



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO

2 de diciembre de 2021

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

De acuerdo a lo establecido en el H. Consejo Divisional, referente a la presentación de informes sobre cursos de actualización y diplomados aprobados por el mismo órgano e impartidos en las fechas programadas y con el fin de dar el seguimiento adecuado sobre el desarrollo de los mismos, la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados*, presenta el siguiente informe sobre las actividades realizadas para cumplir su mandato:

Fecha de entrega	Departamento o Coordinación	Nombre del evento	Coordinado por	Cumplimiento de los objetivos	Cumplimiento del calendario	Número de participantes	Recursos económicos que ingresaron
24 de noviembre de 2021	Investigación y Conocimiento del Diseño	VII Seminario sobre Diseño, cultura y contexto	Dra. María Itzel Sainz González	100%	100%	Inicio: 43. Final: 40	Fue un curso gratuito, no aplica

Los miembros que estuvieron presentes en la reunión de la Comisión dieron por recibido el informe: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara, Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez y Alumna Carla Montserrath Lozada Nava.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Coordinadora de la Comisión

Fecha: 23 de noviembre de 2021
Oficio no. JDIC.465/2021
Asunto: Envío de Informe Seminario

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Director de la División, CYAD

Por este medio, me permito solicitar atentamente remita a la *Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados* el presente informe sobre el

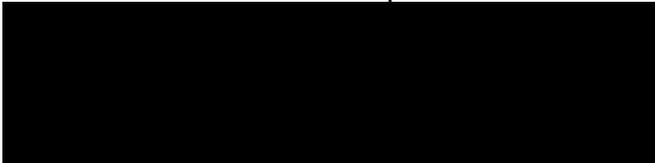
VII Seminario de Investigación sobre diseño, cultura y contexto

Celebrado los días 22 y 23 de septiembre de 2021 de 12:00 a 15:00. Autorizado por el Consejo Divisional en su sesión 625 del mes y año presentes.

Sin otro particular, me despido de usted enviándole un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Departamento de Investigación y Conocimiento

Azcapotzalco a 23 de noviembre de 2021

Mtra. Sandra Luz Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
Presente

Por este medio, me permito solicitar atentamente remita a la Comisión encargada del análisis y seguimiento de los cursos de actualización y diplomados el presente informe sobre el

VII Seminario de Investigación sobre diseño, cultura y contexto

Celebrado los días 22 y 23 de septiembre de 2021 de 12:00 a 15:00. Autorizado por el Consejo Divisional en su sesión 625 del mes y año presentes.

Para tal efecto, se adjunta el formato de informe correspondiente, con las imágenes que se requieren.

Agradezco de antemano su atención a la presente.

Atentamente,



Dra. Ma. Itzel Sainz González
Responsable del grupo de investigación
Diseño e Interacción Tecnológica

c.c.p. Expediente GIDIT

Formato 3A* para el informe de cursos de actualización División de Ciencias y Artes para el Diseño	
Indicar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados:	100% de cumplimiento.
Indicar el número de participantes internos y externos, su género y en su caso, si participaron personas con discapacidad:	33 Int-8 ext; 29 Fem-12 Masc Sin datos sobre discapacidad
Indicar el número de los participantes al inicio y al final del curso o diplomado:	Inicio: 43 Final: 40
Indicar el grado de cumplimiento del calendario de la actividad:	100% de cumplimiento del calendario
Número de certificados o diplomados expedidos:	40 para asistentes, 19 para ponentes, 1 organizadora
Reporte del cumplimiento del plan financiero aprobado (para el caso de cursos de actualización y diplomados que generen ingresos):	Fue un curso gratuito, no aplica
Memoria fotográfica del evento:	Se adjunta.

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

VII SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN
DISEÑO, CULTURA Y CONTEXTO

22 | 23 SEPTIEMBRE
12:00 a 15:00 H

TRANSMISIÓN:
WWW.YOUTUBE.COM/C/UAMAZCENWIVO

ÁREA | DISEÑO DISRUPTIVO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO



VII SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN
DISEÑO, CULTURA Y CONTEXTO

22 | 23 SEPTIEMBRE
12:00 a 15:00 H

TRANSMISIÓN:
WWW.YOUTUBE.COM/C/UAMAZCENWIVO

ÁREA | DISEÑO DISRUPTIVO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO



Zoom Reunión

Grabación en pausa

Participantes (7)

- MARIA ITZEL S... (Coanfitrión, yo)
- En vivo Matiti UAM... (Anfitrión)
- Alda Zumbido Ala... (Coanfitrión)
- MARTHA IVONNE... (Coanfitrión)
- Roberto García (Coanfitrión)
- SAUL FIGUEROA G... (Coanfitrión)

Chat

catálogo o debe uno conocer al mínimo detalle las características del material?

De MARTHA IVONNE MURILLO ISLAS a Todos:

Hola Tomás, bienvenido

¿En puede ver sus mensajes? La grabación está habilitada

Enviar a: Todos

Escribir mensaje aquí...

Zoom Meeting

Desactivar audio

Detener vídeo

Escribe aquí para buscar

Participantes

Chat

Reacciones

Aplicaciones

Más

Salir

20°C

23/09/2021

YouTube

UAM Azcapotzalco

Presentación de libro: La comunicación universitaria en ambientes virtuales. Itzel Sainz y Tomás Ejea

VII Seminario de Investigación - Diseño, Cultura y Contexto (2)

23 sesiones • Programado para el 23 sept 2021

UAM Azcapotzalco matiti envio

Chat destacado

Rolando Gaspar Mendieta: presente

Itzel Sainz: De pago...

Buscar emoji

YOUTUBE

PERSONAS

En directo

Subirlas recibidas

Visio

3a Sesión Diálogos sobre Accesibilidad Universitaria...

UAMVIDEOS

21

COMPARTIR

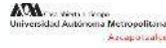
GUARDAR

UAM Azcapotzalco



Experiencia mexicana de visualización intercultural

22 septiembre 2021



VII Seminario de Investigación



División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
Área | DISEÑO DISRUPTIVO

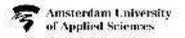
Ivonne Murillo
Itzel Sainz
Roberto García
Alma Delgado

Experiencia mexicana de visualización intercultural

Antecedentes

En 2019 se iniciaron las pláticas, en torno a participar en **Cross-cultural data literacy (CCDL)**.

Este proyecto fue una iniciativa de los profesores: **Maaik van Cruchten** y **Frank Kloos**, del departamento de Diseño de Comunicación y Multimedia de la Facultad de Medios Digitales e Industrias Creativas en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Ámsterdam.



Experiencia mexicana de visualización intercultural

Objetivo

El objetivo de **Cross-cultural data literacy**, es promover resultados de visualizaciones derivados de las experiencias de los participantes con el confinamiento por COVID 19, a nivel mundial.

Participaron distintas instituciones de educación superior y profesionistas independientes de diversas procedencias.



MAIN THEME



GOOD HEALTH AND WELL BEING
Global health in a pandemic

Source: <https://www.un.org/development/desa/panorama>

Experiencia mexicana de visualización intercultural

Delegación mexicana

En 2020 se configura un equipo con las profesoras: Ivonne Murillo, Itzel Sainz, Alma Delgado y Roberto García, para apoyar y soportar al grupo de alumnos que participarían en **CCDL**.

Se conformó un equipo de 9 alumnos, en su mayoría de la licenciatura de D.C.G y dos de D.I.



Experiencia mexicana de visualización intercultural

Sesiones de trabajo

Schedule for Cross Cultural Data Literacy Feb- June 2021

WEEK 1		WEEK 2		WEEK 3		WEEK 4		WEEK 5		WEEK 6		WEEK 7		WEEK 8		WEEK 9		WEEK 10		WEEK 11	
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep	Prep	Prep																
Prep	Prep	Prep	Prep																		

Sesiones de trabajo

Por parte del grupo organizador se asignaron a los alumnos a grupos de trabajo con temáticas específicas. Esto implicaba un reto para la integración y el trabajo colaborativo con personas en otras partes del mundo e incluso otros horarios.

Periódicamente se asignaban entregables de ejercicios para todos los participantes. Estos promovían una sensibilización constante en torno a temáticas de visualización.

Durante las sesiones de trabajo los días miércoles, se trataban dudas y asesorías diversas. Se tenía un espacio de orientación de múltiples diversos aspectos.

Resultados

Alumnos que entregaron a lo individual:

- Mariana **Badillo Vega**
- Oscar Enrique **Hernández Romero**
- Aline Aimee **Isidro González**
- Ashley Gabriela **Rivera Martínez**
- Tania Patricia **Zárate Cabrera**

En colaboración en equipo:

- Mariana **Avila Serna** (Alenka Gucek de otro país)

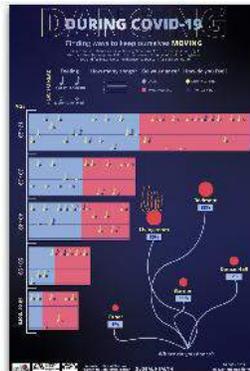
Eileen **Cazarín Galván** (Equipo)

- Wilber **Junco Tejeda**
- Shani Ameyatzin **Perea Hicks**

Resultados

Mariana **Badillo Vega**

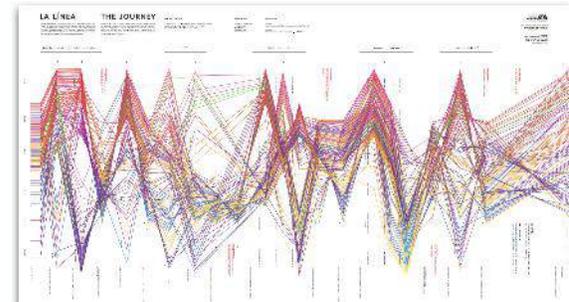
Dancing during Covid-19



Resultados

Oscar Enrique **Hernández Romero**

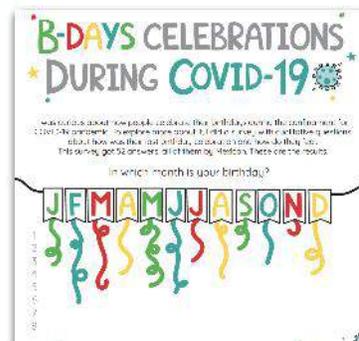
La línea / the journey
The emotional
LGBTTTT+ community
in México COVID-19
pandemic



Resultados

Aline Aimee **Isidro González**

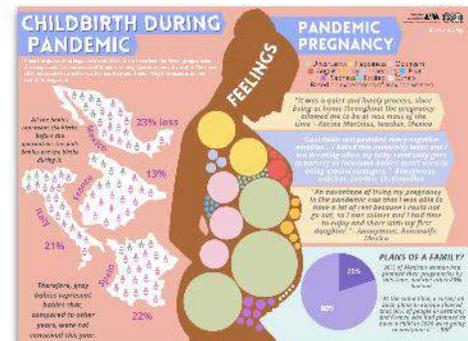
Birthdays during Covid-19



Resultados

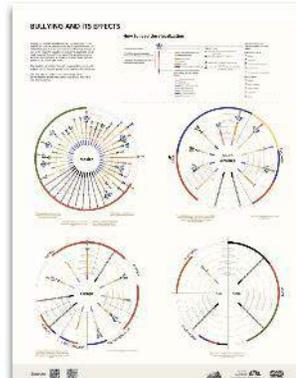
Ashley Gabriela **Rivera Martínez**

Garden of Friendship



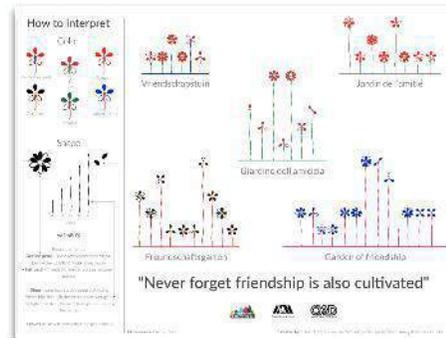
Iania Patricia Zárate Cabrera
Bullying and its Effects

Resultados



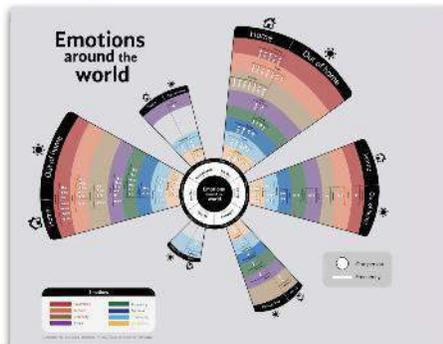
Mariana Avila Serna
(Alenka Gucek de otro país)
Emotions felt during Covid pandemic

Resultados



Eileen Cazarín Galván (Equipo)
Wilber Junco Tejeda
Shani Ameyatzin Perea Hicks
Emotions felt during Covid pandemic

Resultados



Cierre



Gracias

VII Seminario de Investigación



División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
Área | DISEÑO DISRUPTIVO

ICONOTEXTUALIDAD

TEXTO E IMAGEN EN EL HAIGA

DISEÑO DISRUPTIVO

MARTHA IVONNE MURILLO ISLAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA AZCAPOTZALCO

Intenta analizar el haiku desde sus orígenes así como la transformación y adaptación que tiene lugar en América Latina como una forma de hibridación literaria y cultural.



- Diseño
- Edición
- Impresión
- Pintura
- Caligrafía
- Tipografía
- Fotografía
- Técnica
- Poesía
- Filosofía
- Estudios culturales
- Teoría de la imagen

La multidisciplina, la interdisciplina, la transdisciplina

La naturaleza dialógica



La naturaleza dialógica



Iconotextualidad

Texto e imagen no solo se entienden desde sus particularidades independientes y sus métodos de representación específicos sino desde sus interacciones, intersecciones, yuxtaposiciones, coordinaciones y fusiones.

Este continuo terreno de análisis dio origen a los estudios de imagen y palabra como área de estudio interdisciplinaria específica y al surgimiento del concepto "iconotexto", término acuñado por Peter Wagner en 1996.

¿Cuál es la iconotextualidad (relación el texto verbal y texto visual) entre el haiku y la pintura o dibujo para dar origen al haiga?

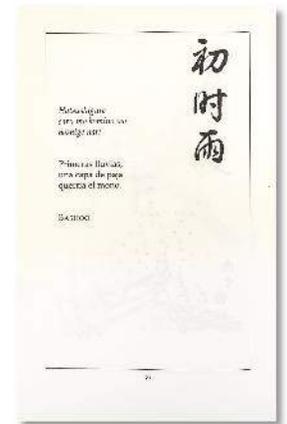
¿Qué es el haiku?

Forma poética tradicional japonesa.

Kigo=palabra de estación

Kireji= cesura o pausa gramatical

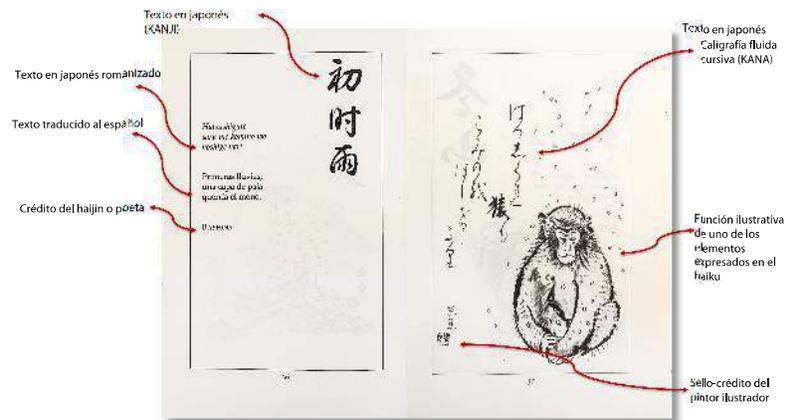
Métrica: consta de 17 sílabas divididas en tres partes de 5, 7, 5



¿Qué es el haiga?

Es una pintura que acompaña un haiku, ejecutada con el mismo sentimiento o inspiración que dio lugar al poema.

Tradicionalmente utiliza la técnica del sumi-e (pintura japonesa a la tinta sobre papel y trazos con pincel, generalmente en blanco y negro).



Matsuo Bashō (1644-1694), fue el poeta, artista y escritor más famoso del período Edo de Japón. Considerado como uno de los cuatro grandes maestros del haiku junto a Yosai Buson, Kobayashi Issa y Masaoka Shiki



Bashō y el haiga

Bashō encuentra que la creación de haiga perseguía propósitos más profundos que se relacionaban con las tradiciones poéticas y artísticas de China y Japón.

La relación entre los contenidos del texto visual y el texto verbal es de crucial importancia.

Ilustrativa | la imagen representa lo que dice el verso.

Asociativa | introduce un nuevo detalle en la imagen o tema asociado, consiguiendo un pleno potencial expresivo

Gassaku | Colaboración

Bashō se sabe maestro y discípulo
Sólo a Morikawa Kyoriku (1656-1715) lo consideró su maestro

*"En pintura, él es mi maestro; en poesía yo le enseñé.
Las pinturas de mi maestro estaban imbuidas de tal
profundidad espiritual y ejecutadas con tan
prodigiosa destreza que nunca pude alcanzar su
misteriosa profundidad".*



Haiga como práctica colaborativa



Rama seca; pasando por el mundo "
1681 | Pendón. Texto y caligrafía de
Bashō, pintor desconocido de la escuela
Kanō.

En una rama seca" 1692-1693
Haiku y caligrafía de Bashō,
pintura de Morikawa Kyoriku.
Idemitsu Museum, Tokyo.



Texto visual y texto verbal como objeto material



Tan importante como el haiku o poema fue la caligrafía, el papel, la técnica y estilo de representación, así como la envoltura o presentación

Mejor un poema pobre con excelente caligrafía, que un excelente poema con caligrafía pobre

Un mismo poema podía escribirse con variados estilos caligráficos, con kanjis en bloque o escritura manuscrita cursiva o suelta por toda la página

El tipo, color y tamaño del papel era muy importante. Podía perfumarse.

El poema como objeto material, se regalaba al anfitrión, al amigo, al amante.

Lo social

Bashō pone énfasis en el carácter social del haiga

Considera que la creación del haiga propicia el encuentro entre pintores y poetas

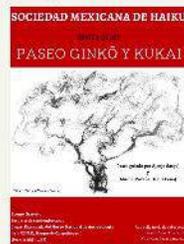
Una pintura podía proponerse al colectivo, tanto como un tema específico, para la creación de un haiku

El trabajo colaborativo se da lo mismo en la creación del haiku como del haiga mismo.

Lo dialógico, ayer y hoy

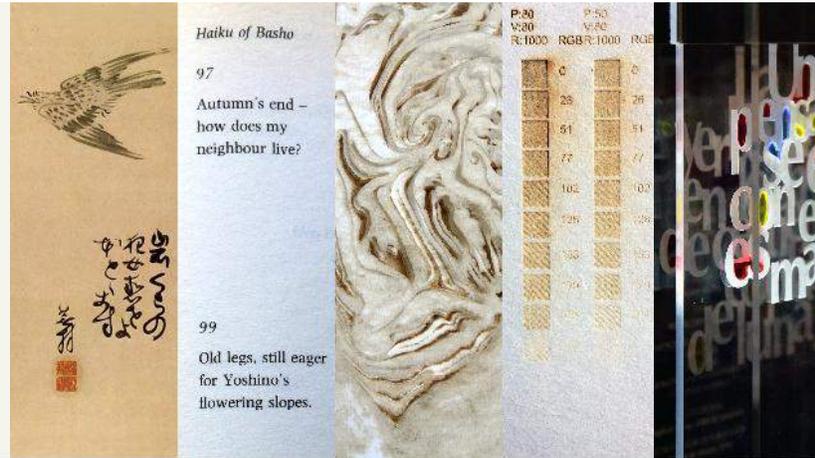
La poesía japonesa, como muchas otras tradiciones artísticas, cobra una dimensión dialógica ya que estas actividades se dan en el marco de lo público y lo privado, en constante comunicación entre dos o más personas.

Caminata de haiku - Ginkon 吟行 GIN 吟 significa cantar, alabar, hacer un poema. KOO 行 significa caminar



<http://alegria.com.mx/boletines/2014/haiku-y-ginko-paseos-breves-sociedad-mexicana-de-haiku8627/>

¿Cuál es la relación el texto verbal y texto visual entre el haiku y el dibujo, la tipografía, la fotografía, el dibujo, los lenguajes digitales o el grabado para dar origen al haiga?



¿Qué ocurre cuando imágenes visuales y palabras se encuentran en la página escrita?

Se tiende a la reintegración, a la reunión de lo que originariamente era un solo medio.

La iconotextualidad, que es parte del desarrollo de la lectoescritura → a su vez enmarcada en el devenir de las relaciones entre mirada, lenguaje verbal e Imaginación→, es también un ejemplo de esta búsqueda en la que las dimensiones de lo oral, lo visual y lo escrito se enriquecen mutuamente en un triángulo virtuoso, nos dice Fernando Zamora Águla.



Seeking Waters | Concertina | impresión láser | David Haley | UK | Ivonne Murillo | MÉX | S.XXI | Tate Britain Collection



Chiyo Ni 1703-1775 | Concertina en papel Eames | corte y grabado láser | Chiyo Ni | Japón | S. XVIII | Ivonne Murillo | México | S. XXI



Marta Obregón 1943 | Placas de acrílico | corte y grabado láser | Marta Obregón | México | | Ivonne Murillo | México | S. XXI



Amanecer de luciérnagas | Firefly Dawn

Papel secant japonés | corte y grabado láser

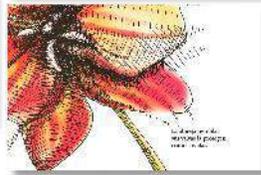
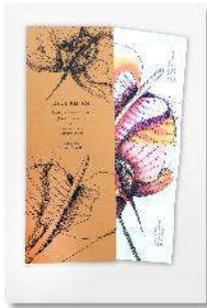
Jorge Luis Borges | Argentina | S. XX | Ivonne Murillo | México | S.XXI



Desde el andén | From the platform

Papel picado | corte y grabado láser

Ricardo Ballón | Bolivia | S. XX | Ivonne Murillo | México | S.XXI



Lámparas oscuras | Dark lamps

Impresión láser

Raúl Renán | México | S. XX | Ivonne Murillo | México | S. XXI

Conclusiones

- Fortalecer el intercambio de saberes
- Enriquecer la práctica proyectual por el análisis de procesos creativos desde la perspectiva de diversas disciplinas, teorías y metodologías.
- Convergencia de diversas disciplinas y sus saberes en la creación artística
- Promover actividades culturales a nivel nacional e internacional
- La investigación realizada abona al conocimiento y soporte de UEAS de corte teórico como Cultura de la imagen y en el taller de Sistemas de signos en publicaciones
- Generar redes de colaboración con distintas asociaciones e instituciones en para un intercambio cultural.

En su riqueza poética, expresiva y sensible, el haiku ha sido el punto de partida para el análisis y la exploración de procesos creativos, interdisciplinarios y transdisciplinarios en las artes visual, el diseño, la literatura y las nuevas tecnologías.

GRACIAS

Fantasia y ciencia ficción: recursos para la creatividad en el proceso de diseño

Dra. María Itzel Sainz González
 Mtra. Bárbara Velarde Gutiérrez
 Dra. Alma Elisa Delgado Coéllar

Fantasia y conceptos relativos

"La inteligencia es
 nuestro gran recurso,
 nuestro gran riesgo y
 nuestra gran
 esperanza"

José Antonio Marina

Crear
 Imaginar
 Inventar
 Innovar
 Fantasear



Se consideran habilidades...

- Potenciales
- Deseables
- Se busca desarrollarlas a través de técnicas
- Relacionadas con artistas / niños
- Se limitan o se rechazan
- Evasión de la realidad
- Peligrosas por disruptivas
- Requieren romper la tradición y "salir de la caja"...

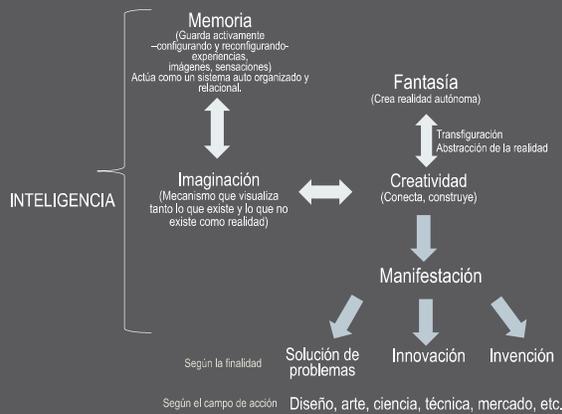
Fantasia y conceptos relativos

"La creatividad, la
 invención y la fantasía
 piensan, la imaginación
 ve."

Bruno Munari

Otros conceptos:

Pensamiento lateral, creativo,
 disruptivo, disidente, divergente,
 convergente, alternativo,
 imaginación creadora, etc.



Fantasia: "locura" y razón

"La fantasía, aislada de la
 razón, solo produce
 monstruos imposibles. Unida
 a ella, un cambio, es la
 madre del arte y fuente de
 sus deseos"

Francisco de Goya

Fantasia

Razón / lógica / coherencia

Emotividad / libertad / "locura"

- Conexiones no evidentes entre lo conocido y lo que (aún) no existe.
- Posibilidades insospechadas y soluciones innovadoras / ideas abstractas y conceptuales para prefigurar nuevas realidades
- Reconocimiento de "lo otro" y la propia realidad con el fin de transformarla.
- Abstracción y deconstrucción para reconfigurar de una y mil maneras posibles.
- Creación de algo nuevo (poiesis) alejado de de la imitación de la naturaleza (mimesis).
- Capacidad transformadora y nuestra individualidad subjetiva y única.

Fantasia ¿para qué?

"La elevada claridad de las
 imágenes mediáticas
 paraliza y ahoga la fantasía"
 y le impide "tejer allí sus
 posibilidades por cuya
 pérdida no puede
 recompensarnos ninguna
 realidad..."

Blurg Chu-Ha

- Sociedad que promueve el que seamos consumidores más que productores
- Donde todo parece estar hecho
- Donde los "productos" del mundo se presentan de una manera dada, directa, burda, objetiva (transparente)
- Sociedad que parece querer uniformarnos
- Educación que, en lo general, no cambia sus modelos

Condiciones para explorar a través de la fantasia

"La libertad de la
 fantasía no es ninguna
 huida a la irrealidad, es
 creación y osadía"

Ionesco (dramaturgo de lo
 absurdo)

Proyecto


 "Mirada
 inteligente que
 busca lo que le
 interesa"
 (J.A. Marina)

Fantasia

Deseo
 Voluntad
 Flexibilidad y apertura para "salir del molde"
 Repertorio amplio de conceptos (memoria)
 Ruptura con la tradición, el "deber ser" y lo
 considerado "correcto"
 Rechazo a las modas, estilos
 Tolerancia al "error" y a la incertidumbre
 Disciplina y perseverancia
 Métodos y técnicas para lograrlo

Exploración y manifestación fantástica...

"En el mundo de la imaginación la fantasía es libre y se opone violentamente al sentido común"

Mark Rothko

"El mundo no tiene sentido, ¿por qué tendría que pintar cuadros que lo tuvieran?"

Paolo Piretti



Fantasia surrealista
"Papilla estelar"
Remedios Varo, 1958



Fantasia expresionista
"No. 2 - 1964", Mark
Rothko



Fantasia deconstructivista
Disney Concert Hall, Frank
Gehry, 2003

Fantasia, ciencia ficción y formas de pensamiento

"La fantasía no es un lobo malo al cual hay que tener miedo, ni un delito que haya que vigilar constantemente, sino un mundo extraordinariamente rico y marginado de una forma estúpida."

Gianni Rodari

Contexto cultural de los alumnos

- Fantasía se conecta con: literatura, corrientes pictóricas, cine e ilustración.
- Ciencia ficción, expresión de la fantasía.
- Avances científicos antes considerados imposibles.



Simulacra y automata

"...la reproducción mecánica de fenómenos de la naturaleza —simulacra— y la construcción de artefactos capaces de moverse por sí mismos —automata— es muy antigua..."

Diego Muñoz



- Fantasía y ciencia ficción, aprovechan esta inquietud ancestral.
- Son recursos óptimos para canalizar la imaginación creadora
- Parte de la metodología diseñada para algunos ejercicios de Lenguaje Básico y de Sistemas de Diseño.

Del pensamiento disruptivo al pensamiento abstracto

Contexto disruptivo de la experiencia

- Origen externo: pandemia covid-19 (*e-learning*).
- De aparentemente temporal se convirtió en rutina.
- Para evitar el desánimo se transformaron las interrupciones en intervenciones diseñadas.



Pensamiento disruptivo

Bernard von Mutius (2017)

- Desarrollar nuevas reservas de adaptabilidad y ganar libertad creativa.
- Integrar las discontinuidades en nuestro pensamiento.
- Atentos a lo que no sabemos.
- Hacer productivas las contradicciones.
- Combinación de actitud e imaginación.

Como docentes

Ejercicios con pluralidad de propuestas de solución

Dispuesta a la incertidumbre

Alumnos con amplio margen de acción y de decisión.

Resultados no necesariamente previsibles.

Diseño didáctico adaptable.

Aplicaciones

"Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia."

Arthur C. Clarke



Color luz en Lenguaje Básico

- Entender cómo trabaja el color luz y sus propiedades aditivas
- Que sea evidente la descomposición de luz blanca
- Desarrollar composiciones visuales a partir de la experimentación —imágenes "mediatizadas"

Materiales disponibles en casa

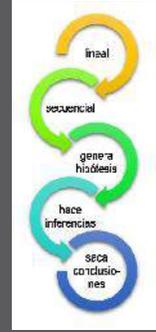
Recursos didácticos: Pinterest y YouTube

Instrucciones,
reflexiones,
experimentaciones

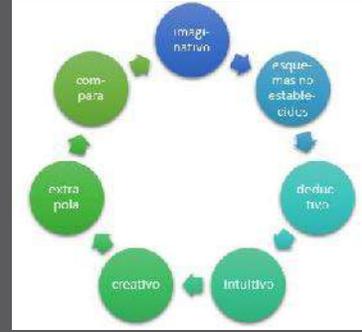


Pensamiento
lógico y
pensamiento
abstracto

Pensamiento lógico



Pensamiento abstracto



Dualidad de tipos
de pensamiento

Sistemas
de Diseño

Adaptabilidad
del ejercicio



El
pensamiento
proyectual

• **Pensamiento proyectual**, se entiende como la capacidad para abstraer, sintetizar, analizar, contrastar posibilidades.

• Es retrospectivo y prospectivo, permite entender el acto consciente y la manifestación de ese acto.

• **El diseño es un proceso, es un acto** y como tal, se produce a través del sujeto cognoscente que ejerce el pensamiento proyectual.

Se ha señalado
que el diseño
implica acción,
pero, ¿a qué
se le llama
acción?

La acción en griego viene de pragma, puede ser "inmanente" [que es esencial y permanente a algún ser o unido de forma inseparable a su esencia] y lo es cuando se termina dentro del mismo agente, como pensar o digerir y "transeunte" [que transita o camina por un lugar] o "transitiva" [que pasa por un espacio, lapso o sujeto] cuando termina fuera de él, como escribir o expresarse (García Olvera, 1996, p. 19).

De esta forma, **la acción distingue** al hombre, porque implica entender que el acto ha sucedido, sucede o sucederá. Esta conciencia de la acción es uno de los principios del conocimiento humano del mundo y de él en el mundo, así como de su acción en el mundo.

El hombre, así, decide e incide en sus acciones, que se materializan a partir de actos.

Se ha señalado
que el diseño
implica acción,
pero, ¿a qué
se le llama
acción?

Pensar el diseño desde el enfoque de **proceso** conlleva hablar de los actos, que se estructuran a partir del verbo diseñar, en donde se activa la capacidad de interrelacionar las experiencias del sujeto que lo produce.

Conclusiones

El elemento que resulta central radica en **el papel del proceso**, del **pensamiento abstracto**, ya que estas herramientas cognitivas le permitirán al estudiante el **avance progresivo en su formación profesional** y la posibilidad de plantearse y resolver a través del acto de diseño, la proyección de espacios, objetos, materiales de comunicación en formatos análogos o digitales y bajo distintas técnicas de configuración, ya que **es en la argumentación, en la tarea prospectiva y crítica sobre el acto, en donde radica el pensamiento divergente y disruptivo.**

INNOVACIÓN EN DISEÑO PARA UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD E IGUALDAD DE GÉNERO

MARCO FERRUZZA, ALINNE SÁNCHEZ, VALERIA VALDÍEZ Y SUSANA RADE



BIENVENIDA

AGENDA

- Contexto
- Presentación del proyecto
- Avances del proyecto
- Próximas actividades

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

INTRODUCCIÓN

El mundo enfrenta grandes desafíos que ponen en riesgo su desarrollo sostenible. Esta situación reconocida por diferentes líderes mundiales en 2015 dio como resultado la creación de una agenda para el 2030 orientada a eliminar la pobreza, salvaguardar el planeta, mejorar el acceso a la educación, entre otros objetivos. En total se reconocen 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) en los que la sociedad en su conjunto debería trabajar para contribuir a reducir brechas que en los últimos años se han hecho más evidentes.

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



Educación de calidad

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Igualdad de género

Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5 IGUALDAD DE GÉNERO



INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

RETOS

La Red de Soluciones para el Desarrollo Sostenible (SDSN, por sus siglas en inglés), publicaron la guía "Como empezar con los ODS en las universidades" en 2018.

De este documento se desprenden algunas acciones como:

- Proporcionar conocimientos a docentes y alumnos para entender los ODS.
- Desarrollar habilidades en el alumnado que permitan abordar los desafíos de los ODS
- Impulsar proyectos de investigación orientados a brindar soluciones a los ODS
- Alinear el aparato estructural y legislativo de las universidades con los ODS

INNOVACIÓN EN DISEÑO PARA UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD E IGUALDAD DE GÉNERO

FONDO CONJUNTO DE COOPERACIÓN ENTRE MÉXICO Y URUGUAY 2018

Objetivo general

Promover una educación de calidad y una cultura de equidad de género a través de procesos de innovación conducidos por diseño y en el contexto de las funciones sustantivas (enseñanza, investigación y extensión de la cultura) de las instituciones educativas y los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos para la agenda 2030

Objetivo particular

Abrir espacios de reflexión en torno a los desafíos que supone impulsar una educación de calidad desde un enfoque de innovación conducida por Diseño. Fortalecer las funciones sustantivas de las instituciones educativas involucradas mediante acciones de cooperación en materia de educación de calidad e igualdad de género

BITÁCORA 2019

FORO

Realizado el 19 de septiembre. Expertas disertaron acerca de temáticas como políticas públicas con perspectiva de género, la inclusión de esa mirada en el campo proyectual, los derechos sexuales y reproductivos, la construcción de propuestas educativas innovadoras entre otras.

TALLER GGJ

Durante los días 18, 19 y 20 de septiembre 2019, se realizó el taller Global Goals Jam (GGJ) en UAM Azcapotzalco de la ciudad de México. Se trabajaron en los objetivos 5 y 4. Algunas de las organizaciones invitadas fueron: Institum y la Universidad de Buenos Aires.

CAPACITACIÓN

Docentes de Uruguay (UTU) y México (UAM) participaron de la formación en herramientas y metodología de GGJ Design 2030. Esta actividad ha sido fundamental para poder realizar los talleres en Uruguay.



TALLER GGJ - DISUR 2021

Se realizó una versión del taller en modalidad en línea, en el marco del 7o. Congreso DISUR Tonalpohualli (Cruce de caminos) realizado en colaboración con la Universidad Nacional Autónoma de México, la UAM y DISUR (Red de Carreras de Diseño en Universidades Públicas Latinoamericanas).

110 estudiantes participaron
20 docentes capacitados en la metodología del taller



DIFUSIÓN

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=NR7Y8ERZWI](https://www.youtube.com/watch?v=NR7Y8ERZWI)



PÁGINA WEB

[HTTPS://DISENOGENEROEDUCACION.LUJ](https://disenogeneroeducacion.luj)



CONCURSO

2022



CONCLUSIONES

IMPACTO

+ 200 alumnxs participantes
+ 30 profesorxs capacitados en la metodología GGJ

DOCENCIA

Coadyuvar al desarrollo de la nueva UEA optativa "Diseño y estudios de género"

DIFUSIÓN

Mayor difusión del proyecto en Latinoamérica.

CULTURA

Promover a través de actividades de diseño una cultura más inclusiva.

GRACIAS

UN RECONOCIMIENTO AL ALUMNADO QUE SE HA SUMADO PARTICIPANDO COMO ASISTENTE U ORGANIZADORES DE ESTE PROYECTO. DE IGUAL MANERA, UN AGRADECIMIENTO AL PROFESORADO QUE HA COLABORADO COMO MENTORAS U CO-FAJRO DE LOS TALLERES REALIZADOS.

DISEÑO Y BIOTECNOLOGÍA. REFLEXIONES TEÓRICO-EXPLORATORIAS

Presentado por
Marco Ferruzza, Sergio Dávila, Sue Andrade

Septiembre 2021



Presentación

PARTE 1	Introducción
PARTE 2	¿Qué es la biotecnología?
PARTE 3	Reflexiones hacia la bioeconomía
PARTE 4	Biodiseño
PARTE 5	Trabajo proyectual
PARTE 6	Conclusiones

02

Introducción

Primer acercamiento al estudio de la relación entre biotecnología y diseño a través de una experiencia docente-proyectual que busca contribuir a que los diseñadores entiendan y se incorporen al debate de dicha relación para proponer soluciones sistémicas de producto-servicio que beneficien a la humanidad de manera integral y ética.



03

¿QUÉ ES LA BIOTECNOLOGÍA?

La biotecnología puede entenderse como la aplicación de organismos vivos para crear productos en el ámbito industrial u otros sectores.

Según los expertos, la biotecnología moderna apareció en los años setentas, en particular dentro del ámbito de la salud.

La biotecnología también se está utilizando para buscar formas más amigables, ecológicamente hablando, para construir cosas o materiales.



04

En el ámbito del diseño industrial, uno de los posibles intereses de la biotecnología es el de la aplicación de biomateriales, ya producidos. Algunos de estos biomateriales son los polímeros sintéticos, los Biopolíésteres, etc., que de hecho ya se encuentran en algunos productos que consumimos como son los envases o aparatos electrónicos



05

Bioeconomía



06

Concepto

Autor	Año	Definición
Nicholas Georgescu-Roegen	1975	El término bioeconomía tiene el propósito de recordarnos continuamente el origen biológico del proceso económico y así destacar el problema de la existencia de la humanidad con una limitada cantidad de recursos accesibles, desigualmente ubicados y desigualmente apropiados
Unión Europea	2005, 2007	La bioeconomía es (...) la transformación del conocimiento de las ciencias de la vida en productos nuevos, sostenibles, ecoeficientes, y competitivos
OECD	2009	La bioeconomía se refiere al conjunto de actividades económicas razonadas con la inversión, desarrollo, producción y uso de productos y procesos biológicos
Unión Europea	2012	La bioeconomía incluye la producción de recursos biológicos renovables y la conversión de estos recursos y flujos de desechos en productos de valor agregado como alimentos, productos de base biológica y bioenergía
Consejo Alemán para la bioeconomía	2017	La bioeconomía es la producción basada en el conocimiento y la utilización de recursos, principios y procesos biológicos, para proveer productos y servicios a todos los sectores del comercio y la industria dentro del contexto de un sistema económico adecuado para el futuro
Davide Viaggi	2018	Bioeconomía es la economía basada en la explotación sostenible de los recursos biológicos.
ICA	2018	Utilización intensiva de conocimientos sobre los recursos, procesos, tecnologías y principios biológicos para la producción sostenible de bienes y servicios en todos los sectores de la economía

Fuente: Elaborada con base a Rodríguez, et al (2017), Viaggi (2018), IICA (2019)

Aspectos a considerar



Bioeconomía como la transformación de recursos biológicos o naturales, que propicien un modelo de negocio y económico orientado hacia lo circular

Los sectores que han incorporado biotecnología en sus procesos de producción son la química, farmacéutica, ingeniería mecánica, textil, bienes de consumo, alimentos y bebidas, energía, agricultura y silvicultura, construcción, automotriz

Bioeconomía y ODS 2030



- Grandes retos no solo la crisis mundial sanitaria y económica derivada del virus SARS-CoV-2, y la crisis climática
- Salud
- Gestión del agua
- Alimentación
- Energías limpias
- Desechos electrónicos

Bioeconomía y América Latina

En el informe de la CEPAL Bioeconomía en América Latina y el Caribe (2017), Latinoamérica cuenta con 8 de los 17 países con mayor biodiversidad, como son Bolivia, Brasil, Colombia, Ecuador, Perú, Venezuela, Costa Rica y México

Políticas Públicas

Hábitos de consumo

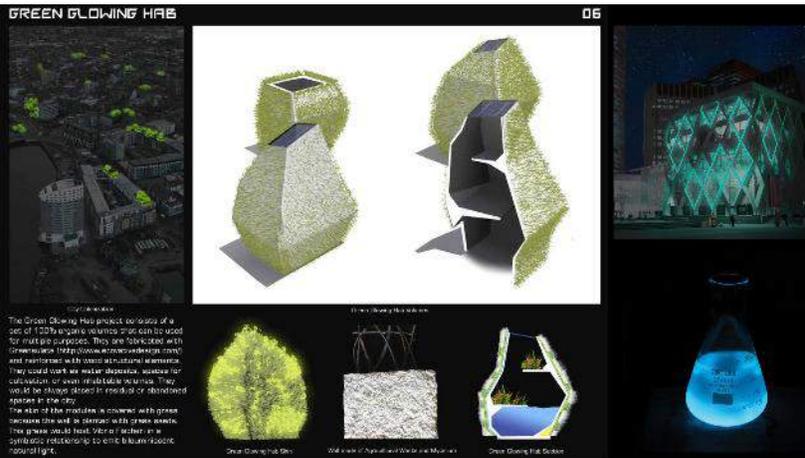


Biodiseño



“El diseño es una forma de discutir la sociedad, la política, la comida e incluso el diseño. Al final, es una forma de construir una posible utopía o metáfora figurativa sobre la vida.”

- Ettore Sottsass



El biodiseño presenta un enfoque emergente y a menudo radical del diseño que se basa en principios biológicos e incluso incorpora el uso de materiales vivos en estructuras, objetos y herramientas.

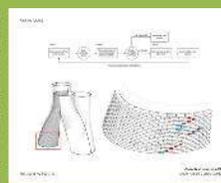
El diseño trasciende sus fronteras tradicionales y apunta directamente al núcleo de la esfera moral, jugando con nuestras creencias más arraigadas.

En la capacidad de los diseñadores para construir escenarios y prototipos de comportamiento reside un poder que deben proteger y apreciar, y que será aún más importante en el futuro.



Los procesos industriales pueden diseñarse para parecerse a ecosistemas en los que cada producto de desecho se convierte en materia prima para otro proceso.

El quehacer del diseño se ha ido ampliando pero aún se tiende en exceso por considerar el objeto como un fin en sí mismo. Es hora de considerar los problemas en su complejidad y respaldar la afirmación de que, desde un punto de vista ecológico, no existen productos: solo hay sistemas.



Es principalmente mediante la cooperación, la comunicación y el debate que se desarrollarán e implementarán enfoques efectivos para el biodiseño, y surgirá un lenguaje formal legible.

Hoy en día, es urgente la necesidad de reducir el impacto ambiental de las actividades humanas, usar menos materiales y menos energía, y considerar todo el ciclo de vida del diseño, desde la concepción hasta la fabricación y la eliminación.



La imitación de la naturaleza en el diseño de objetos y estructuras es un fenómeno antiguo, que recuerda desarrollos estilísticos como el Art Nouveau habilitado con hierro en el siglo XIX hasta las formas más recientes de peces revestidos de titanio en los diseños asistidos por computadora del arquitecto Frank Gehry.

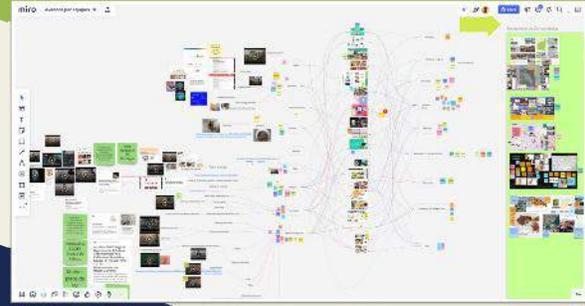




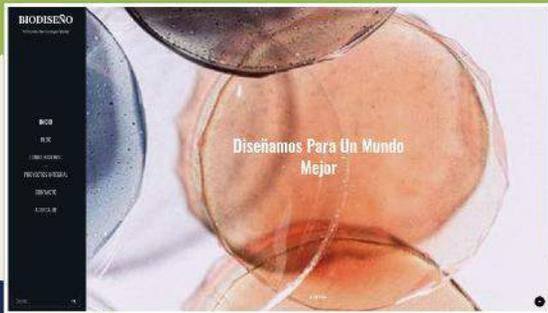
La difusión del biodiseño promete ser muy parecida a la mecanización en el siglo XX, como lo describen historiadores como Sigfried Giedion en *Mechanization Takes Command* (1948): cambiar las prácticas aceptadas, extinguir tradiciones, atenuar las bellezas naturales y dar materia a una forma de vida extraña.

El futuro que vislumbra el biodiseño es de una humanidad integrada con la naturaleza, en donde se viva en balance y sincronía con los procesos y sistemas naturales

Trabajo Proyectual



Página web



<http://biodesign.cyad.online/>

Concurso BDC 2022



<https://www.biodesignchallenge.org/join-bdc>

Conclusión

En el futuro interesa poder fortalecer la colaboración con colegas de otras disciplinas en la UAM que ya trabajan en el desarrollo de biomateriales, con el fin de explorar su aplicación.

Seguir impulsando el abordaje de temas emergentes en la División que nos permitan entender mejor como disciplina los avances tecnológicos y proponer un uso que beneficie a los seres humanos y al medio ambiente.

Contacto

<http://biodesign.cyad.online/>

EMPODERAMIENTO COMUNITARIO



Proyecto de investigación

Revitalización del espacio socio-urbano. Un caso de estudio: La UAM Azcapotzalco y su entorno en la rehabilitación de la colonia Nueva Rosario a través del Diseño Participativo e implementación de las TICs.

- Incidir en el entorno próximo de UAM Azcapotzalco en el rescate de los espacios públicos con el fin de favorecer una mejor calidad de vida de las personas y sus comunidades.
- Diseñar herramientas de difusión, comunicación y participación vecinal con el uso de las TIC para el desarrollo de proyectos, así como la exposición de resultados y avances.
- Gestionar las propuestas de revitalización social urbana para ser consideradas en los programas sociales ofrecidos por los gobiernos.
- Generar un modelo para el desarrollo de talleres de participación ciudadana.
- Promover el servicio social entendido como la vinculación con el entorno que apunta a la responsabilidad de la universidad como actor social.

Definición

Comunidad

Es un grupo de individuos que viven juntos en un lugar determinado; es también un tipo de organización social cuyos miembros se unen para lograr objetivos comunes.



Empoderamiento

Es el proceso selectivo, consciente e intencionado que tiene como objetivo igualar oportunidades entre los actores sociales.



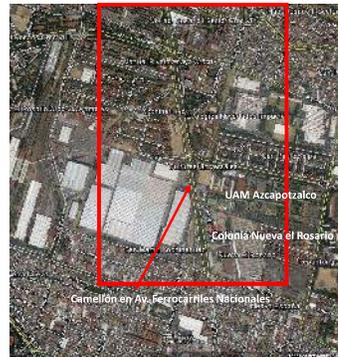
Empoderamiento comunitario.

Es un término de uso común en la actualidad cuando se habla de intervención social en comunidades y/o en grupos o colectivos motivados al cambio.

Sintetiza los complejos procesos sociales y humanos que se dan en las personas y las comunidades que están fuertemente sensibilizados y predisuestos a asumir nuevos comportamientos.

Ubicación de la práctica

Entorno a la UAM Azcapotzalco



No basta coincidir en un mismo territorio en tiempo y espacio para que se lleven a cabo procesos comunitarios.

Estos comienzan a partir de la identificación de uno o varios objetivos en común, problemáticas, necesidades a resolver, de quienes habitan este territorio.

Es aquí cuando surge la organización ciudadana y el concepto de comunidad de nuestros barrios y de nuestras colonias.

Diversidad en las comunidades

Las comunidades en lo general son diversas. Se reconoce en la diversidad una riqueza inmensa y una oportunidad de aprendizaje, en esa diversidad se encuentra el conocimiento y la sabiduría de lo que en colectividad se ha vivido y aprendido.



Una comunidad debe cuidarse y ver por los suyos, apoyarse, cubrir sus necesidades en la medida de lo posible, con los recursos que están al alcance y con los que la misma comunidad cuenta.

La importancia de las redes

Tener presente que uno solo no sabe todo.

Se debe reconocer la importancia de las redes, debemos tener claro que si no hay vínculos con otras instituciones, otros proyectos, otras iniciativas, no hay forma de crecer.



Red conéctate con tu seguridad



Nodo convocante Alcaldía Azcapotzalco

Si trabajamos en red nos vamos construyendo juntos y nos vamos haciendo más fuertes.

Los proyectos ciudadanos deben trascender a los gobiernos y a las administraciones. La fuerza está en las comunidades, en la gente y en sus procesos.

¿Cuál ha sido el proceso para conformar la Coalición vecinos UAM ?
 ¿ Que relación existe entre el Diseño y el Empoderamiento Comunitario?



Reunión con vecinos, Colonia Nueva Rosario, 2016.



Reunión con vecinos, salón X 210 UAM Azcapotzalco, 2017.

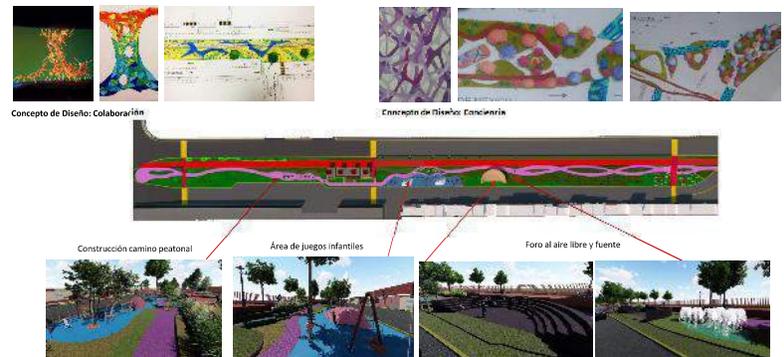


Reunión con vecinos, Centro comunitario Colonia Nueva Rosario, 2017.



Taller con la metodología Design Thinking, 2016.

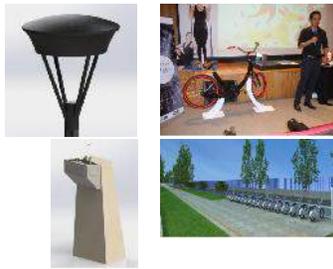
Taller con la metodología Diseño Participativo, 2017.



Propuestas desarrolladas por alumnos de la licenciatura en Arquitectura y Servicio Social



Propuestas desarrolladas por alumnos de Servicio Social de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial.



Presentación a la comunidad (residentes, empresas, autoridad y comunidad UAM Azz.) Sala Manuel L. Gutiérrez UAM Azz. 2018.

Presentación de los anteproyectos desarrollados por alumnos de la UEA Taller de Diseño Arquitectónico II-A y II-B.

Cuando se cuenta con un proyecto la comunidad lo gestiona

Gestión del proyecto de rehabilitación del camellón en Av. Ferrocarriles Nacionales, Colonia Nueva Rosario



Maqueta elaborada por alumnos de Servicio Social de la licenciatura en Arquitectura.



Asamblea celebrada en la comunidad convocada por el Gobierno de la Ciudad de México (Programa de Mejoramiento Barrial y Comunitario), 2018.



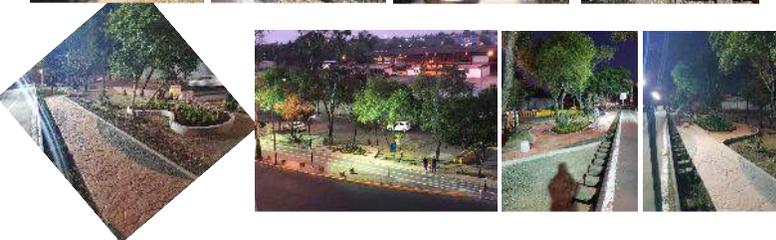
Inicio de la obra primera etapa

Construcción del proyecto de rehabilitación, primera etapa, del camellón en Av. Ferrocarriles Nacionales

Empoderamiento



Inauguración de la construcción primera etapa del camellón en Av. Ferrocarriles Nacionales.



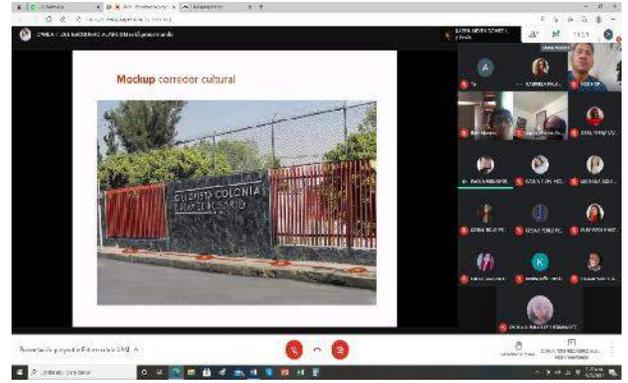
Jornadas de limpieza con la comunidad del entorno (empresas, vecinos, docentes, alumnos).

Otras actividades en torno a la UAM Azcapotzalco

Reuniones en las instalaciones de la empresa PepsiCo (vecinos, autoridades del gobierno y comunidad UAM).



Proyecto: Diseño de un sistema de orientación espacial con señalética y wayfinding (encontrar el camino)



Características del proyecto

- Realizado en el trimestre 20-0;
- duración de 6 semanas;
- participación de 4 UEA's:
 - Diseño de Mensajes Gráficos VII - Sistema de Signos de Orientación Espacial y
 - Teoría y Metodología Aplicada IV- Apoyo a Sistema de signos de orientación espacial.
- 36 alumno@s del 9no. Trimestre de la Lic. en D.C.G.;
- Asesoras: Mtras. Sara Viveros y Paloma Ibáñez;
- Bajo la guía de Arq. Alda Zizumbo
- 9 proyectos, de los cuales se preseleccionaron 4 y
- 2 propuestas finales;
- que ahora se seguirán desarrollando en servicio social.

Objetivos del proyecto

- Crear un sistema de orientación espacial, que desde el diseño de señalética y wayfinding contribuya con propuestas para:
- que las personas caminen y encuentren el camino;
 - informar a usuari@s -heterogéneos- de los diferentes destinos en la zona aledaña de UAM;
 - facilitar su orientación y desplazamiento -de forma autónoma y segura-;
 - mejorar la experiencia del usuario en este entorno;
 - un mejor desarrollo de las actividades cotidianas en ese entorno;
 - dar identidad al lugar;
 - generar un sentido de pertenencia e integración, en especial a niños y jóvenes;
 - una confianza colectiva.

Usuario@s

- En especial peatonales,
- al igual que ciclistas, automovilistas y choferes de transportes.
- Grupos organizados de vecinos de las Colonias Colonia Nueva el Rosario, Colonia Nueva España, Unidades Habitacionales: Culturas Universales, Xochinahuac, Ecológica;
- Personal de Azcapotpark, PepsiCo, Bimbo, pequeños y medianos comercios, entre otros.
- Comunidad UAM.

El proyecto de diseño

- Debe contemplar necesidades y requerimientos para usuarios diversos (variables físicas, culturales, sociales, entre otros):
- teniendo en cuenta la usabilidad y accesibilidad;
 - informar de manera eficiente aquellos mensajes, normas y procedimientos relacionados con las actividades, acciones, interacciones, etc. que se pueden dar en el área delimitada, como el camellón referido;
 - En este sentido, debe tener como eje rector la normatividad propia de este tipo de espacios, como protección civil (sismos, incendios, otros);
 - sumados a aquellos que por la situación actual requieren su observancia, como lo relativo al COVID-19 y el distanciamiento social.

A resaltar

- transmitir una imagen contemporánea, al igual que vinculada a un barrio histórico en la Alcaldía de Azcapotzalco;
- represente un entorno cultural y de recreación;
- área de oportunidad con participación de los vecinos, la comunidad de Unidad Azcapotzalco de la UAM y las industrias.

Mandatorios del sistema

- Que sea normalizado, estandarizado, funcional, con soportes poco invasivos y economía de recursos.
- Debe contemplar:
- Una familia de señales (informativas, preventivas y restrictivas/prohibitivas)
 - Con signos icónicos que sean sencillos e identificables por @s usuari@s;
 - elementos visuales que puedan remitir a la zona de Azcapotzalco;
 - deben incluir signos fonéticos mediante tipografía -español-;
 - Un levantamiento de las señales propuestas, con ubicación y formato.
 - Sumar otros herramientas, artefactos, objetos de diseño wayfinding como directorios, mapas de barrio, cédulas informativas...
 - Considerar todos los aspectos inherentes dentro del manual de señalética y wayfinding.
 - Con la información necesaria para la producción/reproducción de cada una de las señales y las propuestas de wayfinding.
 - Con código de color, tipografía seleccionada, usos correctos e incorrectos, tamaños mínimos y máximos, sistema de reproducción, materiales para soportes primarios y secundarios y sembrado de las señales.

Alcance del proyecto

- Propuesta de diseño de sistema señalético en:
 - Camellón y banquetas de Avenida Ferrocarriles Nacionales de México, del Eje 5 Norte hasta Avenida de los Ángeles.
 - También se puede contemplar la barda de la Unidad Azcapotzalco de UAM.

Metodología de trabajo

- Conformar equipos (4-5 personas máximo);
- Nombrar a su equipo -Despacho de Diseño/ y definir su imagen visual;
- Identificar a los usuarios;
- determinar el entorno a trabajar;
- levantamiento de información;
- recopilar e interpretar la investigación documental;
- escribir las ideas acerca de la propuesta de señalética y wayfinding;
- redactar el brief del proyecto;
- presentar y entregar el expediente de justificaciones, que contenga marco teórico, caso, problema, hipótesis, en formato tabloide (PDF);
- desarrollar fase de ideación;
- bocetar pictogramas;

- Es una propuesta *pro bono*, de carácter universitario.
- Se llega a una etapa de *dummy*, previa al prototipado.
- Por las características propias del mismo, se establece que este proyecto no cuenta con recursos económicos para su realización.
- Si bien, se cuenta con el trabajo y aportación creativa de @s alumn@s y la correspondiente asesoría de las profesoras.
- Se dan los créditos correspondientes a todos los participantes, en específico a los proyectos seleccionados.
- Se plantea que en una segunda etapa, mediante servicio social, se podría seguir desarrollando la propuesta seleccionada para llegar a una propuesta técnica.

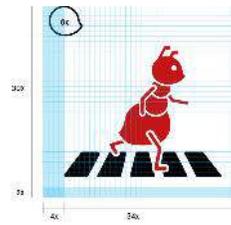
1. Claridad en la justificación del proyecto. Identificación de las necesidades de la comunidad.
 2. Impacto cultural. Desarrollo de cédulas-fichas de barrio.
 3. Si el proyecto da identidad al lugar. Concepto.
 4. Señalización.
 5. Totems.
 6. Mobiliario para fichas de barrio.
 7. Especificación de solución técnica de mobiliario (señalización, tótems y fichas de barrio).
 8. Valor agregado.
- De igual modo, ella consultó con los vecinos y sin haberles dado su opinión manifestaron su preferencia por los mismos.

Proyectos seleccionados

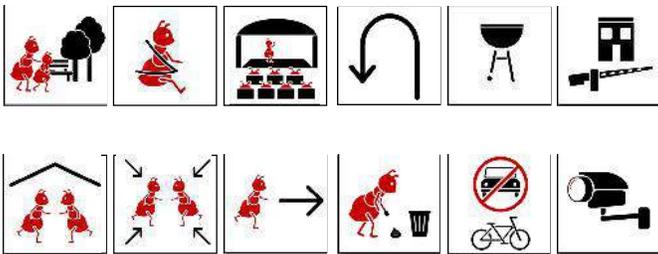
Nikan
para propuesta de sistema señalética en el entorno inmediato.
Pentagráfica
propuesta wayfinding en el barrio

Alcocer Martínez Atalí Andrea
Martínez Montoya Ana Gabriela
Martínez Trejo Alan
Tejeda Romo Edgar Yair

Reticula



Pictogramas

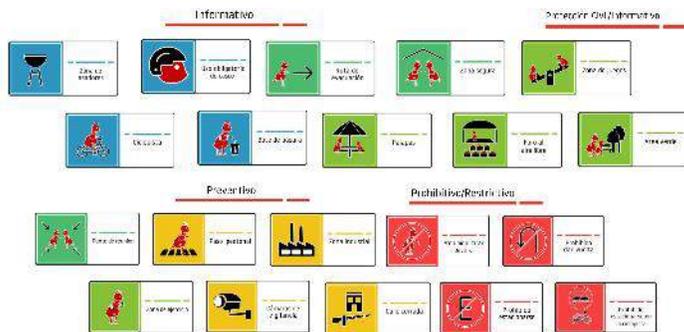


Tipografía

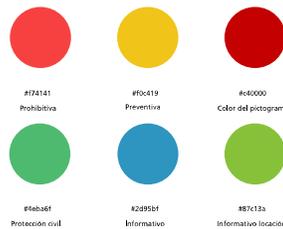
Tipografía principal (Noway Round) Tipografía secundaria (Frutiger)

A B C D E F G H	A B C D E F G H
J K L M N O P Q	J K L M N O P
R S U V W X Y Z	R S U V W X Y Z
a b c d e f g h i	a b c d e f g h i
j k l m n o p q r	j k l m n o p q r
s t u v w x y z	s t u v w x y z

Reticula



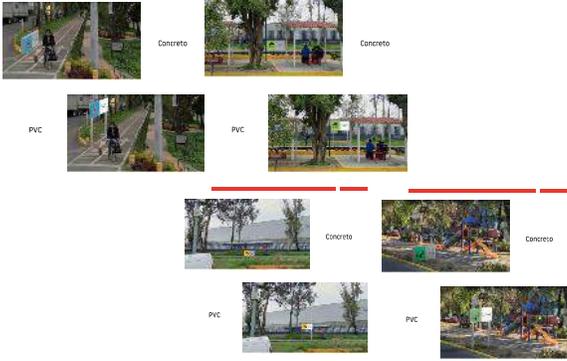
Paleta de Colores



Ejemplos de Aplicación



Ejemplos de Colocación



Pentagrática

Cortes Aguilar Mariana
 Gasca Salazar Miguel Ángel
 Perez Peña César
 Sandoval Cruz Alberto
 Villalobos López Pablo



Fichas de barrio

Cédulas

Mock Ups



Cédulas

Mock Ups

Cédulas

Mock Ups





Comentarios finales

- La posibilidad de una articulación virtuosa: sociedad, industria, academia y gobiernos.
- Buena voluntad de los implicados para la buena marcha y concreción de los proyectos.
- Trabajo en proyectos donde l@s alumn@s se enfrentan a situaciones reales.
- Si bien son propuestas universitarias, puede haber la posibilidad de su implementación en la realidad.
- Vinculación social de la UAM-A con su entorno.

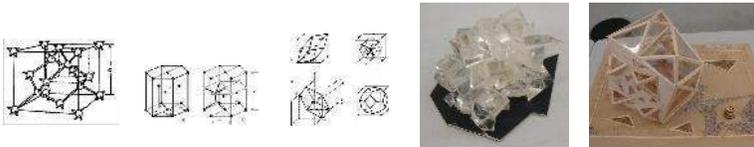
**Utilización de tecnologías digitales en el diseño paramétrico
diseño de moldes y troqueles,
una estrategia de interacción para la enseñanza del Diseño.**

Caso: Aplicación del software Visi-Series CAD/CAM/CAE.

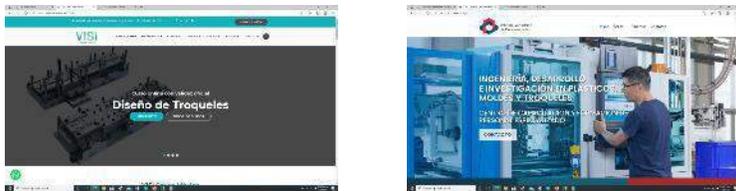
Evidenciar la importancia del uso de sistemas digitales desde el comienzo de la licenciatura derivado de la experimentación por interacción física y tecnológica digitales en la resolución de problemas y procesos de diseño.



Trabajos alumnos de la UEA Sistemas de Diseño



Trabajar en colaboración con la empresa Visi-Series proyectos de investigación demandados por el sector público, privado y social para la generación de productos de diseño innovadores.



Benjamin Aranda, Chris Laseh
Artistas. Experimentación con software y utilización de impresión 3D. Reproducción de formas naturales.



Urban Adapter
Diseño © rocker-lange architects Fuente © rocker-lange architects



Galería Serpentina, 2002. Toyo Ito y Asociados, Cecil Balmond Arquitectos.

Validar el uso del diseño paramétrico y vectorial como factor de configuración geométrica para la producción y aplicaciones del diseño en el campo profesional con el Software Visi-Series.

Implementar el sistema como herramienta para la realización de ejercicios en las Unidades de Enseñanza Aprendizaje desde el Tronco Básico (Lenguaje básico y Sistemas de Diseño) hasta aquella UEA en donde se desarrollen productos de diseño.



Trabajos alumnos de la UEA Lenguaje básico y Sistemas de Diseño



Implementar la tecnología Visi-Series en el desarrollo de productos de joyería.



Desarrollo de pieza de joyería Aída Zumbro



- RhinoGold
 - Rhinoceros
 - Inventor
 - Auto Cad 3D
 - Mechanical Desktop
 - Solid Works
- Ventajas Visi-Series
- Rapidez
 - Mayor precisión
 - Piezas complejas
 - Ensamblajes perfectos

Troquel

El troquelado se define como un proceso mecánico de producción industrial. Se utiliza para trabajar en frío lámina metálica y fabricar completa o parcialmente piezas por medio de una herramienta (troquel), conformada por un punzón y una matriz.

El troquel se usa hoy en día para referirse a las máquinas de filo cortante que, por medio de un sistema de prensa, sirven para cortar, perforar o texturizar superficies de variados materiales, tales como cartón, planchas metálicas, cueros, tejidos, etc.

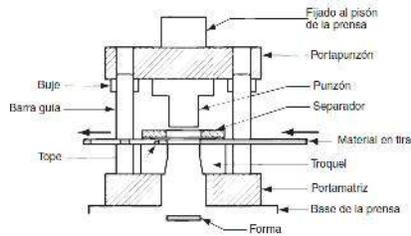


Los procesos de troquelado son continuos, repetitivos y se desarrollan a una velocidad de hasta cientos de golpes por minuto, siendo muy útil para la fabricación de productos en serie y a un costo considerablemente bajo, respecto a otros métodos de manufactura.



Mediante una prensa, el troquel ejerce presión sobre el material, supera su límite elástico para transformarlo, ya sea para cortar, doblar o pasar de una lámina plana a una geometría tridimensional, mediante un proceso de embutido.

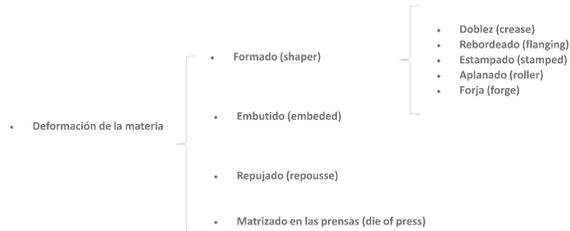
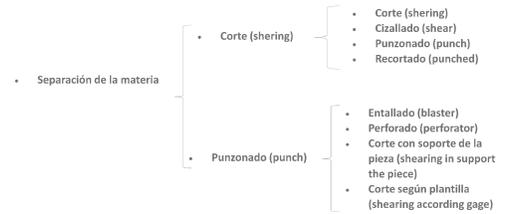
La base superior del troquel, dónde está el punzón, se coloca en el ariete (martillo) de la prensa, en la mesa de trabajo se sujeta el porta matriz o base inferior, con la matriz, en medio de ambas se ubica la lámina; el punzón penetra la matriz cuando baja impulsado por la potencia que le proporciona la prensa y con un golpe sobre la lámina produce el corte, la deformación o la transformación de la lámina para la obtención de una pieza.



El troquelado es un proceso de transformación de una lámina donde las operaciones más comunes son el corte, el doblado y prensado o estampado.

En todas las variantes del proceso, la precisión depende directamente de la exactitud y calidad del troquel.

Conjunto de operaciones: separación y deformación



Cizallado. Trata del corte mecánico de metales en forma de chapa o plancha sin producción de viruta (proceso sin residuo), cuando las cuchillas son rectas. El cizallado es un tipo de operación industrial que realiza un corte en una determinada lámina de metal a lo largo de una línea recta ubicada entre los dos bordes de corte con el objetivo de reducir láminas grandes en partes más pequeñas.



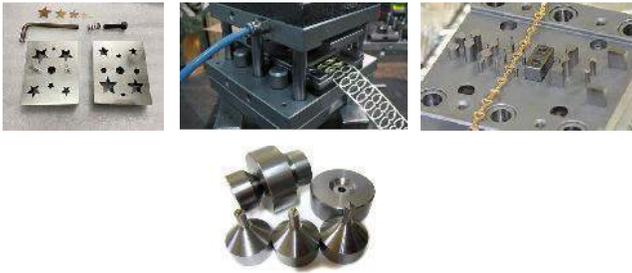
Doblado. Es la deformación de láminas alrededor de un determinado ángulo. Los ángulos pueden ser clasificados como abiertos (si son mayores a 90 grados), cerrados (menores a 90°) o rectos. Durante la operación, las fibras externas del material están en tensión, mientras que las interiores están en compresión.



El embutido. Es una operación de formado de laminas metálicas que se usa para hacer piezas de forma acopada, de caja y otras formas huecas mas complejas. Se realiza colocando una lamina de metal sobre la cavidad de un dado y empujando el metal hacia la cavidad de este con un punzón. La forma debe aplanarse contra el dado por un sujetador de formas. Las piezas mas comunes que se hacen por embutido son latas de bebidas, casquillos de municiones, lavabos, utensillos de cocina y partes de carrocería de automóviles.



Punzonado. Básicamente el punzonado es aquella operación en la cual se genera un orificio de forma determinada en la lámina, mientras que el corte es la operación que separa la pieza de la lámina. Se entiende que con el punzonado se realizan las formas interiores de la pieza, mientras que el perímetro o formas exteriores se realizan con el corte.



Tipos de troquel

- **Troquel simple:** se refiere a los troqueles que en cada golpe solo cumplen una operación.

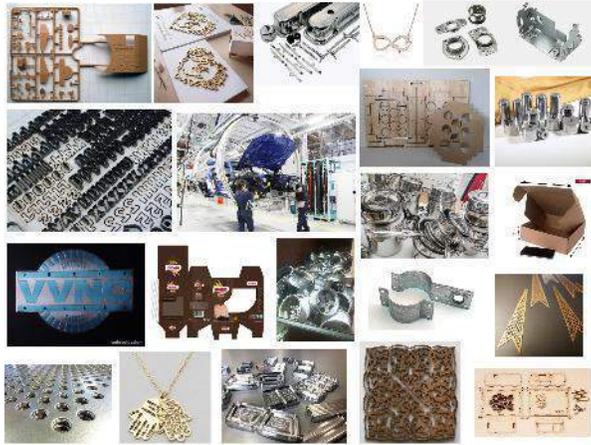


- **Troquel compuesto:** son herramientas que permiten realizar dos o más operaciones en cada golpe.



- **Troquel progresivo:** son aquellos troqueles que permiten el desarrollo de diferentes etapas del troquelado de manera sucesiva, lo que permite la obtención del producto final terminado.





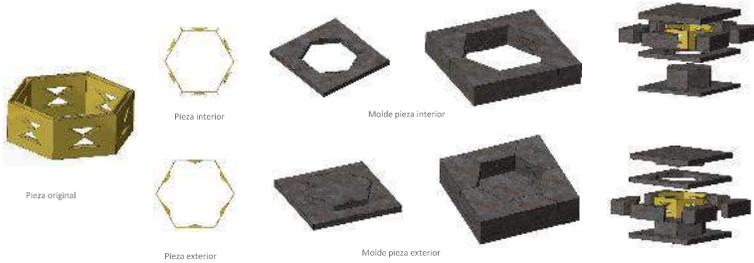
Molde

Un molde es una pieza, o un conjunto de piezas acopladas, interiormente huecas pero con los detalles e improntas exteriores del futuro sólido que se desea obtener. En su interior se vierte el material fluido o plástico – metal fundido, hormigón, yeso, resina, silicona etc. – que cuando se solidifica adquiere la forma del molde que lo contiene. Una vez retirado el molde, normalmente, se procede a reparar la pieza obtenida, corrigiendo las posibles imperfecciones en las zonas de acoplamiento, quitando los restos depositados en los orificios realizados para introducir la materia plástica, y en los orificios de salida del sobrante o respiraderos.



Componentes clave del molde

Es necesario dividir la pieza en dos modelos, uno interior y otro exterior, y diseñar dos moldes diferentes para vaciar la cara, posteriormente las piezas de cera se unen para crear el molde final para el vaciado del metal.



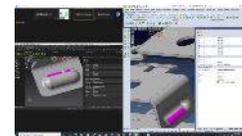
Tecnología digital

CAD (Computer Aided Design) Diseño Asistido por Computadora. CAD es un software que permite crear dibujos de precisión, bidimensionales y tridimensionales. Es utilizado principalmente arquitectos, ingenieros, diseñadores industriales, diseñadores de moda y artistas, entre otros.

CAM (Computer Aided Manufacturing) Fabricación Asistida por Computadora. Consiste en el uso de computadoras y programas para controlar los procesos de fabricación y el ajuste de máquinas. El objetivo es proporcionar una serie de herramientas para completar la geometría (CAD) con el contenido tecnológico preciso para que la pieza se pueda fabricar.



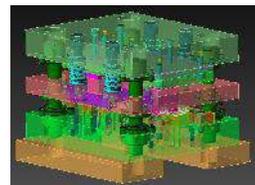
Curso Diseño de Troncales Vsl-Series



Cálculo de tonelaje de prensa

Fuerza total= 4.744 Ton +13.970 Ton + 1.285 Ton + 4.531 Ton
 Fuerza Total= 24.53 Ton
 Fuerza Total seg= (24.53 Ton) [1.2]= 29.436 Ton

Prensa Ideal: 30 Ton



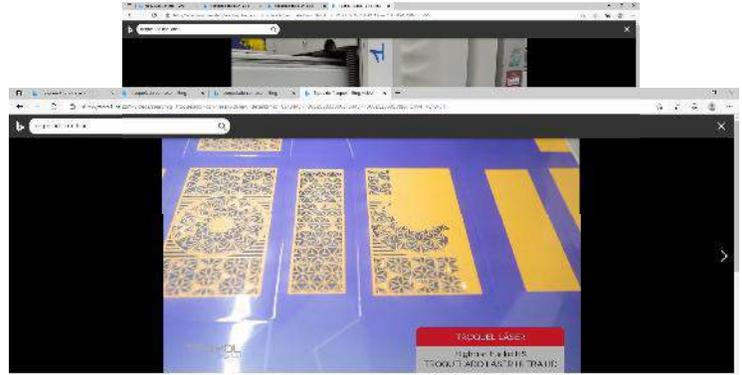
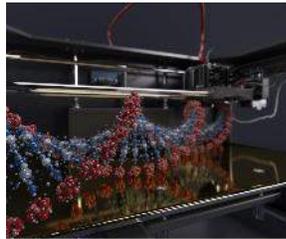
CAE (Computer Aided Engineerin), Ingeniería Asistida por Computadora. Consiste en el uso de software para simular el rendimiento con el objetivo de mejorar los diseños de los productos o de contribuir a la resolución de problemas de ingeniería para sectores muy diversos. Incluye la simulación, la validación y la optimización de procesos y herramientas de fabricación.



CNC Control Numérico por Computadora. Es un sistema que permite el control de la posición de un elemento que está montado en el interior de una máquina o herramienta mediante un software especialmente diseñado para ello



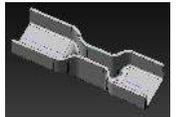
De igual modo se puede decir que la máquina CNC es la impresión 3D al revés. Debido a que el mecanizado CNC los crea recortando y la impresión 3D crea objetos construyendo capas en tres dimensiones. La máquina CNC está en el mercado desde 1940 se incorporó en la industria, y la impresora 3D fue creada en 1983.



PROCEMEC S.A DE CV. fue fundada en 1985 comienza a estampar terminales eléctricas, soportes eléctricos y piezas eléctricas pequeñas. Fabricación de troqueles, moldes, dispositivos y partes troqueladas.



"La complejidad de poder entenderse con los clientes de acuerdo al uso de archivos con diferentes extensiones tales como CATIA, IGS, Pro E, STEP y SAT, nos buscamos una alternativa que se ajustara a nuestras necesidades y sobre todo de comunicación con nuestros clientes".



Utilizan el Software Visi Modeling (Modelador) y Visi Progress (Troqueles). Características: Interfaz amigable y potencia para el desarrollo de los sólidos híbridos y modelado de superficies en el diseño de troqueles.

- Beneficios:
- Desarrollo de Blanks en partes de geometría complicada.
 - Disminución de tiempos en desarrollo de Ingeniería de hasta un 60%
 - Visualizar el Troquel con mayor claridad que un dibujo en 2D e interpretarlos en 3D

Créditos: Visi -Series México S.A de CV.



Centro de Odontología de Implantes

Una práctica especializada en implantes dentales necesitaba encontrar una manera de alinear digitalmente los dientes de los pacientes con sus caras, de manera rápida y precisa, para diseñar implantes con una apariencia natural y que el paciente se sienta con una imagen adecuada a su personalidad.



Mediante la utilización de un escáner 3D profesional a color de mano para capturar digitalmente los rostros de los pacientes y luego combinar los escaneos con los escaneos intraorales para crear implantes impecables y dejar una serie de sonrisas.

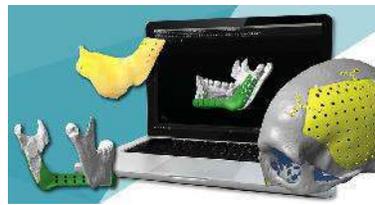
"Toma aproximadamente 10 segundos escanear la cara completa del paciente y menos de 3 segundos escanear el resto de su sonrisa, ya que todas las caras deben estar alineadas con los dientes superiores para que la alineación sea precisa. Luego solo otros 4-5 minutos para el procesamiento posterior"



Créditos: Visi - Series México S.A de CV.



"Visi Series México" en colaboración con la Fundación en Bioingeniería Humana Avanzada para la América Latina A. C. (Fundación BHA), se dieron a la tarea de llevar a cabo la Primera Prótesis Craneal Impresa en 3D con material grado quirúrgico de Titanio en México, implantada sobre el paciente que fue seleccionado para tener este beneficio.



El equipo médico proporcionó el archivo STL original de toda la cabeza y fue reproducido por el escáner CT / MRI. El archivo STL se utilizó para imprimir en 3D un modelo de prototipo de plástico interno para analizar la forma del agujero. Se trabajó con los médicos, estos se encontraron satisfechos con la topología del cráneo y el modelo del prototipo se escaneó e importó a la aplicación del Software Visi CAD.



Créditos: Visi -Series México S.A de CV.

Troqueladora Batesville de México, S. de R.L. de C.V. Empresa fundada en el año 2000, dirigida por Jody Fiedderman y sus colaboradores, Omar Escárcega y Miguel Díaz, dedicada al Diseño y Fabricación de Herramentales en el área de Troqueles, así como Maquinado 2D / 3D y Estampado de piezas metálicas.



"Usando VISI Series podemos simular la condición de la pieza física y buscar alternativas antes de realizar alguna modificación no exitosa en el troquel y perder tiempo en prensa. Otro de los beneficios es la reducción de tiempo en la elaboración de nuevos diseños, el cual ha bajado un 60% en relación con el antiguo Software, el modelado de maquinados en 3D y realizar su programación, para ejecutar en las máquinas CNC al transferir la información y comunicarse sin ningún problema ni pérdida de información. Además de tener el ensamble completo del troquel en 3D, permite a cualquiera hacer consultas rápidas, referente a los diseños".



"Definitivamente recomendaría el uso del Software VISI Series porque es muy práctico, amigable y versátil, tiene diversas aplicaciones que se adaptan a cualquier necesidad y gozan de calidad y precisión confiable".

Créditos: Visi -Series México S.A de C.V.

West Coast Customs. La tienda de personalización de automóviles más famosa del mundo recurrió al escaneo 3D para acelerar los flujos de trabajo, aumentar la precisión y abrir la puerta a nuevas posibilidades creativas.

El objetivo utilizar un escáner 3D de mano para escanear automóviles, autopartes y varios otros componentes, luego usar los modelos 3D de estos en software CAD para diseñar y crear automóviles modificados inusuales y de primera línea para celebridades y empresas clientela.

Algunos de los proyectos más destacados de West Coast Customs son el Start Trek, el Slingshot Vehícle, el Black Panther Lexus, y el West Coast Racer rollercoaster/six Flags.



Ya sea que estén escaneando un automóvil completo, o sólo una parte, una vez que terminan de escanear con Eva, procesan los escaneos 3D en Artec Studio y luego exportan el modelo 3D a Geomagic Design X. Allí hacen las modificaciones, que pueden ser desde ensanchar las ruedas, estirar la parrilla, bajar la carrocería, o en el caso del Black Panther Lexus, añadiendo también el inolvidable toque de las garras del Black Panther en los espejos retrovisores laterales.

Los modelos 3D finales se envían a su máquina CNC para su fresado, o a su impresora 3D, o se utilizan como parte de los planos digitales del proyecto. También han utilizado su Eva para escanear y realizar ingeniería inversa de piezas heredadas que son extremadamente difíciles de obtener, con largos tiempos de espera y altos precios de venta, o incluso totalmente indisponibles.

Créditos: Visi -Series México S.A de C.V.



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. Referente en el Diseño y Manufactura de joyería.



¿Porque utilizar tecnología digital?

- Entre los beneficios se encuentran la reducción de los costes y del tiempo de desarrollo del producto, con una mejora de la calidad y de la durabilidad del producto.
- Las decisiones de diseño se pueden tomar sobre la base de su impacto en el rendimiento.
- Puede proporcionar información sobre el rendimiento en etapas más tempranas del proceso de desarrollo, cuando resulta más económico efectuar cambios en el diseño
- La gestión integrada de datos y procesos amplía la capacidad de forma efectiva la información sobre el rendimiento, así como de mejorar los diseños para una comunidad más amplia.
- Los diseños se pueden evaluar y perfeccionar gracias a las simulaciones por computadora en realizar pruebas con prototipos físicos, lo cual permite un ahorro de tiempo y dinero.

**Fwd: 2021.Informe VII SeminarioDisenioCulturaContexto-DisenioDisruptivo-
COMPLETO.pdf**

1 mensaje

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

24 de noviembre de 2021, 11:15

Buenos días Lupita

Por este medio le hago entrega del expediente del informe del VII Seminario del Área Diseño Disruptivo, con el oficio JDIC.465/2021, solicitando a usted sea turnado a la comisión correspondiente.

Saludos cordiales,
Sandra Molina

Dirección de CyAD



2021.Informe VII SeminarioDisenioCulturaContexto-DisenioDisruptivo-COMPLETO.pdf
12972K