, al interior de tu oficina, entre otros.

Al exterior en la banqueta de la calle, en un parque, en una plaza, en las mesas exteriores de un restaurante

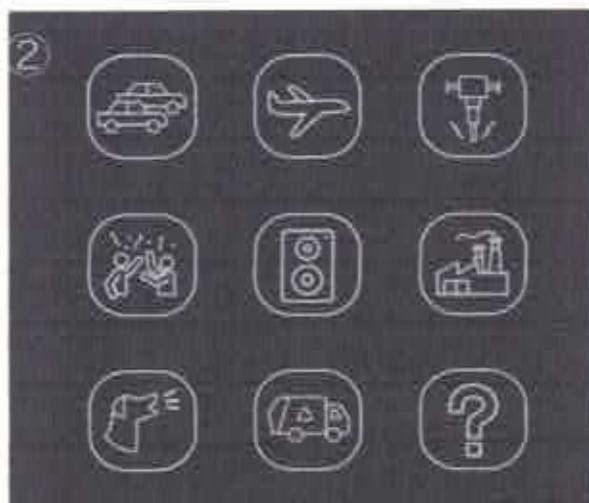
HUBBUB

MANUAL DE USO

PASO 5

DINOS QUÉ MEDISTE

- Selecciona el tipo de ruido que mediste
- *En el caso de zacatecas identificaremos los coches con altavoces/bocinas como ruido procedente de bocinas.



PASO 6

¿QUÉ TANTO TE MOLESTA?

- Describe que tanto te molesta el ruido que se midió
- Selecciona el icono con el que te identifiques



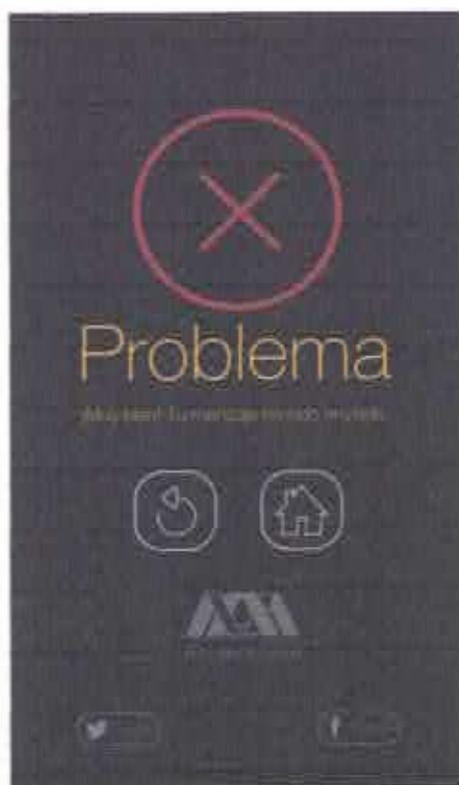
HUBBUB

MANUAL DE USO

PASO 7

ENVÍA LA INFORMACIÓN

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!



ERROR



ENVIADO

Deberás corroborar que los datos móviles y ubicación se encuentren activados,

Sí lo anterior no funciona, seguir el paso 3 de instalación para ios y los pasos finales de instalación para android

Los datos han sido enviados con éxito.

Selecciona ↺ para iniciar una nueva medición

Selecione home para salir de la aplicación



HUBBUB

A l e r t a R u i d o

HUBBUB es una Aplicación desarrollada por la Mtra. Verónica Arroyo Pedroza del Depto. de Evaluación del Diseño, para el Área de Análisis y Diseño Acústico del Depto. de Procesos de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

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

1.	Título del proyecto	JUEGOS SERIOS Investigación, desarrollo e implementación de videojuegos y aplicaciones para estimulación, concientización y prevención de problemas de salud o aprendizaje.
2.	Nombre del Departamento	Evaluación del Diseño en el Tiempo
3.	Nombre del Área o Grupo	Área de Semiótica del Diseño
4.	Programa de Investigación al que pertenece	Semiótica de la Imagen No. P/005
5.	Tipo de Investigación	Investigación experimental: generación de conocimientos mediante experimentos específicos y aplicación de modelos realizados en talleres, laboratorios y en campo, orientados hacia la innovación en el Diseño. (DOLICYAD 2010)
6.	Datos del Responsable	
6.1	Nombre	Verónica Arroyo Pedroza
6.2	No. Económico	17273
6.3	Categoría	Titular
6.4	Nivel	C
6.5	Tiempo de dedicación	completo
6.6	Firma	
7.	Participantes	
7.1	Participante 1	Dr. Fausto Eduardo Rodríguez Manzo
	Datos Completos	Doctor en Diseño UAM-Azc, especialista en acústica arquitectónica y urbana, ruido ambiental y paisaje sonoro. Coordinador del Laboratorio de Análisis y Diseño Acústico.
	Adscripción	Departamento de Procesos y Técnicas de Realización
	Categoría	Profesor Titular
	Nivel	C
	Tiempo de dedicación	Completo
	Puntos de coincidencia	El ruido ambiental en la ciudad de México es un problema que afecta de diferentes formas a la población en mayor medida a los menores, a nivel cognitivo puede generar problemas de atención y aprendizaje, estos son solo algunos de los inconvenientes a estudiar, lo cual requiere de acciones de concienciación, de prevención y de mitigación. Los videojuegos y las aplicaciones son herramientas valiosas para este propósito.
	Formas de	Participante como especialista en ruido ambiental en el

	incorporación	espacio de la ciudad de México y su impacto en la población.
7.2	Participante 2	Mtro. Roberto Adrián García Madrid
	Datos Completos	Maestro en Diseño UAM-Azc, especialista en Interfaz, Medios Digitales, Diseño y Visualización de Información. Coordinador del Laboratorio de Sistemas Interactivos y Eye Tracking.
	Adscripción	Departamento de Investigación y Conocimiento
	Categoría	Profesor Titular
	Nivel	C
	Tiempo de dedicación	Completo
	Puntos de coincidencia	El desarrollo de herramientas digitales, diseño de interfaz y diseño de experiencia.
	Formas de incorporación	Participante como colaborador en la construcción de un marco teórico y aparato crítico desde la parte de sistemas digitales y en el desarrollo de la interfaz de las propuestas de diseño.
7.3	Participante 3	DG. Ivan Diaz de León Tinoco
	Datos Completos	Licenciado en Diseño Gráfico, especialista en diseño y elaboración de apps. Socio fundador de la firma ConTiki Games. Maestría en Diseño UAM Azc. Plan de estudio: Diseño y Visualización de la Información Mat: 2153801222 Trimestre: 15-O
8.	Antecedentes del proyecto	<p>El antecedente de esta investigación se articula con mi tesis de maestría en Diseño, área de Nuevas tecnologías: Planteamiento de un modelo para diseñar videojuegos de estimulación cognitiva de la atención visual sostenida, y de la cual se desprendió la tesina de Rodrigo Anzures alumno de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.</p> <p>El proyecto desarrollado y por desarrollar es un trabajo transdisciplinar en donde la hipótesis sostiene que el Diseñador Gráfico no solamente responde a las necesidades de materiales clínicos, de rehabilitación o estimulación, de neuropsicólogos o terapeutas con gráficos estéticos funcionales, sino con herramientas y medios visuales definidos, derivados del estudio a conciencia del tema, y que se sustentan en el conocimiento preciso de los procesos cognitivos para proponer, en colaboración con los especialistas, soluciones lúdicas que impacten de manera positiva, alienten y apoyen a los receptores a darle continuidad a su estimulación o rehabilitación.</p>

En este caso de estudio ya no será la atención visual el objetivo de la investigación si no la atención auditiva, problema que se agrava cada día en esta y otras ciudades en donde el Ruido Ambiental genera problemas profundos de aprendizaje sin ser si quiera tomados en cuenta ni por la sociedad, ni por los gobiernos.

La etimología latina de la palabra cognición se refiere a los términos conocimiento y conocer. El significado de la palabra conocer es "captar o tener la idea de una cosa, llegar a saber su naturaleza, cualidades y relaciones, mediante las facultades mentales". El termino cognición en psicología se define como los procesos mediante los cuales el input sensorial (estimulo) es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recobrado o utilizado. (Neisser, 76)

Así entonces entendemos por cognición:

- Un conjunto de procesos mentales que tienen lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta de estos.
- Funciones complejas que operan sobre representaciones perceptivas o recobradas de la memoria a largo plazo.

La psicología ha descrito una serie de etapas interdependientes, que definen diferentes momentos de los procesos mentales. Estas etapas pueden agruparse para efectos de su estudio, en procesos cognitivos simples, y procesos cognitivos superiores. (Gallegos, Gorostegui, 2006)

A) Procesos cognitivos básicos o simples:

1. Sensación
2. Percepción
3. **Atención y concentración**
4. Memoria

B) Procesos cognitivos superiores o complejos

1. Pensamiento
2. Lenguaje
3. Inteligencia

Esta División radica en que los procesos básicos son teóricamente tan simples que no pueden dividirse en subcomponentes. Mientras que los procesos psicológicos superiores normalmente están compuestos de una combinación más o menos compleja de varios procesos psicológicos básicos.

		<p>En las etapas tempranas del desarrollo de un pequeño, son precisamente estos componentes; la sensación, la percepción, la atención y la concentración los procesos que a través de la socialización, el juego y la escuela van madurando y entrelazándose para que de esta manera, el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia vayan teniendo un desarrollo paulatino y completo durante el crecimiento, llegando a su consolidación aproximadamente a los quince años.</p> <p>En los procesos básicos, la cognición visual es la que se ocupa de aquellos procesos por medio de los cuales se le da existencia al mundo percibido, recordando y meditando, así mismo la cognición auditiva se ocupa de la transmisión de las pautas en el oído, en los sonidos y el lenguaje. A diferencia de los procesos superiores que se concretan con el tiempo y la madurez.</p>
9.	Justificación	<p>Los Juegos Serios son tomados como tales por sus implicaciones lúdicas, la narración, los personajes, la dinámica de estos en su desarrollo cómo juego.</p> <p>Dentro de los objetivos que se persiguen y lo que les dará su atributo de Serios es su carácter de estimulantes de ciertas aptitudes o habilidades que se quieran ya sea desarrollar o aprender, a través de la capacitación, concienciación, formación, difusión, simulación ya sea en educación o salud.</p> <p>Estos productos de diseño se desarrollarán para usarse tanto en dispositivos personales como en computadora.</p> <p>Una de las principales aspiraciones de esta investigación y las que de aquí se desprendan, pretende que esta estimulación no pierda el sentido lúdico de un videojuego comercial como se conoce hoy día. Cito a Reuven Feuerstein basado en estudios realizados por Vygotski que sostiene que: - El niño con problemas de aprendizaje debe ser mediado por una persona, generalmente padres o maestros que actúen frente al estímulo antes de que el niño haya tenido contacto con éste. El mediador selecciona, resalta, organiza y planea la aparición de ciertos estímulos acentuando algunos e ignorando otros, dependiendo de la situación y las metas que éste se proponga.-</p> <p>En este nuevo planteamiento, la propuesta no es desaparecer al mediador, sino hacer uso de las herramientas que los medios tecnológicos actuales nos permiten manejar pudiendo ser esta un juego o</p>

		<p>aplicación dentro de un dispositivo que por medio de personajes y narrativa guíen al usuario a través de opciones lúdicas estimulantes siendo conducidos por un ambiente controlado y calificado para la estimulación de determinados procesos cognitivos.</p>
10.	Objetivos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Dar continuidad al tema de los Juegos de conciencia. • Desarrollar referentes teóricos para el desarrollo de Apps y videojuegos.
11.	Objetivos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Continuar junto con alumnos y colaboradores la implementación de mediciones con HUBBUB (App desarrollada en la etapa anterior y en proceso de registro) que permitan la medición y evaluación de nuestras investigaciones en tanto concientización sobre el ruido en concentraciones urbanas. 2. Desarrollar su manual de identidad 3. Seguir colaborando con el mapa de Ruido de la ciudad de México. 4. Aplicar para financiamiento Prodep para el desarrollo de HULLABALU, videojuego de conciencia sobre ruido para Smart phones y tabletas, para niños de entre 8 y 9 años. 5. Seguir desarrollando ya sean aplicaciones, juegos o videojuegos de estimulación, concientización y/ o rehabilitación.
12.		<p>Primera meta.- Dar continuidad a las mediciones con HUBBUB.</p> <p>Segunda meta.- Terminar piloto de HULLABALU</p> <p>Tercera Meta.- Continuar con el desarrollo de juegos y videojuegos serios</p>
13.	Método de Investigación	<p>Por la naturaleza de los proyectos se aplicará un método y modelo de investigación transdisciplinaria, que permita la interacción con diferentes disciplinas para el ideal desarrollo del proyecto.</p> <p>La investigación transdisciplinaria, según Petschel-Held</p>

		<p>(2004), representa un reto para la ciencia. Al contrario de la investigación científica tradicional, su lugar de acción no solamente es el laboratorio. La investigación transdisciplinaria se traduce, como aquella que favorece una generación de conocimientos sobre procesos, valuaciones y estrategias para mejorar las prácticas de la sociedad y disminuir las prácticas negativas.</p> <p>La visión transdisciplinaria es abierta en la medida en que ella trasciende el dominio de las ciencias exactas por su diálogo, su reconciliación y su capacidad de reflexión epistemológica, no solamente con las ciencias humanas sino también con el arte, la literatura, la poesía y la experiencia interior (MORIN 1994: 2). Finalmente, la transdisciplinaria tiene ética, ya que rechaza toda actitud que niegue el diálogo y la discusión, cualquiera sea su origen, ideológico, científico, religioso, económico, político y filosófico. (Miguel Garcia, 2015)</p>
14.	Plan de Trabajo calendarizado	<p>Las metas planteadas en este plan de trabajo contemplan objetivos a corto, mediano y largo plazo. Las indicadas en azul son a corto y las indicadas en verde a mediano plazo, y las metas indicadas en negro serán proyectos que se plantean iniciar en este año y terminar en el 2019.</p> <p>2018</p> <p>Enero Febrero</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar ponencia sobre HUBBUB para la Semana de Cultura Digital que se realizará en las instalaciones de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. • Acabar Manual de uso e identidad de HUBBUB <p>Marzo Desarrollar ponencia para el 2º Encuentro Internacional de Ruido Ambiental.</p> <p>Febrero Abril Continuar reglamentando y estableciendo los lineamientos para llevar a cabo el Día Internacional de Lucha contra el ruido el 3er miércoles de abril.</p> <p>Abril Presentación oficial de HUBBUB</p> <p>Marzo, Mayo Se desarrolla artículo en colaboración con las Mtras.</p>

		<p>Laura Iancón y Elisa Garay el tema de la problemática de la alteración de la atención en niños, causado por el ruido ambiental y cómo a través del juego se puede concientizar para prevenir consecuencias cognitivas.</p> <p>Enero, Diciembre En colaboración con el Laboratorio de acústica, se realizan mediciones en la Ciudad de Zacatecas. Los alcances y zonas de medición se envían al servidor de AADAc (Área de Análisis y Diseño Acústico).</p> <p>2019 Enero Abril Continuar reglamentando y estableciendo los lineamientos para llevar a cabo el Día Internacional de Lucha contra el ruido el 3er miércoles de abril.</p> <p>Marzo En colaboración con el AADAc se desarrollará el 3er Coloquio de Ruido Ambiental y Paisaje Sonoro y donde presentaré ponencia.</p> <p>Enero a Dic Se siguen desarrollando temas de juegos y videojuegos de concienciación, así como aplicaciones específicas</p>
15.	Fecha de Inicio	Febrero de 2018
16.	Fecha de Conclusión	Por la naturaleza del caso se calculan dos años para refrendar el proyecto. Diciembre de 2019
17.	Recursos	
17.1	Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • compra de licencias de apple para el desarrollo de app y juegos en línea. • para recurso de apoyo tecnológico, música, recursos visuales, entre otros. • para la asistencia a cursos de actualización por parte de cualquier miembro participante del proyecto.
17.2	Humanos	
	17.2.1 Profesores	dos
	17.2.2 Alumnos	Uno, más los servicios sociales que se integren a él o los proyectos
	17.2.3 Asesores	Dos externos
17.3	Económicos	<p>Desglose de los recursos para un primer proyecto Aplicación de medición del ruido en la delegación Azcapotzalco:</p> <p>Área de semiótica (software especializado de medición) \$45,000.00</p> <p>Grupo de Acústica, (equipo de medición) \$15,000.00</p>

		<p>Delegación Azcapotzalco promoción e implementación de la aplicación en una primera etapa..... \$40,000.00 \$100,000.00</p> <p>NOTA: El presupuesto anotado es un aproximado a las necesidades de un primer proyecto que arrojará datos puntuales para los proyecto subsecuentes, el dinero que se requiera para la realización de siguientes etapas se negociará según la necesidad e instancias que participen en cada proyecto.</p>
18.	Modalidades de difusión	Revistas especializadas ya sean impresas o electrónicas por el género de la investigación, open data y la difusión a través de redes de temas afines.
19.	Bibliografía	<ul style="list-style-type: none"> • DIAGNÓSTICO DEL DAÑO CEREBRAL, Enfoque neuropsicológico Ardila – Ostrosky Solís, ed. Trillas 3ª reimpresión 1996 • ARTE, MENTE Y CEREBRO, Una aproximación cognitiva a la creatividad Howard Gardner, ed. Paidós Básica 1997 • PSICOLOGÍA Y SEMIOLOGÍA , Aplicadas a Diseño Gráfico Blanca H. Quiroga, ed. UAM y FAD Univ. Nal. De Cuyo Mendoza rep. Arg. 2006 • EL SIGNIFICADO E LOS COLORES Georgina Ortiz Hernández, ed. Trillas 2ª edición 2004 • LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO. IMITACIÓN, JUEGO Y SUEÑO. Piaget, J. (1961). México: Fondo de cultura económica. • LA ESQUEMÁTICA, Visualizar la información Joan Costa, ed. Paidós Estética 1998 • INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS: APROXIMACIÓN METODOLÓGICA AL ANÁLISIS DE LOS JUEGOS. Aarseth, E. (2007). Artnodes, 7, 4-13. • HOMO VIDENS, La sociedad teledirigida Giovanni Sartori, ed. Taurus 1997 • EL JUEGO, Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente

Fergus P. Hughes, ed Trillas 1ª edición en español 2006

- LOS VIDEOJUEGOS SE HACEN MAYORES. Aunión, J. A. (2007, 2 de Enero). El País.
- PROYECTO DE ACTIVACION DE LA INTELIGENCIA, Fundamentación Teórica M. Baquès, ed SM 2001
- ARTÍCULOS DE DIVERSAS FUENTES, Durante el diplomado nos han proporcionado alrededor de 45 artículos de temas diversos entre ellos, *varios de atención y en específico de atención visual* están:
- VISUAL DISORDERS IN CHILDREN WITH BRAIN LESIONS, Maturation of visual funtions in infants whith neonatal brain lesions, Guzzeta, Cioni, Cowan, European Journal of Pediatric Neurology 2001; 5: 107-114
- VISUAL DISORDERS IN CHILDREN WITH BRAIN LESIONS, Visual impairment associated with cerebral palsy, Guzzeta, Cioni, Cowan, European Journal of Pediatric Neurology 2001; 5: 115-119
- ENTRE OTRAS