

07 de septiembre de 2021

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 2.4 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud del Registro del Grupo de Investigación, así como de los Programas y sus Proyectos de Investigación presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento, propone el siguiente:

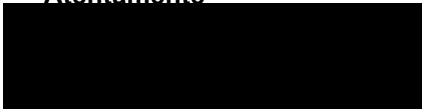
Dictamen

Aprobar el Registro del **Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura”**, la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, así como el registro de los siguientes Programas y Proyectos:

- **Programa de Investigación 1** titulado “**Cultura Lúdica y Humanidades Digitales**”, así como los registros de los proyectos de investigación adscritos a este programa: **Proyecto de Investigación 1. “Videojuego y Lenguaje”**, el cual tiene una vigencia del trimestre 21-P al trimestre 23-I. **Proyecto de Investigación 2. “El Coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética”**, el cual tiene una vigencia del trimestre 21-P al trimestre 23-I, la responsable del programa, así como de los proyectos es la Dra. Blanca Estela López Pérez.
- **Programa de Investigación 2** titulado “**Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo**”, así como los registros de los Proyectos de Investigación adscritos a este programa: **Proyecto de Investigación 1. “Historia, narración y cultura en el siglo XX”**, el cual tiene una vigencia del trimestre 21-P al trimestre 23-I. **Proyecto de Investigación 2. “Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España”**, el cual tiene una vigencia del trimestre 21-P al trimestre 23-I, el responsable del programa, así como de los proyectos es el Dr. José Silvestre Revueltas Valle.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Mtra. Mónica Elvira Gómez Ochoa, los asesores Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara y el Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente


Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

Departamento de Investigación y Conocimiento

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Fecha: 17 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.185/2021
Asunto: Compromiso presupuestal

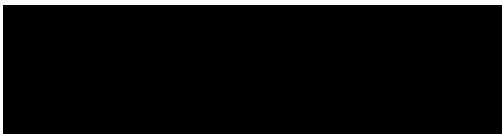
Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Presidente del Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño

P R E S E N T E

Por este medio se garantiza la existencia de apropiación **presupuestal** disponible y libre de afectación para la asunción de un **compromisos presupuestal por 30,000 pesos que permitirá el cumplimiento de las actividades** requeridas por el Grupo para lo que resta del 2020 con cargo al presupuesto de la respectiva vigencia. Esta cantidad obedece a que debido a los timbres fiscales marcados para el ejercicio del presupuesto Departamental algunas actividades propuestas deberán ser realizadas el próximo año, considerándose en el armado del presupuesto del ejercicio 2022.

Atentamente,
"Casa abierta al tiempo"



Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

Fecha: 23 de julio 2021
Oficio no. JDIC.190/2021
Asunto: Solicitud de registro Grupo
Diseño, Humanidades y Filosofía

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Grupo de Investigación "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura" proponiendo como Responsable del mismo a la Dra. Blanca Estela López Pérez.

Así mismo se presenta el oficio JDIC.185/2021 estableciendo el compromiso presupuestal del Departamento para posibilitar el Plan de trabajo presentado por el Grupo, avalado también por esta Jefatura Departamental.

Los objetivos del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño son, según la publicación "Y 25 años después":

- Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad.
- Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
- Realizar investigaciones sobre la práctica del diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana en sus diversas épocas históricas.
- Observar y estudiar la cultura material y los procesos del diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico.

Por lo que de acuerdo a lo anterior el Grupo propuesto permitirá construir desde el análisis académico un Marco Teórico que sirva como referente en la relación entre la cultura y el diseño de acuerdo a los planteado en los objetivos expresados en la documentación anexa. El Grupo permitirá realizar procesos de investigación en los términos reconocidos por la División de Ciencias y Artes para el Diseño lo que fortalecerá la investigación institucional.

Justificación de la pertinencia académica

La justificación académica para la creación del Grupo se establece a partir del reconocimiento de los mismos como espacios de investigación relevantes dentro de la División

“ En este sentido, conviene resaltar, que las Áreas y Grupos de investigación, se han constituido como aquellos espacios en los que se cultivan y abordan temáticas y objetos de estudio afines que reúnen los intereses académicos de los profesores investigadores que los conforman alineándose a los objetivos departamentales, promoviendo además del trabajo colectivo, la investigación multi y transdisciplinaria.”¹

En este caso, este Grupo es una oportunidad para institucionalizar un espacio de investigación colectiva que ha venido trabajando previamente, pero que no ha sido reconocido dentro de los espacios formales para la investigación.

Los procesos de investigación que se plantean contemplan el fortalecimiento del ejercicio de la docencia para las tres licenciaturas y en lo particular presentan la oportunidad de fortalecer el Tronco General de Asignatura, lo cual resulta un elemento innovador en la práctica de la investigación divisional. Lo anterior permitirá dar acceso a las y los alumnos a procesos de formación basados en productos de investigación como lo requiere nuestro modelo educativo.

Se anexa la relación de documentos correspondientes enlistados en el ANEXO 1

Esperando que esta justificación cumpla en términos de los establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

¹ Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos. Aprobados en la Sesión 593 ordinaria del Cuadragésimo Quinto Consejo Divisional, celebrada el 30 de septiembre de 2020

21 de mayo de 2021

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 documentación para el registro del **GRUPO DE INVESTIGACIÓN “DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA”**. La documentación que le hago llegar consiste en los siguientes archivos:

- 1 Solicitud de registro de grupo de investigación
- 2 Registros de Programas de Investigación
- 4 Registros de Proyectos de Investigación
- 4 Cartas de Justificación Argumentada (1 para cada 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

REGISTRO DE GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

RESPONSABLE DEL GRUPO

Nombre: Blanca Estela López Pérez
[REDACTED]
[REDACTED]
Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo
Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento

NÚCLEO BÁSICO

Nombre: José Silvestre Revueltas Valle
[REDACTED]
[REDACTED]
Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo
Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento

[REDACTED] cenas Sánchez
[REDACTED]
[REDACTED]
Tipo de contratación: Indeterminado, Tiempo completo
Adscripción: Departamento de Investigación y Conocimiento

2.2.1 NOMBRE, LOS OBJETIVOS DEL GRUPO Y EL CAMPO DE CONOCIMIENTO

NOMBRE: DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

Uno de los aspectos básicos que distinguen a la especie humanas de cualquier otra que habita sobre el mundo, fue la capacidad que tuvo para desarrollar una suerte de habilidades que le permitieron primero sobrevivir sobre un entorno sumamente hostil, en una época particularmente delicada en que el número de miembros de nuestra especie difícilmente llegó a los cuarenta mil en todo el planeta, y luego con ello enfrentar migraciones, falta de alimentos, amenazas varias de depredadores, en períodos sumamente críticos como fueron las glaciaciones. Creación de objetos aparentemente

elementales, cuchillos, hachas, platos fueron imprescindibles para la supervivencia nuestra como especie. Podemos suponer, que la creación de una incipiente cultura material estuvo asociada íntimamente al desarrollo del lenguaje: la simple denominación de los objetos, por ejemplo, o la meditación sobre la propia obra, distinta por supuesto de la de la naturaleza, obligó a la denominación de sus propias creaciones. El hombre primitivo se asombró en un momento dado de su propia obra y ello aparece en todas las culturas humanas, sean estas originales, o las llamadas mestizas, las cuales ya son producto de mezclas tanto biológicas como culturales. La condición de comunicación de las primeras sociedades para que se dieran como sociedades se encuentra también inserta en los considerandos del lenguaje y diseño.

Podemos afirmar por tanto que toda obra material humana pasa por una concepción del diseño y por una serie de interrogantes básicos también universales: qué se pretende, con qué función, con base en qué propósito, con qué materiales, proyección de la cultura toda en acciones, juegos y objetos. En la meditación del hacer humano, en el ejercicio de reflexión de la propia obra, conforme esta se dé en el tiempo, surge la filosofía de la cultura. Engels señaló un ejemplo excelente: a partir de ellos, la humanidad pasó desde la creación de las más elementales hachas, llegando a la elaboración de las más formidables pinturas. Engels se hubiera fascinado de seguro con el desarrollo impresionante de la tecnología en el siglo XX y XXI, y por supuesto de las grandes ciudades. No debe de olvidarse que para el particular, los objetivos departamentales se proponen: Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas.

Si nos atenemos a nuestra concepción básica de clasificación e interpretación de la organización universitaria presente tanto en las universidades de corte napoleónico, como la Universidad Nacional (a través de facultades e institutos de investigación), como a la departamental, el caso de la UAM (a través de divisiones), tendríamos la intervención de cuando menos las siguientes disciplinas de conocimiento, entre las cuales no siempre existen puentes de comunicación del todo expeditos, ni claros, ni por supuesto direccionados hacia el Diseño:

- Sociología.
- Antropología.
- Historia.
- Psicología.
- Filosofía.
- Arqueología.
- Comunicación.

- Lingüística.
- Literatura.

Podría entenderse que es una nueva interpretación sobre el estudio de la obra del hombre y que ello no es nuevo. Que estas son sólo algunas de las disciplinas que lo interpelan, pero el propósito nuestro no olvida de suyo a quienes asumen en la actualidad –como en otras épocas de la historia humana- la creación de tal obra, que a saber son los Diseñadores, más allá de la clasificación que sobre ellos exista. Nuestra propuesta parte de la meditación de la obra material humana desde la perspectiva que ofrece nuestra División, en la consecución que el estudio del pasado del diseño se encuentra íntimamente relacionado –en lo esencial- con la ontológica pregunta de por qué los objetos son como son y no son de otra manera.

La investigación inicial de tal problemática nos ha llevado al estudio de algunas de las disciplinas anotadas, considerando también que la determinación última sobre el ser de los objetos, necesariamente concluirá no solo en la interpelación hacia los campos anotados, si no que también incluirá a muchos otros. Y en relación con los objetivos departamentales cabe destacar así su vinculación: Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.

2.2.2 OBJETO DE ESTUDIO, OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS PARTICULARES

Por tanto, más allá de las determinaciones históricas, el diseño, así como el lenguaje y la cultura se encuentran presentes en todas las sociedades humanas a lo largo y ancho del mundo todo, implicando de suyo aspectos sumamente entrelazados que implican el lenguaje, las formas de pensamiento, las concepciones sobre los relatos que aglutinan a los grupos en relación directa con sus creencias y formas de explicarse el universo, y, entre los miembros del grupo, a la integración misma y sentido de pertenencia necesario para seguir funcionando como una unidad. Al ser lo anterior parte de una concepción cultural, nuestra primera consideración como “grupo” en formación ubica al diseño íntimamente relacionado con la cultura, y ambos junto con los condicionantes que determinaron la supervivencia de la especie en el planeta, y que fue de carácter universal, como lo hemos reiterado, teniendo las particularidades explicables que se encuentran sujetas a mediaciones de tiempo y espacio.

Sin acotarnos a un discurso mucho más amplio, el propósito que persigue la propuesta de creación del grupo en Narrativa, historia y filosofía de la cultura y del diseño, es la de vincular y relacionar un conjunto de elementos imprescindibles, tratando de ir mucho más allá de la

clasificación científica a la que nos encontramos sujetos en la Universidad, sin los cuales resulta imposible la comprensión del fenómeno humano referido que es el Diseño, conceptualizado en tiempo y espacio.

OBJETIVOS GENERALES

- Construir marcos teóricos desde los diseños, las humanidades y la filosofía de la cultura para generar herramientas teóricas y metodológicas con perfil humanista y social, que permitan la comprensión profunda de problemas culturales nacionales.
- Desarrollar métodos de análisis de los distintos lenguajes que han permitido agruparnos socialmente como especie, crear historia, pensamiento sobre la obra realizada, y, a no olvidarlo, diseñar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana, pensamiento y formas de realización.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.

2.2.3. PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

- 1 Cultura lúdica y humanidades digitales
- 2 Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

1.1 Videojuego y lenguaje. *Tipo de Investigación Conceptual.*

1.2 Juguetes y coleccionismo. *Tipo de Investigación Conceptual.*

2.1 Historia, narración y cultura en el siglo XX. *Tipo de Investigación Conceptual.*

2.2 Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. *Tipo de Investigación Conceptual.*

2.2.4 UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS DE DISCUSIÓN COLECTIVA Y SISTEMÁTICA

ACTIVIDAD ACADÉMICA	PROYECTO	RESULTADOS ESPERADOS
Trimestre 21-P		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura I	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	Al final del primer año se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Discusión sobre antecedentes. • Seminario con 66 horas de exposición y actualización. • Material para elaboración capítulos de libro (electrónico) de investigación.
Trimestre 21-O		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura I	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Trimestre 22-I		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura I	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Coloquio anual de avances de investigación	A. Videojuego y lenguaje. B. Juguetes y coleccionismo. C. Historia, narración y cultura en el siglo XX. D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Al final del primer coloquio se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Estado de las investigaciones. • Vigencia de los proyectos de investigación. • Evaluación de avances y aportes de los proyectos de investigación.
Trimestre 21-P		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura II	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	Al final del segundo año se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Discusión sobre desarrollo de fenómenos estudiados en el siglo XX. • Seminario con 66 horas de exposición y actualización. • Material para elaboración capítulos de libro (electrónico) de investigación.
Trimestre 22-P		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura II	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Trimestre 22-O		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura II	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Coloquio anual de avances de investigación	A. Videojuego y lenguaje. B. Juguetes y coleccionismo. C. Historia, narración y cultura en el siglo XX. D. Discurso histórico y manifestaciones	Al final del segundo coloquio se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Estado de las investigaciones. • Evaluación de avances de los proyectos de investigación.

	materiales en la Nueva España.	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia de presentar reportes finales de investigación.
Trimestre 23-I		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura III	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	Al final del segundo año se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Discusión sobre impacto y consecuencias actuales. • Seminario con 66 horas de exposición y actualización. • Material para elaboración capítulos de libro (electrónico) de investigación.
Trimestre 23-P		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura III	A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Trimestre 23-O		
Seminario interinstitucional permanente: Modernidad, diseño y cultura III	B. Historia, narración y cultura en el siglo XX.	
Coloquio anual de avances de investigación	A. Videojuego y lenguaje. B. Juguetes y coleccionismo. C. Historia, narración y cultura en el siglo XX. D. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Al final del tercer coloquio se contará con: <ul style="list-style-type: none"> • Estado de las investigaciones. • Perfil de los nuevos proyectos de investigación. • Pertinencia de solicitar prórroga en caso necesario.

2.2.5 PLAN DE DESARROLLO DEL GRUPO A CUATRO AÑOS

OBJETIVO	ESTRATEGIA	PROYECTO	METAS	RECURSOS MATERIALES
Fomentar la formación y actualización académica de los integrantes del Grupo.	Diseño y desarrollo de cursos de actualización con expertos en los campos de: docencia, teoría y filosofía del lenguaje, y game studies. Se agregará a lo anterior lo consecuente con el estudio de la narrativa histórica.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Realización de curso de 20 horas.	
Desarrollar el trabajo colectivo de los miembros del Grupo para intercambio de experiencias, conocimientos y vínculos generados en el desarrollo de los proyectos de investigación.	Realización de seminarios sobre los tópicos de investigación. Coloquios de avance de investigación.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Realización de seminario de investigación permanente con duración de 20 horas.	
Generar la vinculación de los miembros del Grupo con otros académicos de campos afines	Diseño y desarrollo de seminarios interinstitucionales sobre sobre los tópicos de investigación.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo	Invitación a académicos de otras instituciones de campos afines a participar en los	

para la construcción de una red de investigación.	Invitación a expertos y redes internacionales.	Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	proyectos de investigación y seminarios.	
Incorporación temporal o definitiva de otros miembros.	Formación de nuevos miembros a través desarrollo de investigaciones de posgrado. Colaboración en posgrados de otras instituciones académicas y de investigación.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Participación de los miembros del Grupo en los posgrados de la división y en los de otras instituciones de educación superior.	
Ampliación, manutención y renovación de la infraestructura y recursos asignados al Grupo.	Adquisición de equipo de cómputo, de captura de audio (micrófonos, cables y grabadoras), captura y edición de video (cámaras, óptica, equipo de iluminación).	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Adquisición de equipo adecuado a las necesidades de los proyectos de investigación y de producción audiovisual.	
Vincular la producción de la investigación con la docencia.	Formación de capital humano a través de seminarios y posgrados. Participación de estudiantes en actividades de investigación y formación.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Apoyo a propuestas para adecuaciones y modificaciones de los planes y programas de estudio para licenciatura y posgrado.	
Ampliar el campo de investigación del grupo y actualización de líneas de investigación.	Identificación de nuevos campos y problemas a partir de los resultados obtenidos en los proyectos iniciales		Registro del tercer programa de investigación Registro de nuevos proyectos de investigación	
Difusión de los resultados de los proyectos de investigación.	Publicación de reportes de investigación. Publicación de artículos en revistas especializadas. Generación de nueva revista de investigación.	Videojuego y lenguaje Juguetes y coleccionismo Historia, narración y cultura en el siglo XX. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	Elaboración de reportes parciales (un año) y finales (dos años) de los avances y resultados de los proyectos de investigación.	

2.2.6 COMPROMISO PRESUPUESTAL

	Equipo	Costo	Publicaciones	Costo	Servicios	Costo	Eventos	Costo
1er Año			ISBN Electrónico (1) Diseño Editorial Corrección de estilo	\$500.00	Edición y corrección de color	\$40000.00	Seminario permanente (constancias)	\$200.00
				\$6000.00				Coloquio de avances (constancias)
			ISBN Impreso (2) Diseño Editorial Corrección de estilo Impresión (200 ejemplares de c/título tamaño media carta 150 páginas b/n))	\$1000.00				
				\$12000.00	\$4000.00			
				\$25000.00				
				\$25000.00				
	CYAD TV (Casattes)	\$1000.00						
2do Año	Laptop Gamer Razer Blade 15 i7 16GB 1TB GTX1660Ti	\$50000.00	ISBN Impreso (2) Diseño Editorial Corrección de estilo Impresión (200 ejemplares de c/título tamaño media carta 150 páginas b/n))	\$1000.00			Seminario permanente (constancias)	\$250.00
				\$12000.00	\$4000.00			
				\$25000.00				
				\$25000.00				
	Toners	\$10000.00					Coloquio de avances (constancias)	\$250.00
	CYAD TV (Casattes)	\$1000.00						
	Papelería	\$10000.00						
3er Año	Toners	\$10000.00	ISBN Impreso (1) Diseño Editorial Corrección de estilo Impresión (200 ejemplares tamaño media carta 150 páginas b/n))	\$500.00	Edición y corrección de color	\$45000.00	Seminario permanente (constancias)	\$300.00
				\$12000.00			\$4000.00	
				\$25000.00				
	Papelería	\$10000.00					Coloquio de avances (constancias)	\$300.00
	CYAD TV (Casattes)	\$1000.00						
4to Año	Toners	\$10000.00	ISBN Impreso (1) Diseño Editorial Corrección de estilo Impresión (200 ejemplares tamaño media carta 150 páginas b/n))	\$500.00			Seminario permanente (constancias)	\$350.00
				\$12000.00	\$4000.00			
				\$25000.00				
	Dell G3 Gaming Laptop I5-10300h Nvidia Gtx 1650 Ti 512gb Ssd (2)	\$50000.00						
	Papelería	\$10000.00					Coloquio de avances (constancias)	\$350.00
	CYAD TV (Casattes)	\$1000.00						

2.2.7 PLAN DE TRABAJO PARA CONVERTIRSE EN ÁREA DE INVESTIGACIÓN

INTEGRACIÓN TEMÁTICA	Los proyectos individuales se encuentran en concordancia con los objetivos del grupo y entre ellos. Abordan campos de investigación y conocimiento que llegan a los mismos campos de diseños.
SUPERACIÓN ACADÉMICA	Realización de estudios de doctorado y posdoctorado.
BENEFICIOS ESPERADOS	<ul style="list-style-type: none"> • Los programas de investigación propuestos atienden a temáticas contemporáneas en los campos de los diseños y, en consecuencia, permitirán actualizar temas y formas de impartir la docencia en los ejes teóricos y metodológicos. • Los programas propuestos por el Grupo de Investigación atienden al objetivo estratégico de investigación en el Plan de Desarrollo institucional: “Realizar investigación que contribuya al desarrollo social, científico, tecnológico, económico, cultural y político de la nación.”, en el factor del inciso c: “Desarrollar investigación enfocada en el desarrollo cultural.” En consecuencia, el grupo podrá brindar consultorías en materia de procesos culturales vinculados al diseño, tanto en sectores públicos como privados. • Los programas de investigación están orientados al sostenimiento de las líneas de producción de conocimientos de los siguientes posgrados: Diseño y Visualización de la Información, Diseño y Estudios Urbanos, Posgrado en Diseño para la Rehabilitación, Recuperación y Conservación del Patrimonio Construido, Procesos Culturales para el Diseño y el Arte, todos estos de CYAD. Y Literatura Mexicana Contemporánea (CSH). El grupo incorporará estudiantes a través de las investigaciones de ICR, tesis y desarrollo de artículos científicos. • Junto con la participación de los miembros del grupo en distintos programas de posgrado, se contempla la participación conjunta con otros grupos y áreas de investigación de CYAD y CSH, y con otras instituciones nacionales (UNAM, UABC) e internacionales (UNAS, Perú).
ESTRATEGIA DE CONVERSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Integración de nuevos miembros. • Vinculación y creación de redes de investigación. • Integración de los miembros al Sistema Nacional de Investigadores.
CONSOLIDACIÓN DEL GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de posgrado: doctorado y dos posdoctorados. • Incorporación de profesores invitados. • Adquisición de equipos de cómputo. • Convenios de colaboración con FCSH de la UNAM.

Fecha: 17 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.204/2021
Asunto: Solicitud de registro de Programa de Investigación.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Programa PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES, del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura” proponiendo como Responsable del programa a la Dra. Blanca Estela López Pérez.

Por lo anterior se presenta de acuerdo a los lineamientos vigentes la siguiente recomendación razonada en función de la coherencia de los objetivos del programa con los del depto y la división.

Los objetivos del Departamento son:

- Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad.
- Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
- Realizar investigaciones sobre la práctica del diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana en sus diversas épocas históricas.
- Observar y estudiar la cultura material y los procesos del diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico.

En atención a los objetivos departamentales, particularmente este programa propone como tema central la cultura lúdica, entendida ésta como el aparato histórico de producción cultural que da origen no sólo a las actividades de juego sino también a la producción de cultura material como son los juegos, los juguetes, los espacios de esparcimiento, espacios deportivos y educativos, entre otros. La producción de cultura lúdica, tanto simbólica

como material, puede ser estudiada como generación de lenguajes y, en consecuencia, formas de pensamiento que es posible explicar desde disciplinas como la filosofía, la lingüística, la narratología, el psicoanálisis, la estética, la historia, antropología, es decir, las humanidades y las ciencias de la cultura. Y dado los últimos avances en humanidades, es posible hablar de la cultura lúdica y su vínculo con el desarrollo de tecnología y medios de comunicación.

Por lo anterior este objetivo permitirá cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos. Abonará a la realización de investigaciones sobre la práctica del diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, permitirá observar y estudiar la cultura material y los procesos del diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico.

Por lo anterior y en cumplimiento del numeral 2.3.1 de los lineamientos vigentes, son coherentes los objetivos del Programa propuesto respecto a los del Departamento y la División. Esperando que esta justificación cumpla en términos de los establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

21 de mayo de 2021

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

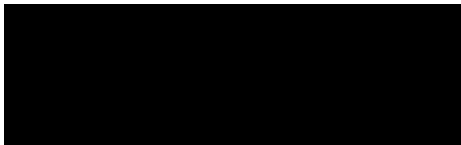
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

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 documentación para el registro del **PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES**, cuyo responsable es una servidora DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ.

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

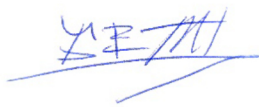
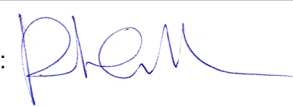
Atte.,



DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ

RESPONSABLE DEL GRUPO DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA

FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

Nombre del Programa: CULTURA LÚDICA Y HUMANIDADES DIGITALES	
Responsable del Programa	
Nombre: Blanca Estela López Pérez	No. Económico: 32281
Categoría y Nivel: Titular C	 Firma:
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo	
Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño	
Área o Grupo de Investigación: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura	
Proyectos que conforman al programa	
A. Videojuego y lenguaje B. Juguetes y coleccionismo	
Participantes	
Nombre: Roberto Adrián García Madrid	Firma: 
No. Económico: 24802	
Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Objetivo General	
Identificar principios epistemológicos que permitan la construcción de vínculos entre la cultura lúdica y las humanidades (en particular desde sus manifestaciones contemporáneas y mediáticas), como campos de conocimiento que, de manera inter y trans disciplinaria, son afectados por el diseño y que, a su vez, impactan en la manera en que el diseño puede ser concebido desde paradigmas actuales de conocimiento.	
Objetivos del Área o Grupo de Investigación	

Objetivo general:

Identificar los elementos epistemológicos que permitan, desde las humanidades y ciencias de la cultura, explicar el diseño como lenguaje, discurso y forma de pensamiento así como producción histórica.

Objetivos específicos:

- Cooperar con investigaciones multi y transdisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular, demanda y plantea.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.

Definición, temática y sustentación del programa

El programa propone como tema central la cultura lúdica, entendida ésta como el aparato histórico de producción cultural que da origen no sólo a las actividades de juego sino también a la producción de cultura material como son los juegos, los juguetes, los espacios de esparcimiento, espacios deportivos y educativos, entre otros. La producción de cultura lúdica, tanto simbólica como material, puede ser estudiada como generación de lenguajes y, en consecuencia, formas de pensamiento que es posible explicar desde disciplinas como la filosofía, la lingüística, la narratología, el psicoanálisis, la estética, la historia, antropología, es decir, las humanidades y las ciencias de la cultura. Y dado los últimos avances en humanidades, es posible hablar de la cultura lúdica y su vínculo con el desarrollo de tecnología y medios de comunicación.

Objetivos a mediano y largo plazo

Objetivos a mediano plazo:

- Recuperar la construcción de problemáticas propuestas por los cuerpos teóricos de autores clásicos y modernos de las humanidades para explicar los juegos y juguetes como fenómenos culturales.
- Identificar las propuestas teóricas más recientes que permiten explicar a la cultura lúdica como un fenómeno vinculado al lenguaje y al pensamiento.
- Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria de la cultura lúdica contemporánea como un producto de la historia, la cultura occidental y los contextos nacionales particulares.

Objetivos a largo plazo:

- Construir puentes epistemológicos y metodológicos que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura lúdica y de las humanidades digitales.
- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren los juegos y los juguetes en tanto producciones simbólicas y materiales.
- Proponer métodos y procesos de desarrollo de juegos y juguetes a partir de los modelos teóricos y las metodologías desarrollados.
- Proponer métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presenten desarrollos de cultura lúdica.

Justificación del programa

En el campo del diseño, la investigación sobre el vínculo existente entre la cultura y la producción de juego y juguetes se hace de primera importancia ya que se trata de producciones que, además de ser manifestaciones de lenguajes y formas de pensamiento vigentes en una cultura, se convierten en fuerzas económicas que implican a muchos campos de un aparato social, desde lo educativo hasta lo terapéutico pasando por el entretenimiento, por su puesto. Se trata de un campo de acción importante para el diseño y que debe de ser estudiado de manera sistematizada y crítica, de tal suerte que el desarrollo y producción de juegos y juguetes redunde en enriquecimiento de la cultura y ampliación de sentidos existenciales. Estos temas han sido trabajados desde diferentes disciplinas y ciencias humanas; en consecuencia, es pertinente identificar los aportes de utilidad al diseño. También es necesario considerar no sólo los aportes históricamente pertinentes sino observar las transformaciones más recientes que las humanidades han tenido para adaptarse y poder dar cuenta de nuevos medios y soportes tecnológicos, con miras a incentivar la participación de diseñadores en campos epistemológicos y de producción cultural emergentes.

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

Este programa tiene concordancia con los objetivos del grupo en tanto que el trabajo que se desarrollará se inscribe plenamente en los estudios de la cultura y las humanidades.

Con respecto a los objetivos departamentales y divisionales:

1. Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del Diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad. El diseño de juegos y juguetes no queda al margen de la cultura que los produce y ese aparato cultural puede ser estudiado con teorías y métodos de las disciplinas humanísticas y, de manera particular, aquellas que implican al lenguaje y al pensamiento, así como sus manifestaciones en distintos soportes tecnológicos. Esto toma en cuenta que las herramientas, sean éstas o no digitales, corresponden también a productos de la cultura y son, a su vez, productores de la misma.

2. Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos. En el campo del diseño, la investigación sobre el vínculo existente entre la cultura y la producción de juego y juguetes se hace de primera importancia ya que se trata de producciones que, además de ser manifestaciones de lenguajes y formas de pensamiento vigentes en una cultura, se convierten en fuerzas económicas que implican a muchos campos de un aparato social, desde lo educativo hasta lo terapéutico pasando por el entretenimiento, por su puesto.

3. Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas. Se trata de un campo de acción importante para el diseño y que debe de ser estudiado de manera sistematizada y crítica, de tal suerte que el desarrollo y producción de juegos y juguetes redunde en enriquecimiento de la cultura y ampliación de sentidos existenciales. Estos temas han sido trabajados desde diferentes disciplinas y ciencias humanas; en consecuencia, es pertinente identificar los aportes de utilidad al diseño.

4. Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico. Se consideran no sólo los aportes históricamente pertinentes sino observar las

transformaciones más recientes que las humanidades han tenido para adaptarse y poder dar cuenta de nuevos medios y soportes tecnológicos, con miras a incentivar la participación de diseñadores en campos epistemológicos y de producción cultural emergentes.

Proyectos de investigación que conforman en Programa

- A. Videojuego y lenguaje
- B. Juguetes y coleccionismo

Recursos materiales, económicos y humanos

Infraestructura:

Infraestructura existente en el departamento.

Recursos humanos:

Apoyo secretarial, ayudantes de investigación y estudiantes de servicio social, así como becarios de posgrado.

Recursos económicos:

Gastos de producción para medios audiovisuales, publicación para impresos y difusión de los distintos productos de investigación (libros, memorias de eventos, documentales, programas radiofónicos y podcast).

Libro impreso: \$25 000.00 + corrección de estilo \$6 000.00.

Recursos materiales:

Equipo de cómputo, de proyección, cámaras de video, memorias y pilas para las cámaras de video, software, papelería, consumibles e impresión de materiales de difusión para eventos (lonas, carteles, constancias, entre otros).

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

Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura lúdica y de las humanidades digitales en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

Fecha: 18 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.224/2021
Asunto: Solicitud de registro de Proyecto de Investigación.

Mtro.Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Proyecto “**Videojuego y lenguaje**” del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura” proponiendo como responsable del mismo a la **Dra. Blanca Estela López Pérez**.

En atención al numeral 1.2.4 de los Lineamientos vigentes que establece que “ Los proyectos de investigación deberán vincularse con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional”, se presenta una justificación del proyecto de investigación que atienda los requerimientos establecidos en los artículos de las Políticas Generales del Colegio Académico respecto a la vinculación con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional.

El objetivo de este proyecto es abordar el diseño de videojuegos y su lenguaje y a la generación de conocimiento teórico práctico para su aplicación en los campos de diseño y su vinculación con la docencia. Asimismo, fortalecerá el campo de conocimiento que se explora en el programa de investigación que lo cobija por las redes colaboración a partir del cual se realiza. El proyecto amplía la comprensión cultural sobre cómo el diseño de

videojuegos comprende un factor clave no sólo como industria económica sino cultural y creativa, como resultado de sus aplicaciones en campos distintos del entretenimiento como son la educación, la salud mental, la documentación, la historia, entre otros.

Por lo anterior este proyecto abona al PROGRAMA SECTORIAL DERIVADO DEL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2020-2024 presentado en el DOF por la Secretaría de Cultura, particularmente en el numeral 5.5. RELEVANCIA DEL OBJETIVO PRIORITARIO 5: Fortalecer la participación de la cultura en la economía nacional a través del estímulo y **profesionalización de las industrias culturales y empresas creativas**, así como de la protección de los derechos de autor. Para alcanzar este objetivo es necesario realizar investigación que permita fortalecer el campo teórico existente que además permita, en el futuro, formar profesionales con los conocimientos y habilidades necesarias para alcanzar este objetivo.

Esperando que esta justificación cumpla en términos de los establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

21 de mayo de 2021

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 propuesta del proyecto “**Videojuego y Lenguaje**” con el fin de registrarlo, siendo la responsable de este una servidora, Dra. Blanca Estela López Pérez, integrante del grupo de investigación **DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA**.

Este proyecto de investigación formará parte del programa de investigación “**Cultura Lúdica y Humanidades Digitales**”. Este proyecto consolida el trabajo hecho en colaboración con el grupo de investigación LA FINISTERRA de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa en Perú (UNSA) y con el Foro internacional del Juego DEVHR. Este proyecto es de especial relevancia para el campo de los Game Studies así como el del diseño de videojuegos y experiencias, al permitir investigar las facultades comunicacionales y discursivas del medio más allá de sus características técnicas permitiendo así abonar al campo de la comunicación gráfica. También promoverá la vinculación con otros grupos y áreas del departamento y la división, además de atender a necesidades identificadas en los posgrados de Visualización de la Información y Literatura Mexicana Contemporánea, sin mencionar el desarrollo de proyectos de Sistemas Integrales I, II y III en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Este proyecto es coherente con los objetivos del grupo, desde la mirada humanista y filosófica mediante la que se abordará el diseño de videojuegos y su lenguaje y a la generación de conocimiento teórico práctico para su aplicación en los campos de diseño y su vinculación con la docencia. Asimismo, fortalecerá el campo de conocimiento que se explora en el programa de investigación que lo cubre por las redes colaboración a partir del cual se realiza. El proyecto amplía la comprensión cultural sobre cómo el diseño de videojuegos comprende un factor clave no sólo como industria económica sino cultural y creativa, como resultado de sus aplicaciones en campos distintos del entretenimiento como son la educación, la salud mental, la documentación, la historia, entre otros.

El proyecto se vincula con tres objetivos divisionales de la siguiente manera:

1. Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del Diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad. Los videojuegos se han convertido en el principal soporte de los discursos mediáticos contemporáneos a los que las poblaciones jóvenes tienen acceso y

se requiere trabajo sistematizado para poder comprender su funcionamiento comunicacional e integrarlo a diferentes ámbitos de la realidad nacional.

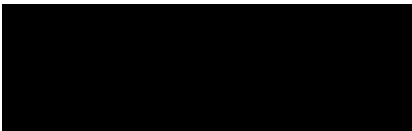
2. Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos. A pesar de la importancia de la perspectiva multidisciplinaria, el proyecto ampliará la complejidad de sus productos al desarrollarlos desde las perspectivas inter y transdisciplinarias de la cultura.

4. Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico. El campo del diseño de videojuegos abarca también el de diseño de experiencia, servicios y sistemas interactivos para diversos objetivos, es necesario desarrollar investigación sobre estos campos que considere las condiciones del contexto nacional.

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



FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	21-P	Fecha de conclusión:	23-I
------------------	------	----------------------	------

Título del Proyecto: Videojuego y lenguaje

Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño.

Área o Grupo en el que se inscribe: "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura"

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

Cultura Lúdica y Humanidades Digitales. Este proyecto es coherente con los objetivos del grupo, desde la mirada humanista y filosófica mediante la que se abordará el diseño de videojuegos y su lenguaje y a la generación de conocimiento teórico práctico para su aplicación en los campos de diseño y su vinculación con la docencia. Asimismo, fortalecerá el campo de conocimiento que se explora en el programa de investigación que lo cobija por las redes colaboración a partir del cual se realiza. El proyecto amplía la comprensión cultural sobre cómo el diseño de videojuegos comprende un factor clave no sólo como industria económica sino cultural y creativa, como resultado de sus aplicaciones en campos distintos del entretenimiento como son la educación, la salud mental, la documentación, la historia, entre otros.

Proyectos que conforman al programa

- A. Videojuego y lenguaje
- B. Juguetes y coleccionismo

Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Responsable del Proyecto

Nombre: Blanca Estela López Pérez	
Categoría y Nivel: Titular C	
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo	

Participantes

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

Una de las actividades humanas más frecuentes, corresponde a la actividad de juego. A pesar de que otras especies puedan también llevar a cabo prácticas lúdicas, es necesario distinguir al juego humano como fenómeno afectado por la cultura y atravesado por el lenguaje (dos factores ausentes en el juego animal). Dadas estas características, el caso del videojuego no es una excepción. Con base en las discusiones de temas presentados tanto en los Coloquios de Investigadores de Videojuegos como en el Foro Internacional del Juego, así como las experiencias de docencia en distintos espacios universitarios, se ha identificado la necesidad de formar diseñadores y desarrolladores, desde una perspectiva integral, que sean capaces de fomentar el crecimiento de la industria nacional de videojuegos. Para ello es necesario cimentar su formación en planes y programas de estudio asentados en sólidos conocimientos resultado de investigaciones sistematizadas y formales sobre el tema del juego.

Sustentación del Tema

El lenguaje, en tanto posibilidad de simbolizar, incluye no sólo a la palabra una vez apropiada sino también al acto; es decir, la performatividad al convertirse en lenguaje abre posibilidades de creación y construcción de sentido. Así el acto de jugar, no de operar el juego, se convierte en un acto poético que trasciende la mera acción automática. Entonces, podemos afirmar que, aunque durante una actividad los sujetos no intercambien palabras, sí pueden estar elaborando posibilidades de construcción de pensamiento y de vinculación con otros sujetos a través del acto lúdico. El caso particular del videojuego implica la presencia de varios lenguajes audiovisuales que demandan ser apropiados para tener sentido más allá de lo operativo y lo meramente cognitivo; en consecuencia, el videojuego estará participando de una particular forma de pensamiento que es accedida a través de la apropiación de estos lenguajes mediáticos y por medio del acto performativo. Estos elementos deben ser considerados en los desarrollos de diseño de juegos y experiencias, ya que se trata de una manifestación particular del lenguaje y, tal vez, constituyan un tipo singular de texto que el diseñador y el desarrollador deben aprehender para poder crear. En este sentido, el campo del diseño debe apoyarse en los marcos teóricos, métodos y herramientas de análisis que las humanidades pueden aportar.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo 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.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de jugar videojuegos como una forma de lenguaje y pensamiento.
- Identificar las implicaciones que el lenguaje tiene sobre el pensamiento, en tanto proceso discursivo de creación de sentido.

Explicar de qué manera el diseño se constituye como una tecnología del lenguaje capaz de generar apropiación de lenguajes en los ambientes videolúdicos.

Metas

- 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.
- Comparar y contrastar métodos de análisis para los fenómenos lúdicos y su vinculación con el campo de las teorías del lenguaje.
- 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.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Investigación previa: estado de arte.		21-P
Identificación de autores y literatura		21-P
Recopilación de información		21-P
Asistencia a congresos nacionales		21-O
Clasificación de información		21-O
Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones.		22-I
Construcción de postulados		22-I
Redacción de artículos para libro		22-I
Arbitraje por pares y correcciones de textos		22-P
Versión final de la obra		22-P
Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra		22-O
Redacción de reporte de proyecto		23-I

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Recursos materiales: espacios para realización de eventos académicos y docentes (cuando sea pertinente). Sala W-002, octubre 2021.

Recursos económicos: presupuesto para publicación de libro y organización de eventos (materiales de difusión y constancias). Libro: \$23, 000.00 +IVA, impresión de 200 ejemplares en marzo de 2022.

Organismo Solicitante

--

Productos de investigación

2 Reportes de investigación, uno por año
4 Artículos de investigación
1 libro colectivo
4 Asistencias a eventos especializados
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
- 2.-. 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.
6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.
9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Tomo I Proyecto de psicología (1895)
Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)
Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

Modalidad de difusión

Artículos de difusión.
Organización de coloquios.
Producción radiofónica.
Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

Fecha: 18 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.223/2021
Asunto: Solicitud de registro de Proyecto de Investigación.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Proyecto **“El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética”** del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura” proponiendo como responsable del mismo a la **Dra. Blanca Estela López Pérez**.

En atención al numeral 1.2.4 de los Lineamientos vigentes que establece que “ Los proyectos de investigación deberán vincularse con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional”, se presenta una justificación del proyecto de investigación que atienda los requerimientos establecidos en los artículos de las Políticas Generales del Colegio Académico respecto a la vinculación con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional.

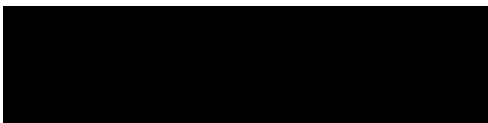
El objetivo de este proyecto es relevante para el campo de los estudios de **cultura material y cultura lúdica** ya que se centra en los distintos usos culturales que los juguetes adquieren en tanto producciones de diseño e industria cultural por lo que abona al PROGRAMA SECTORIAL DERIVADO DEL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2020-2024 presentado

en el DOF por la Secretaría de Cultura, particularmente en el numeral 5.5. RELEVANCIA DEL OBJETIVO PRIORITARIO 5: Fortalecer la participación de la cultura en la economía nacional a través del estímulo y profesionalización de las industrias culturales y empresas creativas, así como de la protección de los derechos de autor. Para alcanzar este objetivo es necesario realizar investigación que permita fortalecer el campo teórico existente que además permita, en el futuro, formar profesionales con los conocimientos y habilidades necesarias para alcanzar este objetivo.

Esperando que esta justificación cumpla en términos de lo establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

21 de mayo de 2021

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 propuesta del **proyecto “El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética”** con el fin de registrarlo, siendo la responsable de este una servidora, Dra. Blanca Estela López Pérez, integrante del grupo de investigación **DISEÑO, HUMANIDADES Y FILOSOFÍA DE LA CULTURA** y como participante el **MTRO. ROBERTO GARCÍA MADRID** del grupo de investigación **DISEÑO E INTERACCIÓN TECNOLÓGICA**.

Este proyecto de investigación formará parte del programa de investigación **“Cultura Lúdica y Humanidades Digitales”**. Este proyecto consolida el trabajo hecho en colaboración con el grupo de investigación LA FINISTERRA de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y con el Foro internacional del Juego DEVHR. Este proyecto es relevante para el campo de los estudios de cultura material y cultura lúdica ya que se centra en los distintos usos culturales que los juguetes adquieren en tanto producciones de diseño e industria cultural. También promoverá la vinculación con otros grupos y áreas del departamento y la división, además de atender a necesidades identificadas en el desarrollo de proyectos de Sistemas Integrales I, II y III en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Este proyecto es coherente con los objetivos del grupo, desde la mirada humanista y filosófica mediante la que se abordará a la construcción del coleccionismo de juguetes como un objeto de estudio que requiere de conocimiento teórico práctico para su aplicación en los campos de diseño y su vinculación con la docencia. Asimismo, fortalecerá el campo de conocimiento que se explora en el programa de investigación que lo cobija por las redes colaboración a partir del cual se realiza. El proyecto amplía la comprensión cultural sobre cómo el coleccionismo de juguetes permite comprender la complejidad de las distintas funciones simbólicas y estéticas que los objetos industriales del siglo XX tienen el día de hoy.

El proyecto se vincula con tres objetivos divisionales de la siguiente manera:

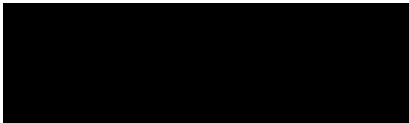
1. Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del Diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad. El estudio sobre el coleccionismo de juguetes es una forma interdisciplinaria de estudiar la historia de los objetos industriales del siglo XX y las distintas formas de consumo de éstos.

2. *Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del Diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.* A pesar de la importancia de la perspectiva multidisciplinaria, el proyecto ampliará la complejidad de sus productos al desarrollarlos desde las perspectivas inter y transdisciplinarias de la cultura, en concordancia con los demás proyectos comprendidos en el programa.
3. *Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas.* El juguete permite documentar la materialidad de las expresiones de los sistemas de creencias de los contextos históricos.
4. *Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico.* El juguete, en tanto objeto de cultura material, es resignificado desde distintos marcos históricos, contextuales y sociales en nuestra sociedad. Comprender ese tipo de movimientos y relaciones permite un mejor desarrollo y conservación de cultura material en el ámbito de los objetos lúdicos industriales.

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

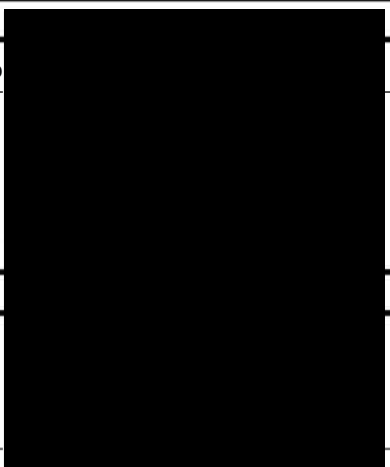



Reciba un cordial saludo.

Atte.,



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

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	Trimestre 21-P	Fecha de conclusión:	Trimestre 23-I
Título del Proyecto: El coleccionismo de juguetes como consumo simbólico y experiencia estética			
Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño.			
Área o Grupo en el que se inscribe: «Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura»			
Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste			
<p>Cultura Lúdica y Humanidades Digitales. Este proyecto consolida el trabajo hecho en colaboración con el grupo de investigación LA FINISTERRA de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y con el Foro internacional del Juego DEVHR. Este proyecto es relevante para el campo de los estudios de cultura material y cultura lúdica ya que se centra en los distintos usos culturales que los juguetes adquieren en tanto producciones de diseño e industria cultural. También promoverá la vinculación con otros grupos y áreas del departamento y la división, además de atender a necesidades identificadas en el desarrollo de proyectos de Sistemas Integrales I, II y III en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica.</p> <p>Este proyecto es coherente con los objetivos del grupo, desde la mirada humanista y filosófica mediante la que se abordará a la construcción del coleccionismo de juguetes como un objeto de estudio que requiere de conocimiento teórico práctico para su aplicación en los campos de diseño y su vinculación con la docencia.</p>			
Proyectos que conforman al programa			
<p>A. Videojuego y lenguaje</p> <p>B. Juguetes y coleccionismo</p>			
Tipo de Investigación			
Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		
Responsable del Proyecto			
Nombre: Blanca Estela López Pérez	No.		
Categoría y Nivel: Titular C	Fir.		
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo			
Participantes			
Nombre: Roberto Adrián García Madrid	Fir.		
Adscripción: Departamento Investigación y Conocimiento del Diseño, CYAD (UAM-A)			
Nombre:			
No. Económico:	Firma:		
Adscripción:			
Nombre:			
No. Económico:	Firma:		
Adscripción:			

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

Durante la elaboración del libro "Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" y en el artículo "Lenguajes como mundo narrativo en la ciencia ficción de William Gibson", se identifiqué y describí la importancia que tienen los juguetes como parte de los sistemas transmediáticos tanto en la industria del entretenimiento como en la industria creativa. El juguete, en tanto objeto de diseño, no es sólo un artefacto sino que es investido con una compleja red de sentidos producto del lenguaje de quienes lo utilizan. El juguete participa de los sistemas de producción económica y cultural ya que permite, con su circulación, transmitir y refrendar nuevos sentidos comunicacionales y existenciales; sin embargo, quedó también claro que mucha de la carga simbólica que los juguetes adquieren, va de la mano con los sentidos narrativos transmitidos por distintas franquicias cinematográficas y de videojuegos. De esta manera, resulta relevante el estudio de los juguetes como objeto cultural que trasciende la actividad de jugarlo para ubicarse como objeto de colección y de contemplación.

Sustentación del Tema

El coleccionismo de juguetes es un detonante de experiencias estéticas como la contemplación, que propicia remembranzas de la infancia y adolescencia en la historia del coleccionista. La recolección de las piezas no sólo recrea el momento histórico en tanto recuerdo, la búsqueda también promueve una experiencia en sí misma apuntando a perpetuar el afecto investido cada ocasión en que las piezas son contempladas. En los mercados especializados de juguetes no sólo se ofrecen los artefactos, también la nostalgia investida en las piezas; la provocación de ver y tocar, aunado a las sensaciones de asombro son marco de la contemplación de piezas, así la experiencia estética al parecer no está sólo en la pieza, sino también en el proceso implícito en la adquisición. Existe una doble función en los objetos. La primera la denomina *mediación práctica*, que la aplica cuando son utilizados para la función que fueron creados. Cuando deja de ser utilizado para lo que fue creado, se convierte en algo para ser poseído. Todo objeto se puede utilizar o poseer, convirtiéndose así en una especie de fetiche en tanto objeto alienado a su función. De esta manera los objetos pueden cambiar no sólo su función práctica y comunicacional, sino también el sentido con el que son coleccionados, curados y contemplados. Este movimiento de sentido depende de varios factores culturales y contextuales del sujeto que contempla.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías del consumo simbólico y la actividad del coleccionismo de juguetes, desde la perspectiva del coleccionista.

Objetivos específicos:

- Conceptuar el acto de coleccionar como una actividad de consumo simbólico que es resultado de la cultura, historia y contexto en que los individuos se inscriben.
- Identificar las motivaciones que llevan a crear una colección de artefactos que no fueron producidos con ese fin y que se ubican en la marginalidad de la economía simbólica.

Explicar de qué manera el diseño puede retomar la actividad del coleccionismo para proponer directrices de diseño de juguetes.

Metas

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías del consumo simbólico, para la comprensión, análisis y conceptualización del acto de coleccionar juguetes, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción tanto de la colección como de su contemplación.
- Realizar entrevistas estructuradas con coleccionistas de juguetes en el país para realizar cápsulas documentales.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del acto de coleccionar juguetes.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación entre consumo simbólico y el coleccionismo de juguetes.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.

Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación etnográfica, elaboración de entrevistas a profundidad y estructuradas, así como observación participante y no participante.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Investigación previa: estado de arte. <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		21-P
Identificación de autores y literatura <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		21-P
Recopilación de información <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		21-O
Asistencia a congresos nacionales <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		21-O
Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		21-O
Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. <ul style="list-style-type: none"> Roberto Adrián García Madrid 		21-O
Construcción de postulados y diseño de entrevistas <ul style="list-style-type: none"> Roberto Adrián García Madrid 		22-I
Pre producción <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez 		21-I
Aplicación y grabación de entrevistas <ul style="list-style-type: none"> Roberto Adrián García Madrid 		21-P
Producción <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		22-P
Calificación de material <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez 		22-O
Edición y post producción <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez 		22-O
Redacción de artículos <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		23-I
Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales <ul style="list-style-type: none"> Blanca Estela López Pérez Roberto Adrián García Madrid 		23-I

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Recursos materiales: espacios para realización de eventos académicos y docentes (cuando sea pertinente). Sala W-002, octubre 2021.

Recursos económicos: presupuesto para realización de documentales audiovisuales en febrero 2022. \$35, 000.00 Producción y edición.

Organismo Solicitante

--

--

Productos de investigación

- 2 Reportes de investigación, uno por año
- 4 Artículos de investigación
- 3 Cortos documentales
- 4 Asistencias a eventos especializados

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

1. Caillois, Roger. 1998. *El mito y el hombre*. México: FCE.
 - 2.-. 1994. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
 3. Deleuze, Gilles. 2006. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
 4. Erickson, Erik. 1983. *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Horme-Paidós
 5. Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. España: Alianza.
 6. Juul, Jesper. 2013. *The Art of Failure*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
 7. Lieberman, E. James. 1985. *Acts of Will. The Life and Work of Otto Rank*. Nueva York: The Free Press.
 8. Lieberman, E. James y Kramer, Robert. 2011. *The Letters of Sigmund Freud and Otto Rank: Inside Psychoanalysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Johns Hopkins University Press.
 9. Perron, Bernard y Schröter, Félix eds. 2016. *Video Games and the Mind. Essays on cognition, Affect and Emotion*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
 10. Perron, Bernard. 2012. *Silent Hill. The Terror Engine*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Michigan.
 11. Perron, Bernard ed. 2009. *Horror Video Games*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co. Inc. Publishers.
 12. Piaget, J., Lorenz, K. y Erickson, Erik H. 1982. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
 13. Rank, Otto. 1985. *El trauma del nacimiento*. Buenos Aires: Paidós.
 14. -----, 1989. *Art and Artist, Creative Urge and Personality Development*. Londres: W. W. Norton & Co.
 15. -----, 2011. *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Publications.
 16. -----, 1978. *Truth and Reality*. Estados Unidos de Norteamérica: Norton Library.
 17. Otto, Rank y Ferenczi, Sandor. 2012. *The Development of Psycho-Analysis*. Estados Unidos de Norteamérica: Martino Fine Books
 18. Kramer, Robert ed. 1996. *A Psychology of Difference*. Estados Unidos de Norteamérica: Princeton University Press.
 19. Roazen, Paul. 1992. *Freud and his Followers*. Estados Unidos de Norteamérica: Da Capo Press.
 20. Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. Estados Unidos de Norteamérica: The MIT Press.
 21. Winnicott, Donald. 2008. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
 22. Freud, Sigmund. 2007. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Tomo I Proyecto de psicología (1895)
Tomo XVIII Más allá del principio del placer (1920)
Tomo IX El creador literario y el fantaseo (1907-8)

Modalidad de difusión

- Cortos documentales con difusión en redes sociales.
- Artículos de difusión.
- Organización de coloquios.

Fecha: 17 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.221/2021
Asunto: Solicitud de registro de Programa de Investigación.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

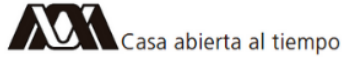
Por este medio solicito a usted se turne a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, Grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Programa PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN **Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo**, del Grupo de Investigación "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura" proponiendo como Responsable del programa al Dr. José Silvestre Revueltas Valle

Por lo anterior se presenta de acuerdo a los lineamientos vigentes la siguiente recomendación razonada en función de la coherencia de los objetivos del programa con los del departamento y la división.

Los objetivos del Departamento son:

- Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad.
- Cooperar con investigaciones multidisciplinarias con relevancia en la práctica del diseño, su teoría y sus aspectos pedagógicos.
- Realizar investigaciones sobre la práctica del diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana en sus diversas épocas históricas.
- Observar y estudiar la cultura material y los procesos del diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico.

En atención a los objetivos departamentales el Programa propone ubicar dentro del acotamiento temporal que ofrece el siglo XX, signado en especial por los límites que para él existen a través de los siguientes límites: el inicio de la Revolución Soviética y la caída posterior del llamado "socialismo real" a inicios de la década de los noventa del siglo pasado. El programa propone por tal motivo estudiar las escuelas que tuvieron que ver con



Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

la formación de los diseñadores, tanto sus fundamentos teóricos, como los alcances que de las mismas hubo.

Por lo anterior y en cumplimiento del numeral 2.3.1 de los lineamientos vigentes, son coherentes los objetivos del Programa propuesto respecto a los del Departamento y la División. Esperando que esta justificación cumpla en términos de lo establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

21 de mayo de 2021

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

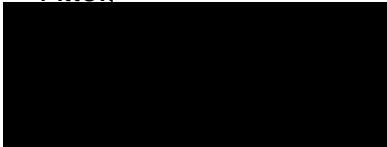
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL DISEÑO

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 documentación para el registro del **PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES MATERIALES DE LA CULTURA A TRAVÉS DEL TIEMPO**, cuyo responsable será el DR. JOSÉ SILVESTRE REVUELTAS VALLE.

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

Ciudad de México, a 31 de mayo del año 2021.

Dra. Blanca López Pérez.

Encargada del Grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura.

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Presente.

Estimada Doctora.

Me dirijo a su entrañable persona de la manera más atenta para que solicite sean abiertos los tramites correspondientes a fin de presentar ante las instancias correspondientes la solicitud de aprobación del Programa denominado: Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. Tal Programa se encuentra contenido dentro de los objetivos del Grupo que tan atinadamente dirige, y se encuentra conformado por los siguientes dos proyectos:

- Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

La aprobación tanto del Programa como de los proyectos que lo constituyen formarán parte de los esfuerzos que, como sabe, nos encontramos realizando por la valoración de la cultura material a través del tiempo.

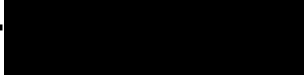
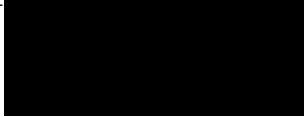

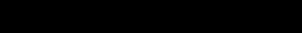
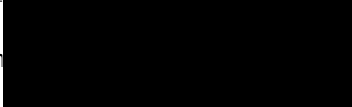

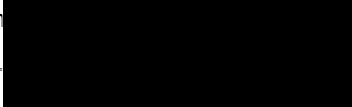


Sin más, quedo de usted como siempre.

“Casa abierta al tiempo.”



Dr. José S. Revueltas Valle.

FORMATO PARA REGISTRO DE PROGRAMAS DE INVESTIGACIÓN

Nombre del Programa: Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo.	
Responsable del Programa	
Nombre: José Silvestre Revueltas Valle.	No. 
Categoría y Nivel: Titular C	Firm 
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo	
Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño	
Área o Grupo de Investigación: Grupo de Investigación Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura	
Proyectos que conforman al programa	
A. Historia, narración y cultura en el siglo XX. B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.	
Participantes	
Nombre: Blanca López Pérez.	Firm 
	
Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño	
Nombre: Víctor Miguel Bárcenas Sánchez.	Firm 
	
Adscripción: Investigación y Conocimiento para el Diseño.	
Nombre: Angélica Contreras López	Firm 
	
Adscripción: Departamento de Medio Ambiente para el Diseño.	
Nombre: María Fernanda García.	Firm 
No. Económico: Externo	
Adscripción:	
Objetivo General	
<p>En atención a los objetivos departamentales que al calce señalan como propósitos del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño los siguientes: Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas. Y Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico, nos proponemos ubicar tal propósito dentro del acotamiento temporal que nos ofrece el siglo XX, signado en especial por los límites que para él existen a través de los siguientes límites: el inicio de la Revolución Soviética y la caída posterior del llamado "socialismo real" a inicios de la década de los noventa del siglo pasado. Nos proponemos por tal motivo estudiar las escuelas que tuvieron que ver con la formación de los diseñadores, tanto sus fundamentos teóricos, como los alcances que de las mismas hubo. Nuestra pregunta básica parte de un postulado que aparentemente elemental significa la justificación básica del programa, a saber determinar por qué las cosas son como son y no son de otra manera. La respuesta que se dé al anterior interrogante determinará la justificación que nos llevará a la conclusión sobre en que tipo de fundamentos baso lo que puedo afirmar.</p>	

Objetivos del Área o Grupo de Investigación

Objetivo general:

Identificar los elementos epistemológicos que permitan, desde las humanidades y ciencias de la cultura, en especial la historia, explicar los elementos básicos del discurso universal que se dio sobre el problema del diseño durante el siglo pasado.

Objetivos específicos:

- Concebir al diseño como una obra humana producto de la cultura y sujeta a la problemática histórica que cada época y sociedad, en lo particular plantean.
- Elaborar los puentes básicos entre las distintas disciplinas con el fin de que se dé la comprensión de la obra material humana.
- Organizar los distintos capitales culturales humanos con el objeto de comprender la amplitud del fenómeno universal del diseño.
- Observar y estudiar la cultura material y los procesos del diseño vigentes para formular una teoría que explique - aparentemente- la realidad dentro del contexto histórico.
- Estimar la trascendencia cultural de la obra del hombre dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, a través del Departamento de Investigación y Conocimiento del diseño.

Definición, temática y sustentación del programa

El programa propone como tema central el análisis y estudio que sustentan la materialidad de los objetos ya en el siglo XX, ya en la formación del virreinato novohispano, en atención al aparato histórico de producción cultural que define la naturaleza y razón de ser para la existencia de los objetos, en sus múltiples determinaciones, en especial la de mercancías. Tal producción de cultura, tanto simbólica como material, puede ser estudiada como generación de lenguajes, manifestación de cultura, procesos de apropiación económica, y, en consecuencia, formas de pensamiento que es posible abordar a través de disciplina que en su conjunto forman parte de las ciencias del Diseño, tales como la filosofía, la lingüística, la narratología, el psicoanálisis, la estética, la historia, antropología, es decir, las humanidades y las ciencias de la cultura.

Objetivos a mediano y largo plazo

Objetivos a mediano plazo:

- Estudiar los múltiples y formas de producción de objetos en un siglo, el XX, que se caracterizó por la inserción masiva de los mismos en la cotidianidad de todos los países del mundo, definiendo con ellos, entre otras razones, los determinantes de niveles de bienestar y desarrollo.
- Estudiar las determinantes diversas que sustentaron a las distintas escuelas de diseño, ya vinculadas a un proyecto económico, a la construcción de utopías sociales, o las del producto de las necesidades mayoritarias que por vez primera planteó históricamente la humanidad toda al vivir mayoritariamente en las ciudades.
- Identificar las razones de sustento que la exportación de productos han ocasionado en aquellos territorios que se han visto colonizados sin culturas previas, como ocurrió mayoritariamente en Estados Unidos, o con antecedentes de largo aliento como ocurrió en la Nueva España.
- Determinar la importancia de la obra material del hombre en relación con sus pensamientos, su ser y sus posibilidades de adaptación en el planeta.
- Identificar las propuestas teóricas más recientes que permiten explicar a la cultura material como un fenómeno vinculado al lenguaje y al pensamiento.
- Generar espacios de diálogo que permitan la discusión interdisciplinaria de la cultura contemporánea como un producto de la historia, la cultura occidental y los contextos nacionales particulares.

Objetivos a largo plazo:

- Construir puentes epistemológicos y metodológicos que permitan inscribir al diseño como una de las principales fuerzas de generación de cultura.
- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren a los objetos.

Justificación del programa

Con variantes en la cultura humana y por supuesto en ciertos niveles de desarrollo biológico, podemos hablar de que el homo sapiens sapiens existe desde hace unos cien mil años. La construcción cultural y material es quizá su asombrosa y más grande obra, de la cual la primera fue la de sobrevivir como especie, cuando aproximadamente únicamente habitaban el planeta cuarenta mil miembros de nuestros antepasados el planeta. Podríamos decir que si el hombre no lleva a cabo una transformación material teniendo como base a la naturaleza, la idea del diseño incluida, es muy probable que nuestra especie primero no hubiera sobrevivido y segunda, no hubiera llegado a los niveles de cultura, comenzando por el lenguaje, que lo distingue de otras especies en el planeta. Al meditar sobre su propia obra, nace la filosofía de la historia. El diseño y la historia se encuentran íntimamente relacionadas por la razón de que ambas son obra del hombre. Situarlas históricamente, deteminando su papel, es uno de los grandes móviles que sustentan al actual programa, el cual en lo inmediato pretende analizar al siglo XX, y en lo prtérito el papel de la obra material en la conformación del virreinato de la Nueva España. Como es posible deducir , tal programa podrá incluir y de acuerdo con los sustentos departamentales, otros períodos históricos y lugares.

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

Este programa tiene concordancia con los objetivos del grupo en tanto que el trabajo que se desarrollará se inscribe plenamente en los estudios de la cultura y las humanidades. El estudio del paso del hombre por la historia incluye necesariamente su obra, las razones de ser que la sustentan, alcances y aspiraciones inmediatas. En síntesis: estudiamos los productos de la cultura que son, a su vez, productores de la misma.

Proyectos de investigación que conforman en Programa

- A.- Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- B.- Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

Recursos materiales, económicos y humanos

Infraestructura:

Infraestructura existente en el departamento.

Recursos humanos:

Apoyo secretarial, ayudantes de investigación y estudiantes de servicio social, así como becarios de posgrado.

Recursos económicos:

Gastos de publicación para impresos y difusión de los distintos productos de investigación (libros, memorias de eventos, documentales, programas radiofónicos y podcast).

Recursos materiales:

Equipo de cómputo, de proyección, cámaras de video, memorias y pilas para las cámaras de video, software, papelería, consumibles e impresión de materiales de difusión para eventos (lonas, carteles, constancias, entre otros).

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

Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico de Arquitectura, así como ser un apoyo para los posgrados en Restauración, Historia de la Arquitectura e Historiografía. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura y de las humanidades en sí mismos, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

Nota: FAVOR DE NO MODIFICAR EL FORMATO.

Fecha: 18 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.226/2021
Asunto: Solicitud de registro de Proyecto de Investigación.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Proyecto “**Historia, narración y cultura en el siglo XX..**” del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura” proponiendo como responsable del mismo al **Dr. José S. Revueltas Valle**.

En atención al numeral 1.2.4 de los Lineamientos vigentes que establece que “Los proyectos de investigación deberán vincularse con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional”, se presenta una justificación del proyecto de investigación que atienda los requerimientos establecidos en los artículos de las Políticas Generales del Colegio Académico respecto a la vinculación con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional.

El objetivo de este proyecto es mostrar manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. Postulados son propios de la historia: al estudiarse el pasado siempre se filtra una visión del tiempo presente en que se estudia lo sucedido. El siglo XX fue pródigo en talento histórico y en estudios sobre los distintos espacios temporales de la cultura humana. Heredera del siglo XIX, irrumpió en ella por vez primera la escuela de los

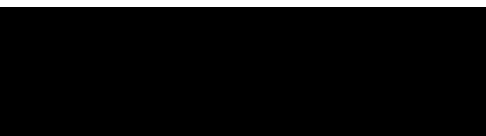
Anales, los estudios de corriente marxista, la inserción de la historia como una atención principal en la literatura. La urgencia de la historia, la gran construcción de la cultura material del siglo, las diversas escuelas de diseño aparecen formando una parte sensible de la cultura humana y lo que ella diseña. Propósito es del grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura como lo establece su programa y las propuestas del Departamento de Investigación.

Por lo anterior este proyecto abona al PROGRAMA SECTORIAL DERIVADO DEL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2020-2024 presentado en el DOF por la Secretaría de Cultura, particularmente en el numeral 5.4. RELEVANCIA DEL OBJETIVO PRIORITARIO 4: Proteger y conservar la diversidad, la memoria y los patrimonios culturales de México mediante acciones de preservación, investigación, protección, promoción de su conocimiento y apropiación. Para alcanzar este objetivo es necesario realizar investigación que permita fortalecer el campo teórico existente.

Esperando que esta justificación cumpla en términos de los establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

Ciudad de México, a 31 de mayo del año 2021.

Dra. Blanca López Pérez.

Encargada del Grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura.

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Presente.

Estimada Doctora.

Me dirijo a su entrañable persona de la manera más atenta para que solicite sean abiertos los tramites correspondientes a fin de presentar ante las instancias correspondientes la solicitud de aprobación del Programa denominado: Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. Tal Programa se encuentra contenido dentro de los objetivos del Grupo que tan atinadamente dirige, y se encuentra conformado por los siguientes dos proyectos:

- Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

La aprobación tanto del Programa como de los proyectos que lo constituyen formarán parte de los esfuerzos que, como sabe, nos encontramos realizando por la valoración de la cultura material a través del tiempo.

Sin más, quedo de usted como siempre.

“Casa abierta al tiempo.”



Dr. José S. Revueltas Valle.



FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	Trimestre 21-P	Fecha de conclusión:	Trimestre 23-I
Título del Proyecto: Historia, narración y cultura en el siglo XX.			
Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño			
Área o Grupo en el que se inscribe: "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura".			

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. Postulados son propios de la historia: al estudiarse el pasado siempre se filtra una visión del tiempo presente en que se estudia lo sucedido. El siglo XX fue pródigo en talento histórico y en estudios sobre los distintos espacios temporales de la cultura humana. Heredera del siglo XIX, irrumpió en ella por vez primera la escuela de los Anales, los estudios de corriente marxista, la inserción de la historia como una atención principal en la literatura. La urgencia de la historia, la gran construcción de la cultura material del siglo, las diversas escuelas de diseño aparecen formando una parte sensible de la cultura humana y lo que ella diseña. Propósito es del grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura como lo establece su programa y las propuestas del Departamento de Investigación.

Proyectos que conforman al programa

- A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

Tipo de Investigación

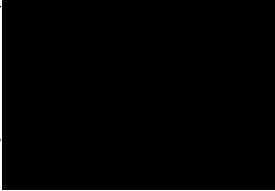

Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		

Responsable del Proyecto

Nombre: José Silvestre Revueltas Valle	N
Categoría y Nivel: Titular C	Fir
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo	

Participantes

Nombre: Dra. Blanca López Pérez.	Fir
Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.	
Nombre: Arquitecto Víctor Miguel Bárcenas Sánchez.	Fir
Adscripción: Universidad Autónoma Metropolitana.	
Nombre: Mtra. Angélica Contreras López.	Fir
Adscripción: Departamento de Medio Ambiente para el Diseño.	

Nombre: Arquitecta Fernanda García.	Firm	
No. Económico:		
Adscripción: Externo. Gerente de Operaciones en el Área de Planeación y Diseño en Totalplay.		
Nombre:	Firma:	
No. Económico:		
Adscripción:		

Antecedentes del Proyecto

Un mundo que cambia a una manera tan acelerada como el nuestro en el siglo XXI, poco reposo posee para meditar sobre el pasado inmediato. Con toda proporción, son fenómenos tales que han ocurrido en diversas ocasiones en el recorrer histórico. Pongamos como ejemplo la poca reflexión que se tuvo en relación con la Revolución Mexicana luego de 1946, cuando el país en plena etapa de desarrollo industrial apostó sus esfuerzos a la construcción del futuro más que a la meditación del pasado. La Revolución así fue cayendo en el olvido. Aspecto semejante ocurre hoy día. La universalización de los sistemas de comunicación, la desaparición de la visión del mundo confrontado ante dos proyectos aparentemente antagónicos, el avance en el desarrollo de las fuerzas productivas y la globalización sobre las visiones del mundo todo, entre otras, ocupan en tal medida la atención y el interés que poco tiempo hay para la reflexión sobre el pasado inmediato, a pesar de las demarcaciones y señales que existen para delimitar al siglo y en él lo ocurrido. Pongamos como ejemplo: el filósofo argentino José Pablo Feinmann propone que el siglo XX comienza con el hundimiento del Titanic, símbolo a su entender de que el desarrollo industrial, desarrollo sin límites, encontró en un iceberg, metáfora de la naturaleza, un límite ante tal concepción. Pero señala que el siglo XX también termina con el Titanic, pero en su versión cinematográfica, en la cual se señala que la universalización de los grandes beneficios del progreso únicamente se dará para unos cuantos. Tanto en uno como en otro, el diseño ocupa un papel central, y no sin razón: el siglo XX es el primer siglo en la historia humana en que mayoritariamente vivimos en las grandes ciudades, teniéndose hitos históricos de gran tamaño como la ciudad de México, Sao Paulo, Pekín... Pero también en que los objetos modificaron los hábitos y costumbres prontamente, muchas veces en más de una ocasión dentro de una generación. Escuelas hubo y surgieron con impresionantes resultados tanto en los Estados Unidos, Alemania, Inglaterra o los países socialistas. Estudiarlas como un fenómeno de la mayor importancia relacionado no sólo con la historia, sino también con las vivencias del ser cotidiano de todos los días resulta de la mayor importancia.

Sustentación del Tema

Escuelas de Diseño, grandes diseñadores, arquitectos, evolución impresionante de los medios de comunicación, estudios sobre el hombre, la humanidad viviendo mayoritariamente en las ciudades. En medio de todo ello la historia. Así como Feinmann plantea los límites aludidos, otro historiador, el inglés Eric Hobsbawm señala que los límites del siglo y la personalidad del mismo se encuentran delimitados por el ascenso y caída del socialismo soviético. Todo un siglo girando en torno a tal pugna, en las manifestaciones múltiples de tal pugna, en las posibilidades reales de destrucción del planeta. Objetos y seres humanos. Para el pensador inglés estamos ante un siglo de corta duración, acaso ochenta años, pero en el cual ocurrieron muchas cosas, unas dignas de orgullo, otras con toda la contundencia por desatar fenómenos de masas no conocidos. Partiremos de una base aparentemente simple: en la respuesta a la pregunta de por qué las cosas son como son y no lo son de otra manera, colocaremos antes que al usuario, a la historia, a las posibilidades de que el individuo sea antes que nada a través de sus objetos y de la historia, que por la necesidad que se ve cubierta por el esfuerzo de quienes diseñan.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general:

- Identificar los vínculos existentes entre las teorías de la historia y la historia misma en relación con la categoría de usuario que sustenta el modelo general del proceso de diseño. Reflexionar desde una perspectiva humanista, como se dio tal vinculación a lo largo del siglo.

Objetivos específicos:

- Relacionar el fenómeno de la historia, las vivencias y aspiraciones del ser humano con la categoría de usuario propuesta por el modelo general.
- Identificar las implicaciones que las aspiraciones por los distintos objetos y el modelo cultural que las sustenta, son transmitidas en la cultura del siglo.

Metas

- Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario que nos permita visualizar con mayor claridad el papel de los objetos más allá de su condición de mercancías.
- Ubicar como el consumo de los objetos se encuentra sujeto a condicionantes mayores que los del esquema planteado por el modelo. Manifestaciones de tal problemática es posible rastrear ya en el cine como en la literatura, ambas fuentes de la mayor importancia para el presente proyecto.
- Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño, las humanidades, la historia, y los sucesos que delinearon a pensamiento del ser común en relación con los objetos y la construcción de su realidad.
- Elaboración de documento, ya sea digital o impreso, que contenga artículos sobre la vinculación del pensamiento con el ser y la cotidianidad de los sujetos en el siglo XX.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión de materiales bibliográficos, lecturas y trabajos en los distintos archivos y bibliotecas, elaboración de fichas de trabajo, powers points y procesamiento de datos.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Investigación previa: estado de arte. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-P
Identificación de autores y literatura. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras. Con apoyo de la arquitecta Fernanda García.		21-O
Recopilación de información. Arq. Víctor Bárcenas S.		21-O
Asistencia a congresos nacionales. Dra. Blanca López y Arq. Víctor Bárcenas.		21-O
Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-O
Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas, Arquitecta Fernanda García y Mtra. Angélica Contreras.		22-I
Construcción de postulados. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-I
Redacción de artículos para libro. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-I
Arbitraje por pares y correcciones de textos. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas, Arquitecta Fernanda García y Mtra. Angélica Contreras.		22-P
Versión final de la obra. Dr José S. Revueltas V.		22-O
Procedimiento editorial para registro e impresión de la obra. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		23-I
Redacción de reporte de proyecto. Dra. Blanca López P., Arq. Víctor Miguel Bárcenas, Dr. José S. Revueltas, Arquitecta Fernanda García y Mtra. Angélica Contreras.		

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco común, del teórico de Arquitectura, del posgrado en Restauración como en el de estudios Urbanos. También permitirán la impartición de cursos sobre desarrollo y actualización dirigidos a la comunidad académica.

Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura, de las humanidades y de la vinculación con otras ramas como es la literatura. Ello a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

Organismo Solicitante

Productos de investigación

2 Reportes de investigación, uno por año
4 Artículos de investigación
4 Material didáctico, dos por año
4 Asistencias a eventos especializados
Participación y formación de red de especialistas en las áreas y redacción de libros comunitarios.

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

Bloch, Marc, *Introducción a la historia*, México, Fondo de Cultura Económica.
Los reyes taumaturgos, México, Fondo de Cultura Económica.
Buber, Martín, *¿Qué es el hombre?*, México, Fondo de Cultura Económica.
Cassirer, Ernst, *El mito del estado*, México, Fondo de Cultura Económica.
Antropología filosófica, México, Fondo de Cultura Económica.
Las ciencias de la cultura, México, Fondo de Cultura Económica.
Cohen, Jean-Louis, *Vida y obra de Le Corbusier*, Barcelona, Gustavo Gili.
Feinmann, José Pablo, *La crítica de las armas*, Buenos Aires, Anagrama.
La filosofía y el barro de la historia, Buenos Aires, Editorial Planeta.
Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, México, Alianza Editorial.
Fromm, Erich, *El miedo a la libertad*, México, Editorial Paidós.
¿Tener o ser?, México, Fondo de Cultura Económica.
Psicoanálisis de la sociedad contemporánea, México, Fondo de Cultura Económica.
Fuentes, Carlos, *Los años con Laura Díaz*, México, Alfaguara.
El espejo enterrado, México, Alfaguara.
Gay, Peter, *La experiencia burguesa*, México, Fondo de Cultura Económica.
Grass, Günter, *Mi siglo*, México, Editorial Anagrama.
El tambor de hojalata, México, Joaquín Mortiz.
Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Barcelona, Editorial Crítica.
Hochman, Elaine, *La Bauhaus, crisol de modernidad*, Barcelona, Paidós.
Huizinga, Johan, *El otoño de la Edad Media*, Barcelona, Alianza Editorial.
Malaparte, Curzio, *El Volga nace en Europa*, México, Tusquets.
Baile en el Kremlin, Barcelona, Tusquets.
La piel, Barcelona, Tusquets.
Poniatowska, Elena, *De la tierra al cielo. Cinco arquitectos mexicanos*, México, Seix Barral.
Remarque, Erich Maria, *Una noche larga*, Madrid, Plaza y Janes.
Sartre, Jean Paul, *El ser y la nada*, México, Alianza Editorial.
Zweig, Stefan, *El mundo de ayer*, Barcelona, Acantilado.

Modalidad de difusión

Artículos de difusión.
Producción audiovisual de documentales
Producción radiofónica.
Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.

Fecha: 18 de agosto de 2021
Oficio no. JDIC.225/2021
Asunto: Solicitud de registro de Proyecto de Investigación.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Presidente del Consejo Divisional CYAD

PRESENTE

Por este medio solicito a usted se turne 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 trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, la solicitud de registro del Proyecto **“Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.”** del Grupo de Investigación “Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura” proponiendo como responsable del mismo al **Dr. José S. Revueltas Valle**.

En atención al numeral 1.2.4 de los Lineamientos vigentes que establece que “Los proyectos de investigación deberán vincularse con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional”, se presenta una justificación del proyecto de investigación que atienda los requerimientos establecidos en los artículos de las Políticas Generales del Colegio Académico respecto a la vinculación con temas, problemas o necesidades de relevancia para el país y generar algún impacto en los ámbitos local, metropolitano o nacional.

El objetivo de este proyecto es mostrar manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. La Nueva España, como toda clasificación histórica, forma parte de la cultura humana. Sus manifestaciones son diversas y particulares, en especial para el caso en que de la síntesis de distintas culturas devino un conjunto de elementos de los cuales surgió

nuestro país. El programa propuesto, Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo se ha propuesto atender a la cultura material, y la Nueva España no pasó por alto tal rasgo, mismo que es de importancia para el grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. Una materialización del pensamiento humano.

Por lo anterior este proyecto abona al PROGRAMA SECTORIAL DERIVADO DEL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO 2020-2024 presentado en el DOF por la Secretaría de Cultura, particularmente en el numeral 5.4. RELEVANCIA DEL OBJETIVO PRIORITARIO 4: Proteger y conservar la diversidad, la memoria y los patrimonios culturales de México mediante acciones de preservación, investigación, protección, promoción de su conocimiento y apropiación. Para alcanzar este objetivo es necesario realizar investigación que permita fortalecer el campo teórico existente.

Esperando que esta justificación cumpla en términos de los establecido por los Lineamientos vigentes, aprovecho la ocasión para enviarle un cordial saludo.

Atentamente,

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Sandra L . Molina Mata

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
del Diseño

Ciudad de México a 31 de mayo del año 2021.

Dra. Blanca López Pérez.

Encargada del Grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura.

Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

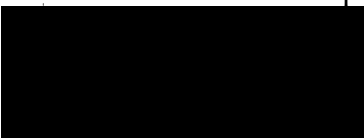
Presente.

Estimada Doctora.

Le escribo con toda cortesía para solicitar su intervención, como encargada del grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, para que se hagan los tramites correspondientes a fin de que se obtenga la aprobación del Proyecto de Investigación denominado Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España. Como usted sabe, tal proyecto forma parte del Programa Manifestaciones Materiales de la Cultura a través del tiempo, adscrito al grupo que tan atinadamente dirige y es de la mayor importancia a fin de proponer una serie de acciones tanto al Programa como al Proyecto ligadas.

Sin más, quedo atentamente de Usted.

“Casa abierta al tiempo”



Dr. José S. Revueltas Valle.

21 de mayo de 2021

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 propuesta del **proyecto “Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España”**, con el fin de obtener el registro correspondiente ante el Consejo Divisional. De tal proyecto el responsable es el Dr. Silvestre Revueltas Valle, y como participante la Mtra. Angélica Contreras López, actualmente adscrita al Departamento de Medio Ambiente para el Diseño. El proyecto correspondiente se encuentra formando parte del Programa denominado **MANIFESTACIONES MATERIALES DE LA CULTURA A TRAVÉS DEL TIEMPO.**

Como es de su conocimiento, la Nueva España como unidad de investigación, ha formado parte del grupo de intereses que amparan una de las ramas de trabajo del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño. Tesis de doctorado, dirección de tesis del mismo nivel o de maestría, restauración y proyectos de restauración, forman parte del territorio de intereses a los que se agregan los propios del curso en la licenciatura en Arquitectura de nombre Teoría e Historia de la Arquitectura VI. Mismo interés se ha manifestado por la pronta celebración del quinto centenario de la caída de la ciudad de Tenochtitlan a celebrarse el 13 de agosto del presente año.

El proyecto se vincula con tres objetivos divisionales de la siguiente manera:

- 1. Estudiar la relación entre la cultura material del país y las acciones posibles del Diseño para promover la solución de los problemas prioritarios de la comunidad.* Al determinar la relación con los contenidos de las crónicas de diverso origen, en especial las de los llamados soldados cronistas, religiosos, y del gobierno civil con la obra material que se emprendió en el virreinato, se logrará comprensión profunda sobre problemas contemporáneo desde la mirada histórica en la cultura material.
- 3. Realizar investigaciones sobre la práctica del Diseño, como manifestación de la totalidad social mexicana, en sus diversas épocas históricas.* A la era de las fundaciones, viene acompañado también el siglo de la evangelización, de la creación de figuras centrales como la Virgen de Guadalupe, la lenta discriminación poblacional que si bien dará como resultado una peculiar visión del mundo, sea criollo, mestizo, indígena, peninsular, también ofrecerá en la cultura material un conjunto de elementos de identidad que de alguna manera aún sobreviven. Muchos de ellos son más evidentes en los trazos de las ciudades, las celebraciones de fiestas, las construcciones de conventos, las fundaciones y congregaciones



de pueblos indígenas. La Nueva España así nos ofrece un marco aún de la mayor importancia en proceso de creación e investigación de identidades en México.

4. Observar y estudiar la cultura material y los procesos del Diseño vigentes para formular una teoría que explique la realidad dentro del contexto histórico. Desde la transformación de lugares de culto, adaptación de ciudades, fundación de otras, la transformación material del territorio que fue primero el mundo prehispánico para convertirse en el virreinato de la Nueva España, incluyó además una enorme modificación de aspectos materiales. El estudio como un todo es uno de los puntos de arranque del presente proyecto.

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



FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	Trimestre 21-P	Fecha de conclusión:	Trimestre 23-I
------------------	----------------	----------------------	----------------

Título del Proyecto: Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

Departamento al que pertenece: Investigación y Conocimiento del Diseño

Área o Grupo en el que se inscribe: "Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura"

Programa de Investigación, No. de Registro y como enriquece a éste

Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo. La Nueva España, como toda clasificación histórica, forma parte de la cultura humana. Sus manifestaciones son diversas y particulares, en especial para el caso en que de la síntesis de distintas culturas devino un conjunto de elementos de los cuales surgió nuestro país. El programa propuesto, Manifestaciones materiales de la cultura a través del tiempo se ha propuesto atender a la cultura material, y la Nueva España no pasó por alto tal rasgo, mismo que es de importancia para el grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura. Una materialización del pensamiento humano.

Proyectos que conforman al programa

- A. Historia, narración y cultura en el siglo XX.
- B. Discurso histórico y manifestaciones materiales en la Nueva España.

Tipo de Investigación

Investigación Conceptual	<input checked="" type="checkbox"/>	Investigación Formativa	<input type="checkbox"/>
Investigación para el Desarrollo	<input type="checkbox"/>	Otra	<input type="checkbox"/>
Investigación Experimental	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Responsable del Proyecto

Nombre: José S. Revueltas Valle.	No.	
Categoría y Nivel: Titular C	Firma	
Tipo de Contratación: Indeterminado, Tiempo completo		

Participantes

Nombre: Angélica Contreras López.	
Adscripción: Departamento de Medio Ambiente para el Diseño.	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	Firma:
Nombre:	
No. Económico:	
Adscripción:	

Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	
Nombre:	Firma:
No. Económico:	
Adscripción:	

Antecedentes del Proyecto

En 1992, año en que se celebró el quinto siglo de la expedición de Colón en su arribo a lo que posteriormente se llamará América, se debatió en torno a los que implicó la palabra "descubrimiento". ¿El inicio de un sometimiento de siglos?, ¿Acaso también el impulso quizá no propuesto de uno de los mayores genocidios que ha conocido la historia humana?, ¿la desaparición o sometimiento de diversas e importantes culturas? La palabra fue intercambiada por otra quizá más suave: encuentro. Derivado de tal encuentro vino una revolución cultural de la mayor importancia, revolución que luego de cinco siglos nos hace hablar mayoritariamente en América lenguas provenientes de Europa, tener dioses y una visión del mundo que en mucho se parece a la Occidental. La imposición de concepciones materiales no fue menor. Desde la transformación de lugares de culto, adaptación de ciudades, fundación de otras, la transformación material del territorio que fue primero el mundo prehispánico para convertirse en el virreinato de la Nueva España, incluyó además una enorme modificación de aspectos materiales. El estudio de los mismos como un todo es uno de los puntos de arranque del presente proyecto.

Sustentación del Tema

En alguna ocasión Octavio Paz dijo que el "país que más se parece a México es la Nueva España." No sólo fue el idioma y la religión, fue mucho más y en eso los aspectos materiales juegan un papel de primer orden. Derivado de la conquista se fundaron entre otras, las ciudades de Puebla, Guadalajara, Antequera, Mérida, Monterrey, Valladolid, amén de las mineras y puertos de importancia como Veracruz. Síntesis de muchos siglos de historia material fueron traídos, adaptados, ordenados, marcando una peculiar característica del virreinato. A la era de las fundaciones, viene acompañado también el siglo de la evangelización, de la creación de figuras centrales como la Virgen de Guadalupe, la lenta discriminación poblacional que si bien dará como resultado una peculiar visión del mundo, sea criollo, mestizo, indígena, peninsular, también ofrecerá en la cultura material un conjunto de elementos de identidad que de alguna manera aún sobreviven. Muchos de ellos son más evidentes en los trazos de las ciudades, las celebraciones de fiestas, las construcciones de conventos, las fundaciones y congregaciones de pueblos indígenas. La Nueva España así nos ofrece un marco aún de la mayor importancia en proceso de creación e investigación de identidades en México.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general:

- Identificar las relaciones discursivas históricas con la producción de objetos en la Nueva España.

Objetivos específicos:

- Determinar la relación con los contenidos de las crónicas de diverso origen, en especial las de los llamados soldados cronistas, religiosos, y del gobierno civil con la obra material que se emprendió en el virreinato.
- Ofrecer un marco que permita ubicar la construcción material emprendida con rasgos que trasciendan su clasificación dentro de los rubros arquitectónicos, urbanísticos, por señalar los más socorridos.
- Explicar la importancia que tiene el estudio del entorno para la preservación del patrimonio histórico en tanto patrimonio, pero también como fuente de referencia histórica.

Metas

- Re plantear las concepciones con las cuales se han estudiado los elementos materiales del virreinato.
- Vincular los campos del diseño y las teorías del consumo simbólico, para fundamentar una visión integral del virreinato novohispano.
- Publicación de artículos en revistas especializadas.
- Participación en eventos como seminarios, coloquios y foros especializados.

Métodos de investigación

Se realizará investigación documental, revisión y lectura de los múltiples y novedosos materiales bibliográficos, elaboración de fichas de trabajo, y procesamiento de datos.

También se contempla investigación de campo por medio de investigación histórica, elaboración de visitas de campo, y contextualización de la obra material novohispana.

Plan de Trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre
Investigación previa: estado de arte. Dr. José S. Revueltas V.		21-P
Identificación de autores y literatura. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-P
Recopilación de información. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-P
Asistencia a congresos nacionales. Dr. José S. Revueltas.		21-O
Clasificación de información: implica la ubicación epistemológica de los autores, obras y postulados, con respecto a los fenómenos. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-O
Análisis de información: identificación de las categorías de análisis de distintos cuerpos teóricos, y sus aplicaciones. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		21-O
Construcción de postulados y diseño de entrevistas. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-I
Pre producción Dr. José S. Revueltas Valle.		22-I
Aplicación y grabación de entrevistas Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-P
Producción. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-P
Calificación de material. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-P
Edición y post producción. Dr. José S. Revueltas V.		22-O
Redacción de artículos. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		22-O
Redacción de reporte de proyecto y presentación de documentales. Dr. José S. Revueltas y Mtra. Angélica Contreras.		23-I

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

Docencia:

Los productos obtenidos de la investigación permitirán la actualización de programas de estudio y contenido de las UEA del tronco teórico, la licenciatura en Arquitectura, el posgrado en restauración, así como la necesaria vinculación que puede haber con el posgrado en historiografía.

Preservación y difusión de la cultura:

El programa considera la difusión de sus productos teóricos y metodológicos, así como de la producción de cultura y de las humanidades, a través de congresos, seminarios, coloquios, exposiciones y producción audiovisual y radiofónica.

Extensión universitaria:

El programa considera como sustancial la generación de espacios de discusión académica, así como también la consolidación de alianzas con otras universidades, nacionales e internacionales, con el objetivo de fomentar la construcción de redes académicas y de investigación.

Organismo Solicitante

--



Productos de investigación

2 Reportes de investigación, uno por año
4 Artículos de investigación
4 Material didáctico, dos por año
4 Asistencias a eventos especializados
Participación y formación de red de especialistas en las áreas

Fuentes bibliográficas, hemerográficas y electrónicas

Alba Pastor, María, *Crisis y recomposición social. Nueva España en el tránsito del siglo XVI al XVII*, México, Fondo de Cultura Económica.
Bataillon, Marcel, *Erasmus y España, estudio sobre la historia espiritual del siglo XVI*, México, Fondo de Cultura Económica.
Baudot, George, *Utopía e historia en México. Los primeros cronistas de la civilización mexicana (1520-1569)*, Madrid, Espasa Calpe.
Brading, David, *Orbe indiano. De la monarquía católica a la república criolla, 1492-1867*, México, Fondo de Cultura Económica.
De la Maza, Francisco, *El guadalupanismo mexicano*, México, Fondo de Cultura Económica.
Florescano, Enrique, *Memoria mexicana. Ensayo sobre la reconstrucción del pasado: época prehispánica -1821*, México, Editorial Joaquín Mortiz.
Frost, Elsa Cecilia, *Este nuevo orbe*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
Gibson, Charles, *Los aztecas bajo el dominio español (1519-1810)*, México, siglo XXI.
Gómez Canedo, Lino, *Evangelización y conquista. Experiencia franciscana en Hispanoamérica*, México, Editorial Porrúa.
Israel, Jonathan, *Razas, clases sociales y vida política en el México colonial 1610-1670*, México, Fondo de Cultura Económica.
Lafaye, Jacques, *Quetzalcóatl y Guadalupe. La formación de la conciencia nacional en México*, Fondo de Cultura Económica.
Lockhart, James, *Los nahuas después de la Conquista. Historia social y cultural de los indios del México central, del siglo XVI al XVIII*, México, Fondo de Cultura Económica.
Mackenney, Richard, *La Europa del siglo XVI*, Madrid, AKAL.
O'Gorman, Edmundo, *La invención de América*, México, Fondo de Cultura Económica.
Paz, Octavio, *Sor Juana Inés de la Cruz o las trampas de la fe*, Barcelona, Seix Barral.
Phelan, John Ledy, *El reino milenarista de la Nueva España*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
Rubial, Antonio, *La hermana pobreza. El franciscanismo de la Edad Media a la evangelización novohispana*, México, UNAM.
Rubial, Antonio, *El cristianismo en Nueva España*, México, Fondo de Cultura Económica.
Uchmany, Eva, *La vida entre el judaísmo y el cristianismo en la Nueva España 1580-1606*, México, Fondo de Cultura Económica.

Modalidad de difusión

Artículos de difusión.
Producción audiovisual de documentales
Producción radiofónica.
Vinculación con pares externos y generación de redes de investigación.