

7 de noviembre de 2023

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 3.3 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Prórroga de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la solicitud de Prórroga del Proyecto de Investigación N-555 “Videojuego y Lenguaje”, hasta el trimestre 24-P, la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, adscrito al Programa de Investigación P-071 “Cultura Lúdica y Humanidades Digitales”, que forma parte del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura”, presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Las personas integrantes que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Mtro. Sergio Dávila Urrutia, Alumno Josué Tomás Mendoza Juárez y como Asesor: Mtro Luis Yoshiaki Ando Ashijara.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

30 de octubre de 2023

JDIC.219.2023

Asunto: Respuesta a oficio SACD/CYAD/684/2023

Mtra. Areli García González

Coordinadora de la Comisión

Ciencias y Artes para el Diseño

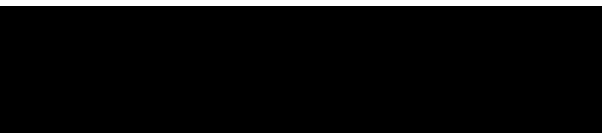
Presente

Por este medio le saludo cordialmente y en respuesta al oficio **SACD/CYAD/684/2023** del 24 de octubre de 2023, se envía la documentación atendiendo las observaciones hechas por la comisión, respecto a la solicitud de prórroga del Proyecto de Investigación N-555 "Videojuegos y lenguaje".

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E

"Casa abierta al tiempo"



MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

Av. San Pablo No. 420, Edif. H, P.B. Col. Reynosa Tamaulipas
Azcapotzalco, 02200 CDMX
55-5318-9174

Octubre 19 de 2023

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

P R E S E N T E

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, turnar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD la SOLICITUD DE PRÓRROGA del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN N-555 VIDEOJUEGOS Y LENGUAJE del PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES del GRUPO DE INVESTIGACIÓN “DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA”. Si bien el proyecto se ha desarrollado de manera provechosa y ha generado gran cantidad de productos de trabajo, existen algunos objetivos que faltan por ser completados:

- Los últimos textos en los que se cubre el objetivo: “Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos”, están por ser entregados.
- El armado del reporte final de investigación, ya que éste todavía contempla actividades a realizar en los próximos meses.

Este proyecto de investigación se sustenta en la apertura de espacios físicos de discusión y debate para que, a través de la exposición y el diálogo, se puedan generar los puentes epistemológicos necesarios para lograr los objetivos: 1) Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la comprensión, análisis y concepción del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento y de sentido; y 2) Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje. Como consecuencia de la pandemia, las reuniones y seminarios no fueron posibles y su realización en línea sólo alcanzó las metas de manera muy parcial, particularmente en cuanto a las discusiones con la academia e industria nacionales.

Otro factor relevante que impidió cubrir los objetivos fue el paro estudiantil del presente año por varias razones, entre ellas, el no contar con instalaciones adecuadas para la realización de eventos, así como la imposibilidad de recibir en la unidad productos como materiales de investigación impresos para su distribución entre los autores de otras instituciones. Tampoco se contó con la participación del estudiantado y, dado el carácter generacional del campo de conocimiento en cuanto a cultura lúdica, esto redundó en la reiteración de sesgos en varias de las propuestas; por lo que los resultados son parciales. El porcentaje de avance, hasta el momento, es de: 80% de avance.

Por lo anterior y con el objetivo de cumplir con los objetivos particulares de investigación aprobados para el proyecto N-555, es que se solicita la PRÓRROGA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. El tiempo solicitado es de tres trimestres (23-O, 24-I, 24-P), sujetándose al siguiente calendario de trabajo:

Objetivo	Metas y entregables	Acciones	Trimestre
Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.	Libro colectivo de investigación	Correcciones atendiendo a los dictámenes, armado del libro y proceso ante Consejo Editorial e impresión	23-O
	Seminario de apreciación cinematográfica y lenguajes digital y audiovisual		23-O
	6to Coloquio de Investigadores de Juegos de Rol		24-I
El armado del reporte final de investigación, ya que éste todavía contempla actividades a			24-P



realizar en los próximos meses			
--------------------------------	--	--	--

Por lo anterior y con el objetivo de cumplir con los objetivos particulares de investigación aprobados para el proyecto N-555, es que se solicita la PRÓRROGA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ

RESPONSABLE DEL GRUPO DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

Relación de los objetivos y metas aprobados del proyecto, los avances específicos alcanzados a la fecha
Proyecto N-555 Videojuegos y lenguaje

Responsable: Blanca Estela López Pérez

Colaboradores: Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano Corrales (reciente integración al proyecto)

El porcentaje de avance, hasta el momento, es de: 80% de avance.

El tiempo solicitado es de tres trimestres (23-O, 24-I, 24-P), sujetándose al siguiente calendario de trabajo al final de este documento.

Objetivos	Metas	Entregables (publicaciones)	Entregables (seminarios, coloquios y foros especializados)	Entregables (organización de seminarios, coloquios y foros especializados)
<p>General: Identificar los vínculos existentes entre las teorías del lenguaje y el acto de jugar videojuegos para que, desde una perspectiva humanista, sea posible dar cuenta tanto de la apropiación del lenguaje como de los procesos de pensamiento y creación que dicha actividad implica.</p>				
<p>Objetivos particulares</p>				
<p>Conceptuar el acto de jugar videojuegos como una forma de lenguaje y pensamiento.</p>	<p>Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la</p>	<ul style="list-style-type: none"> López Pérez, B. E. (2021) "Diseño de Mecánicas de Juego para Videojuegos Autobiográficos" en Principios y Prácticas de Diseño, Vol. 3 No. 2, Septiembre 30, 2021, Pp. 35-50. DOI: 	<p>EVENTO: Enseñar y difundir literatura en diferentes escenarios TRABAJO: La literatura se dice con muchos medios. FECHA: 2022/05/13.</p>	<p>Organización del Seminario El Juego como Transformador Social 2.0</p>

	<p>comprensión, análisis y conceptualización del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento y de sentido.</p> <p>Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje.</p>	<p>https://doi.org/10.18848/2641-4406/CGP/v03i02/35-50</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capítulo de libro, "Tiempo de ocio y diseño de sistemas de entretenimiento" en López Novelo, Roberto Alejandro (2021) <i>Ocio y entretenimiento en el contexto digital</i>. Aproximaciones desde la academia. México: Gedisa • Capítulo de libro, "El videojuego como soporte del fenómeno de lo literario" en Sperling, C. C., Samperio Jiménez D. A., Ramos Morales, G. y Rodríguez González, A. (2021) <i>Desafíos y debates en el estudio de la literatura contemporánea</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. 	<p>EVENTO: Seminario Permanente de Didáctica de la Literatura y TICS TRABAJO: Los caminos tecnológicos de la literatura. FECHA: 2022/07/28 EVENTO: Game Jam Haz Juegos No La Guerra TRABAJO: La necesidad de la violencia. FECHA: 2022/03/10.</p>	
<p>Identificar las implicaciones que el lenguaje tiene sobre el pensamiento, en tanto proceso discursivo de creación de sentido.</p>	<p>Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño y las teorías del lenguaje, para fundamentar una visión integral del acto de jugar videojuegos, mediante la participación académica conjunta con investigadores de otras disciplinas como: filosofía, psicoanálisis, literatura, historia e informática. Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del lenguaje, el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • López Pérez, B. E. (2021) "Transmedia y adaptaciones: diferencias sistémicas para la expansión de universos narrativos" en <i>Mediaciones Revista Académica de Comunicación del CCH</i>, no. 2 Marzo 2021 https://mediacionescch.com/ • López Pérez, B. E., Hernández Torres, E. y Núñez-Pacheco, R. (2021) <i>Videojuegos y Lenguaje</i>. México. Universidad Autónoma Metropolitana. • López Pérez, B. (2022) Salud mental videojuegos: el uso terapéutico de videojuegos en la población estudiantil universitaria. Taller Servicio 24 Horas Vol. 17 no. 33, 24-33. • Núñez-Pacheco, R., Aguaded, I. y López, B. (2022) Diseño emocional e inmersión en videojuegos narrativos. El caso de Detroit: Become. Palabra Clave, vol. 4 no 24, 1-27. 	<p>EVENTO: Seminario Permanente de Didáctica de la Literatura y TICS TRABAJO: Los caminos tecnológicos de la literatura. FECHA: 2022/07/28. EVENTO: Feria Internacional del libro Guadalajara TRABAJO: Presentación de libro Videojuegos y Lenguaje. FECHA: 2022/11/26. EVENTO: Feria Internacional de Cómics BUAP 2022 CONFERENCIA: Worldbuilding y agencia para videojuegos narrativos. FECHA: 2022/09/04. EVENTO: 1er Coloquio de Tendencias Tecnológicas en Educación UAM-Cn</p>	<p>Organización Seminarios con Industria de Videojuegos Maquintias Vemtana Sur 2021 y 2022</p> <p>Organización Maquintias Marché du Film 2023</p>

	<p>pensamiento y el acto de jugar videojuegos. Publicación de artículos en revistas especializadas. Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.</p>		<p>CONFERENCIA: Consideraciones para la aplicación de videojuegos en la educación. FECHA: 2022/12/05. EVENTO: Festival Internacional de Cine del CCH de la UNAM - Cecehachero Film Fest CONFERENCIA: Corrientes narrativas en videojuegos. FECHA: 2022/09/24.</p>	
<p>Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.</p>		<p>Por entregar: Dos artículos en corrección. Un libro en proceso</p>		<p>Por realizarse: DIGRA México: 16 y 17 de octubre 2023. Maquinitas Ventana Sur 2023 Academia de las Familias Mexicanas 24 de octubre 2023.</p>

PLAN DE TRABAJO NUEVO

Participantes	Objetivo	Metas y entregables	Acciones	Trimestre
Blanca Estela López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano Corrales	Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.	Libro colectivo de investigaxción	Correcciones atendiendo a los dictámenes, armado del libro y proceso ante Consejo Editorial e impresión	23-O
Edgar Meritano Corrales		Seminario de apreciación cinematográfica y lenguajes digital y audiovisual		23-O
Mauricio Rangel Jiménez		6to Coloquio de Investigadores de Juegos de Rol		24-I

Blanca Estela López Pérez	El armado del reporte final de investigación, ya que éste todavía contempla actividades a realizar en los próximos meses			24-P
---------------------------	--	--	--	------

JDIC.219.2023 Atención a observaciones a la solicitud de prórroga del Proyecto de Investigación N-555

3 mensajes

DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO

30 de octubre de 2023,

<investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

18:14

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

[REDACTED]@azc.uam.mx>

Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Por este medio le saludo cordialmente y en respuesta al oficio SACD/CYAD/684/2023 del 24 de octubre de 2023, se envía la documentación atendiendo las observaciones hechas por la comisión, respecto a la solicitud de prórroga del Proyecto de Investigación N-555 "Videojuegos y lenguaje"

 JDIC.219.pdf
512K

SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO

30 de octubre de 2023,

<sacad@azc.uam.mx>

23:32

Para: DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Cc: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>, Blanca Estela López [REDACTED]

Estimada Mtra. Sandra Molina,
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
P R E S E N T E

Se confirma haber recibido la documentación adjunta, para darle seguimiento con la Comisión correspondiente.

Saludos cordiales,

Areli

[El texto citado está oculto]

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

3 de noviembre de 2023, 13:23

Para: SECRETARIA ACADEMICA CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO <sacad@azc.uam.mx>

Confirmando de recibido

[El texto citado está oculto]



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

23 de octubre de 2023

JDIC.211.2023.

Asunto: Solicitud de prórroga de proyecto de investigación
e incorporación de profesores visitantes.

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ
Secretaria Académica en funciones de Directora
Ciencias y Artes para el Diseño

Presente

Por este medio hago llegar a usted la documentación necesaria para solicitar la prórroga del proyecto de investigación **N-555 VIDEOJUEGOS Y LENGUAJE del PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES** de acuerdo con la solicitud de la Dra. Blanca Estela López Pérez, responsable del GRUPO DE INVESTIGACIÓN "DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA". Por lo anterior, pido se remita a la ***Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación*** para su análisis y en su caso aprobación.

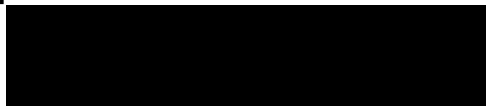
La Dra. Blanca López, expone detalladamente en el oficio correspondiente la justificación de esta prórroga, por lo que es importante señalar que esta jefatura valida las razones presentadas, ya que para alcanzar los objetivos de investigación de manera plena, es importante realizar todas las actividades contempladas en la metodología.

Así mismo se solicita la incorporación de los profesores visitantes EDGAR MERITANO CORRALES y MAURICIO RANGEL JIMÉNEZ, por las razones que se detallan en el oficio correspondiente.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E,

“



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

Fwd: JDIC.211.2023 Oficio_proyecto_N555_prorroga.pdf

1 mensaje

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

23 de octubre de 2023, 15:50

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

Estimada Lic. Lupita,

Te envié la documentación enviada por la Mtra. Sandra L. Molina Mata, para que se le dé por favor seguimiento a la solicitud.

Muchas gracias y saludos cordiales,

A r e l i

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

De: **DEPARTAMENTO INVESTIGACION Y CONOCIMIENTO** <investigacionconocimiento@azc.uam.mx>

Date: lun, 23 oct 2023 a las 8:00

Subject: JDIC.211.2023 Oficio_proyecto_N555_prorroga.pdf

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

[REDACTED] <[REDACTED]@azc.uam.mx>

Estimada Mtra. Areli,

Por este medio hago llegar a usted la documentación necesaria para solicitar la prórroga del proyecto de investigación N-555 VIDEOJUEGOS Y LENGUAJE del PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES de acuerdo con la solicitud de la Dra. Blanca Estela López Pérez, responsable del GRUPO DE INVESTIGACIÓN "DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA". Por lo anterior, pido se remita a la Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación para su análisis y en su caso aprobación.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo.

Atentamente,

Sandra L. Molina Mata


--

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174

@InvestigacionyConocimientoUAMAZC

www.azc.uam.mx

 Oficio_proyecto_N555_prorroga.pdf
774K

Octubre 6 de 2023

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

PRESENTE

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, turnar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD la SOLICITUD DE PRÓRROGA del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN N-555 VIDEOJUEGOS Y LENGUAJE del PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES del GRUPO DE INVESTIGACIÓN “DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA”. Si bien el proyecto se ha desarrollado de manera provechosa y ha generado gran cantidad de productos de trabajo, existen algunos objetivos que faltan por ser completados:

- Los últimos textos en los que se cubre el objetivo: “Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos”, están por ser entregados.
- El armado del reporte final de investigación, ya que éste todavía contempla actividades a realizar en los próximos meses.

Este proyecto de investigación se sustenta en la apertura de espacios físicos de discusión y debate para que, a través de la exposición y el diálogo, se puedan generar los puentes epistemológicos necesarios para lograr los objetivos: 1) Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento y de sentido; y 2) Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje. Como consecuencia de la pandemia, las reuniones y seminarios no fueron posibles y su realización en línea sólo alcanzó las metas de manera muy parcial, particularmente en cuanto a las discusiones con la academia e industria nacionales.

Otro factor relevante que impidió cubrir los objetivos fue el paro estudiantil del presente año por varias razones, entre ellas, el no contar con instalaciones adecuadas para la realización

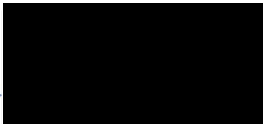
de eventos, así como la imposibilidad de recibir en la unidad productos como materiales de investigación impresos para su distribución entre los autores de otras instituciones. Tampoco se contó con la participación del estudiantado y, dado el carácter generacional del campo de conocimiento en cuanto a cultura lúdica, esto redundó en la reiteración de sesgos en varias de las propuestas; por lo que los resultados son parciales.

Por lo anterior y con el objetivo de cumplir con los objetivos particulares de investigación aprobados para el proyecto N-555, es que se solicita la PRÓRROGA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ
RESPONSABLE DEL GRUPO DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

Octubre 19 de 2023

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

P R E S E N T E

Por este medio me permito solicitarle de la manera más atenta, la inclusión como colaboradores de los doctores EDGAR MERITANO CORRALES y MAURICIO RANGEL JIMÉNEZ a los PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN N-555 VIDEOJUEGOS Y LENGUAJE, y N-556 EL COLECCIONISMO DE JUGUETES COMO CONSUMO SIMBÓLICO Y EXPERIENCIA ESTÉTICA del PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES del GRUPO DE INVESTIGACIÓN “DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA”. Cuando estos proyectos fueron aprobados en Consejo Divisional, los dos profesores no se encontraban laborando para nuestro departamento, por lo que no fueron considerados en los documentos de registro originalmente. Hoy se encuentran participando de manera activa en ambos proyectos y sus aportes han sido muy significativos, lo que se ha visto reflejado en los productos de trabajo presentados hasta el momento.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.
Reciba un cordial saludo.

Atte.,



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ
RESPONSABLE DEL GRUPO DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

Relación de los objetivos y metas aprobados del proyecto, los avances específicos alcanzados a la fecha
Proyecto N-555 Videojuegos y lenguaje

Responsable: Blanca Estela López Pérez

Colaboradores: Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano Corrales

Objetivos	Metas	Entregables (publicaciones)	Entregables (seminarios, coloquios y foros especializados)	Entregables (organización de seminarios, coloquios y foros especializados)
<p>General: Identificar los vínculos existentes entre las teorías del lenguaje y el acto de jugar videojuegos para que, desde una perspectiva humanista, sea posible dar cuenta tanto de la apropiación del lenguaje como de los procesos de pensamiento y creación que dicha actividad implica.</p>				
Objetivos particulares				
<p>Conceptuar el acto de jugar videojuegos como una forma de lenguaje y pensamiento.</p>	<p>Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del lenguaje, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de jugar videojuegos, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • López Pérez, B. E. (2021) "Diseño de Mecánicas de Juego para Videojuegos Autobiográficos" en Principios y Prácticas de Diseño, Vol. 3 No. 2, Septiembre 30, 2021, Pp. 35-50. DOI: https://doi.org/10.18848/2641-4406/CGP/v03i02/35-50 • Capítulo de libro, "Tiempo de ocio y diseño de sistemas de entretenimiento" en López Novelo, Roberto Alejandro (2021) <i>Ocio y entretenimiento en el contexto digital</i>. 	<p>EVENTO: Enseñar y difundir literatura en diferentes escenarios TRABAJO: La literatura se dice con muchos medios. FECHA: 2022/05/13. EVENTO: Seminario Permanente de Didáctica de la Literatura y TICS TRABAJO: Los caminos tecnológicos de la literatura. FECHA: 2022/07/28</p>	<p>Organización del Seminario El Juego como Transformador Social 2.0</p>

	<p>pensamiento y de sentido. Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje.</p>	<p>Aproximaciones desde la academia. México: Gedisa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capítulo de libro, "El videojuego como soporte del fenómeno de lo literario" en Sperling, C. C., Samperio Jiménez D. A., Ramos Morales, G. y Rodríguez González, A. (2021) <i>Desafíos y debates en el estudio de la literatura contemporánea</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. 	<p>EVENTO: Game Jam Haz Juegos No La Guerra TRABAJO: La necesidad de la violencia. FECHA: 2022/03/10.</p>	
<p>Identificar las implicaciones que el lenguaje tiene sobre el pensamiento, en tanto proceso discursivo de creación de sentido.</p>	<p>Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño y las teorías del lenguaje, para fundamentar una visión integral del acto de jugar videojuegos, mediante la participación académica conjunta con investigadores de otras disciplinas como: filosofía, psicoanálisis, literatura, historia e informática. Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del lenguaje, el pensamiento y el acto de jugar videojuegos. Publicación de artículos en revistas especializadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • López Pérez, B. E. (2021) "Transmedia y adaptaciones: diferencias sistémicas para la expansión de universos narrativos" en <i>Mediaciones Revista Académica de Comunicación del CCH</i>, no. 2 Marzo 2021 https://mediacionescch.com/ • López Pérez, B. E., Hernández Torres, E. y Núñez-Pacheco, R. (2021) <i>Videojuegos y Lenguaje</i>. México. Universidad Autónoma Metropolitana. • López Pérez, B. (2022) Salud mental videojuegos: el uso terapéutico de videojuegos en la población estudiantil universitaria. <i>Taller Servicio 24 Horas</i> Vol. 17 no. 33, 24-33. • Núñez-Pacheco, R., Aguaded, I. y López, B. (2022) Diseño emocional e inmersión en videojuegos narrativos. <i>El caso de Detroit: Become</i>. <i>Palabra Clave</i>, vol. 4 no 24, 1-27. 	<p>EVENTO: Seminario Permanente de Didáctica de la Literatura y TICS TRABAJO: Los caminos tecnológicos de la literatura. FECHA: 2022/07/28.</p> <p>EVENTO: Feria Internacional del libro Guadalajara TRABAJO: Presentación de libro <i>Videojuegos y Lenguaje</i>. FECHA: 2022/11/26.</p> <p>EVENTO: Feria Internacional de Cómics BUAP 2022 CONFERENCIA: Worldbuilding y agencia para videojuegos narrativos. FECHA: 2022/09/04.</p> <p>EVENTO: 1er Coloquio de Tendencias Tecnológicas en Educación UAM-Cn CONFERENCIA: Consideraciones para la aplicación de videojuegos en la educación. FECHA: 2022/12/05.</p> <p>EVENTO: Festival Internacional de Cine del</p>	<p>Organización Seminarios con Industria de Videojuegos Maquintias Vemtana Sur 2021 y 2022</p> <p>Organización Maquintias Marché du Film 2023</p>

	Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.		CCH de la UNAM - Cecehachero Film Fest CONFERENCIA: Corrientes narrativas en videojuegos. FECHA: 2022/09/24.	
Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.		Por entregar: Dos artículos en corrección. Un libro en proceso		Por realizarse: DIGRA México: 16 y 17 de octubre 2023. Maquinitas Ventana Sur 2023 Academia de las Familias Mexicanas 24 de octubre 2023.

PLAN DE TRABAJO NUEVO

Participantes	Objetivo	Metas y entregables	Acciones	Trimestre
Blanca Estela López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez y Edgar Meritano Corrales	Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.	Libro colectivo de investigaxción	Correcciones atendiendo a los dictámenes, armado del libro y proceso ante Consejo Editorial e impresión	23-I
Edgar Meritano Corrales		Seminario de apreciación cinematográfica y lenguajes digital y audiovisual		23-1
Mauricio Rangel Jiménez		6to Coloquio de Investigadores de Juegos de Rol		23-P
Blanca Estela López Pérez	El armado del reporte final de investigación, ya que éste todavía contempla actividades a realizar en los próximos meses			23-O



SACD/CYAD/685/2023

24 de octubre de 2023

Mtra. Sandra Luz Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Presente

Asunto: Observación respecto a la solicitud de Prórroga del Proyecto de Investigación N-555.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, revisó la documentación de Prórroga del Proyecto de Investigación N-555 "Videojuegos y lenguaje" y al respecto le comenta lo siguiente:

- Definir claramente el tiempo que solicita de prórroga
- Falta incluir el porcentaje de los avances
- Plantear el calendario a partir del trimestre 23-O
- Presentar un oficio de la Jefa de Departamento por cada trámite que se solicita.

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

Atentamente

Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González

Coordinadora de la Comisión

c.c.p. Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y Conocimiento