

8 de marzo de 2022

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 3.6 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, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la Terminación del Proyecto de Investigación N-343 “Implementación organizacional de competencias informáticas en diseño para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano”, la responsable es la Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez, adscrito al Programa de Investigación P-032 “Administración para la innovación y la tecnología”, que forma parte del Área de Investigación “Administración y Tecnología para el Diseño” que presenta el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y dieron por recibida la integración: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Mtra. Mónica Elvira Gómez Ochoa, Mtra. Karla María Hinojosa De la Garza, Alumna Paola Isabel del Carmen Vives Robledo y el Asesor Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

Ciudad de México a 07 de marzo de 2022
PyTR/027/2022

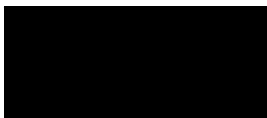
Mtro. Salvador Islas Barajas

Presidente del H. Consejo Divisional
División de Ciencias y Artes para el Diseño
P r e s e n t e

Por medio de la presente le envío un cordial saludo y aprovecho para presentar la terminación del Proyecto de Investigación N-343 *“Implementación organizacional de competencias informáticas en diseño para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano”* perteneciente al Área de Administración y Tecnología para el Diseño de este departamento y bajo responsabilidad de la Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez.

Sin otro particular, me despido.

A t e n t a m e n t e,
Casa abierta al tiempo



Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón
Jefe del Departamento de Procesos y
Técnicas de Realización
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Ciudad de México, 6 de marzo de 2022

Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón

Jefe del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización

Asunto: terminación proyecto de investigación N-343 a cargo Dra. Rosa Elena Álvarez

Por medio de la presente, solicitamos su apoyo para presentar ante el Consejo Divisional de CYAD y las instancias correspondientes, los documentos para dar por concluido el proyecto de investigación encabezado por la Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez, titulado: **#N-343 titulado “Implementación organizacional de competencias informáticas en diseño para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano**

Reciba cordiales saludos de los integrantes del área que participan en este proyecto.

Atentamente

“Casa abierta al tiempo”



Dr. Jorge Rodríguez Martínez
jefe del área de investigación Administración y Tecnología para el Diseño

c.c.p.

Doctora Rosa Elena Álvarez Martínez, responsable del proyecto
DI Haydee Becerril. Archivo de proyectos del área

Ciudad de México, 7 de marzo de 2022

Dr. Jorge Rodríguez Martínez
Jefe del Área de Administración y Tecnología para el Diseño
Departamento de Procesos y Técnicas de Realización
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Atentamente me dirijo a usted para presentar en archivo anexo, la terminación del Proyecto de Investigación **#N 343 titulado “Implementación organizacional de competencias informáticas en diseño para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano”**.¹

Cabe hacer mención, que ya se había presentado la terminación del proyecto en dos ocasiones anteriores; en la primera fue devuelto por la falta de firma y en la segunda por no cubrir el requisito de forma en relación a los Lineamientos de la investigación divisional vigente, posteriormente se presentó el problema de la pandemia del COVID19 y a eso se ha debido el tiempo de atraso.

Como responsable del proyecto me siento comprometida y espero ahora haber cubierto en su totalidad, los requisitos solicitados y pueda ser enviado al jefe de Departamento y al Consejo Divisional para poder concluir con el trámite.

Atentamente



Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez
Profesora Investigadora

¹ Aprobado en la sesión 470 ordinaria del 20 de mayo de 2014.

TERMINACION DEL PROYECTO #N 343

División Ciencias y Artes para el Diseño. Área de investigación de Administración y Tecnología para el Diseño.
www.administracionytecnologiaparaeldisenio

Presento a usted la terminación del proyecto **#N 343** en virtud de haber alcanzado los objetivos y metas planteados, en la solicitud inicial. La intención es para que sea turnado al Consejo Divisional, dado que el curso virtual ha sido no solo entregado, sino que se ha trabajado en varios trimestres. Cabe hacer mención que ya había sido entregado antes de la pandemia COVID19 pero no se aceptó primero por no haberlo firmado y posteriormente porque no se presentaba conforme a los Lineamientos vigentes.

Título del proyecto de investigación

“Implementación organizacional de competencias informáticas en diseño para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano”.¹

3.6.2 Como responsable del Proyecto, vuelvo a presentar el informe global con los puntos marcados por los lineamientos vigentes, con la intención de que ahora haya cumplido a cabalidad con el requisito:

3.6.2.1 Descripción de actividades y resultados de cada uno de los integrantes

Dra. Sue Carolina Andrade Díaz; Mtra. Isaura López Viveros y el Arq. Tomás Sosa Pedroza

La Dra. Andrade Díaz, actualmente Coordinadora de Planeación en la División CyAD tuvo como función básica el proponer las acciones que permitan gestionar organizar, dirigir y diversificar los procesos en la implantación de capacidades genéricas, inteligencia emocional y desarrollo humano

¹ Aprobado en la sesión 470 ordinaria del 20 de mayo de 2014.

La Mtra. López Viveros, se encaminó a dirigir y promover las actividades en el área sobre la metodología BIM. Su apoyo para el presente proyecto consistió en propiciar creatividad e innovación, en aspectos tecnológicos y de apoyo digital; la Mtra. Viveros asistió al curso de práctica docente que se impartió en el Departamento de Procesos y durante el cual se aplicaron las estrategias didácticas que se fueron generando en el proceso. Actualmente apoya al área como ya mencioné en aspectos de la metodología BIM, impartiendo cursos y talleres sobre la tecnología REVIT

El Arq. Sosa, contribuyó con la creación del trabajo colaborativo que permitió a los equipos trabajar para afrontar los problemas y asumir los retos que fueron surgiendo en la implementación del modelo que se diseñaba como Modelo Académico y que llevó a la propuesta. Este aspecto se consideró hasta llegar a la implementación del proyecto y lograr con ello una mejora continua como apoyo a nuestro Departamento Académico con un curso más a distancia.

3.6.2.2 Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura del proyecto concluido

La presencia de las nuevas tecnologías a través de los medios digitales, sigue estableciendo cambios en la vida actual, modificando nuestra forma de pensar, de actuar, de comunicar y de propiciar el aprendizaje. Se ha modificado la actitud de la persona y se ha dividido la visión entre la gente que sabe y conoce, de la que no sabe y desconoce los medios electrónicos como herramienta de apoyo. Aparece de forma paralela, la necesidad de conjuntar disciplinas como: la psicología, la sociología, la informática, la pedagogía, la teoría de sistemas, la ergonomía, la programación en sus diversas facetas, la sustentabilidad, la inteligencia artificial, la reflexión en valores, la teoría cognitiva, el constructivismo, la inteligencia emocional, el bienestar y la neurociencia.

El proyecto pretendió en sus inicios satisfacer necesidades de desarrollo social, económico y cultural a partir de la exploración y construcción de estructuras conceptuales, pedagógicas y didácticas relativas a la gestión y desarrollo organizacional en Diseño, apoyado en la tecnología digital de actualidad.

Su proceso se fundamentó en las tendencias educativas nacionales e internacionales que subrayan la importancia de que los estudiantes deban aprender no sólo los conocimientos de las disciplinas que componen el curriculum de su formación académica, sino que desarrollen también capacidades genéricas de comunicación y de pensamiento indispensables para su desarrollo personal y su futuro desempeño profesional. Así, trabajamos además en un proyecto que retoma las nuevas formas de impartir la docencia, mismo que se ha determinado por cambios no sólo en los métodos sino también en las actitudes al requerir de ciertas habilidades intelectuales tanto del docente como del estudiante, situación que ha

propiciado la discusión a distancia y la generación de cursos virtuales² a partir de instrumentos, equipos digitales, bibliotecas digitales y portales de Internet como herramientas que están permitiendo establecerlos, para el caso de la UAM con base en la plataforma Moodle.

A pesar del paso del tiempo, sigue haciendo falta que un buen número de académicos se familiarice con estos instrumentos, los conozcan y logren que los medios electrónicos sean un medio propicio para transmitir el conocimiento a través de su aplicación.

Las aplicaciones de la educación emocional se pueden dejar sentir en múltiples situaciones de la vida: comunicación efectiva y afectiva, resolución de conflictos, toma de decisiones, prevención inespecífica (consumo de drogas, sida, violencia, anorexia, intentos de suicidio), entre otros. En último término se trata de desarrollar la autoestima, con expectativas realistas sobre sí mismo, desarrollar la capacidad de fluir y la capacidad para adoptar una actitud positiva ante la vida. Todo ello de cara a posibilitar un mayor bienestar emocional, que redundará en un mayor bienestar social.



Fig. 1 Elaboración propia para el acceso al curso virtual

3.6.2.3. Aportaciones al campo de conocimiento

² **Virtual:** del latín *virtus* (fuerza o virtud). Virtual es un adjetivo que en su sentido original, hace referencia a aquello que tiene virtud para producir un efecto, pero que no se concreta de presente. Por eso este adjetivo suele oponerse a la idea de lo real

La formación encaminada a la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que promuevan las capacidades genéricas representa un reto permanente, que exige asiduidad y disciplina para coordinar y organizar el trabajo académico de los docentes y de los estudiantes. Es así como se requiere asumir un enfoque basado en competencias, donde desde la propia planeación del curso virtual, se observe y determine cómo debe cambiar el eje de la misma, tratando de girar primero en torno al contenido hasta llegar a girar en torno a la tarea pues centrarse en el contenido o en los objetivos no permite movilizar el conocimiento ni la puesta en acción, por lo que resulta necesario crear un ambiente participativo, en el cual el estudiante promueva el estímulo de distintas situaciones que le permitan incrementar su conocimiento.

Esta propuesta se inscribe en la tesis de las Perspectivas Mundiales donde según From

“... el hombre se encuentra en un proceso para desarrollar una nueva conciencia y que, a pesar de su aparente cautiverio espiritual y moral, con el tiempo podrá elevar a la especie humana por encima del temor, de la ignorancia y el aislamiento que lo acosan hoy”

Así, el proyecto surge en el marco de las tecnologías que se vienen utilizando para enseñar a distancia mismas que aún son similares a las que se obtienen mediante la enseñanza tradicional, resultando muy importante las características del estudiante, la motivación y la preparación académica del docente. (Phipps y Merisotis.1999). El aprendizaje mediante la acción atañe a todas las formas de instrucción en las cuales la adquisición de conocimiento puede atribuirse a la acción del estudiante y la misma acción se convierte en fuente de conocimientos. A través del contacto con la acción, en el sujeto que aprende, surgen interrogantes espontáneas inducidas por la propia actividad de quien actúa, pero en otros casos como en el del enfoque de competencias, tal inducción se da por el entorno social o educativo, es decir que se prepara al estudiante para que pueda enfrentar problemas o situaciones específicas y el proceso de formación pretende hacerlo capaz de solucionar problemas con visión compleja y crítica, propia del contexto que le tocará enfrentar.

Todo lo anterior hace referencia al estudio que se planteó como meta, consistente en transferir experiencias y conocimientos a los docentes para mejorar las habilidades y competencias de los estudiantes a partir del desarrollo organizacional, gestionando los principios y valores de cada ámbito organizativo apoyados en inteligencia emocional y desarrollo humano para conseguir los mejores resultados y así diseñar un curso en línea (también llamado “virtual”) de la UEA Razonamiento y Lógica Simbólica I incluido en el Tronco General de Asignaturas del plan de estudios vigente en la División Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)

3.6.2.4. Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales

Los objetivos planteados fueron los siguientes:

Objetivo General

Implementar las competencias para la comunicación y la gestión de capacidades genéricas apoyadas en inteligencia emocional y desarrollo humano. Aprovechar la fundamentación y el diseño de un modelo a partir de una estrategia didáctica que impacte la práctica profesional en un contexto específico, que podría ser la implementación de un curso a distancia.

Objetivos Específicos

- Establecer una planeación estratégica que permita implantar en el modelo, competencias para la innovación de la práctica docente tomando como Caso de estudio: Razonamiento y Lógica Simbólica
- Desarrollar el proyecto a partir inteligencia emocional y desarrollo humano generando el establecimiento de objetivos y perfiles de ingreso y egreso, así como la integración de los mismos en la propuesta.
- Proponer acciones que permitan gestionar organizar, dirigir y diversificar los procesos en la implantación de capacidades genéricas, inteligencia emocional y desarrollo humano
- Propiciar creatividad e innovación, con el complemento de un curso de Práctica docente durante el cual se aplican en el aula y a distancia las estrategias didácticas que se van generando en el proceso
- Generar la comunicación y el manejo de información, para propiciar aprendizaje colaborativo, en los miembros de la comunidad interesados en su contenido
- Desarrollar un curso a distancia
- Promover la edición de los productos resultantes

Metas del proyecto

El modelo de diseño que se propone deberá transferir experiencias y conocimientos a los docentes para mejorar sus habilidades y competencias tanto de ellos como de los estudiantes a partir del desarrollo organizacional, gestionando los principios y valores de cada ámbito organizativo apoyados en inteligencia emocional y desarrollo humano para conseguir los mejores resultados y utilizar las innovaciones en la tecnología digital

El proceso de la investigación se dio en tres áreas:

1. Tomamos conciencia del problema y de su realidad para establecer un desarrollo organizacional conveniente
2. Se potenció el rendimiento en el trabajo a través de sus capacidades genéricas con base en competencias emocionales básicas y desarrollo humano: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y habilidades de vida y bienestar
3. Se elaboró el Diseño del Modelo Académico que llevó en la propuesta a la creación de trabajo colaborativo en el curso a distancia y al mismo tiempo nos permitió como equipo trabajar para afrontar los problemas y asumir los retos.

Estas acciones permitieron a su vez establecer una planeación estratégica que implantara el modelo, así como propusiera acciones que permitan organizar, dirigir y diversificar los procesos.

Resultados finales

Para la implementación del modelo del curso a distancia se ha considerado:

- Las exigencias del exterior (usuarios), las características que la diferencian de otros programas internos y externos y lo que puede ofrecer en términos de calidad y mejora continua.
- Se trabajó en el procedimiento para lograr su vinculación con las otras áreas de conocimiento dentro de la curricula
- Se establecieron las siguientes fases, como etapas de diseño:

1ª. Fase: Se logró la revisión del Estado del Arte y el contexto en el que se desarrollaría

- 1.1. Plan Tunnig y Boloña. Criterios PISA.
- 1.2. Temas relacionados de apoyo que no competan directamente al Diseño pero que puedan ser consideradas básicas.

2ª. Fase: Planteamiento teórico

2.1. Se procedió a establecer el desarrollo organizacional, las competencias, las capacidades genéricas, lo relacionado con inteligencia emocional propia de las generaciones de estudiantes con el que contamos a su vez los aspectos sobre desarrollo humano y la utilización de la tecnología existente en la División CyAD

3ª. Fase: Elaboración de material diagnóstico

Con aplicación directamente al diseño de la UEA Razonamiento y Lógica Simbólica I del nuevo plan de estudio, se trabajó como un curso virtual de aprendizaje

4ª. Fase: Marco metodológico y elaboración de la propuesta

4.1. Nos ocupamos de los Objetivos y metas de la planeación didáctica

4.2. Se abordó la situación problemática que implica este estudio y donde las formas de aprendizaje se configuran de acuerdo a la producción reproducción que los medios hacen de su realidad, exigiendo nuevas formas de presentación del conocimiento y de desarrollo de habilidades para permitir establecer su competencia; considerando que las instituciones de educación superior aún cuentan con recursos limitados, es decir, un audiovisual se sigue presentando con contenidos primordialmente en formato textual, y es raro encontrar entornos de aprendizaje donde el estudiante pueda interactuar con los contenidos, explorar, experimentar, o construir nuevos conocimientos. En términos generales, las Redes solo se han venido utilizando para publicar información, de ahí que es crucial que nuestra institución sea capaz cada vez en mayor medida de participar planteándose retos educativos con proyectos sociales, de lo contrario seguiremos al margen de muchos avances en materia de investigación y educación, y nos tocará seguir asumiendo los altos costos que para el desarrollo tiene el atraso en estas áreas del conocimiento.

4.3. Se procedió a la estrategia planteada a partir de la metas del proyecto para implementar el curso a distancia (con características de curso virtual)
Razonamiento y Lógica Simbólica I

5ª. Fase: Implementación del proyecto

Quedaron establecidas las Competencias

- Promover su capacidad para identificar y enunciar de manera clara un problema que involucre conocimientos sobre los elementos ordenadores del diseño: proporción, simetría, contraste y los conceptos sobre la Lógica Simbólica aplicadas al lenguaje: Concepto, Juicio, Razonamiento deductivo
- Desarrollar su habilidad para estructurar soluciones a problemas de diseño en el espacio, de objetos y de imagen estática y dinámica, aplicaciones a la Lógica a partir de diagramas de Venn, propiciando aplicaciones posteriores.
- Incentivar y desarrollar sus capacidades para vincular el lenguaje cotidiano y el lenguaje matemático que convergen en los problemas de diseño que involucren forma y función a partir de la lógica

- Aumentar su capacidad de agilidad mental en la resolución de problemas de redacción de conceptos, de proposiciones lógicas que involucren razonamiento y raciocinio.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo.

Lo mismo las capacidades genéricas y los aspectos a considerar sobre inteligencia emocional.

La educación emocional sigue una metodología eminentemente práctica (dinámica de grupos, autorreflexión, razón dialógica, juegos, introspección, relajación) cuyo objetivo es favorecer el desarrollo de competencias, Los objetivos de la educación y la inteligencia emocional, a partir del conocimiento de los principios de la Lógica Simbólica aplicada al lenguaje:

- adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones;
- identificar las emociones de los demás;
- denominar a las emociones correctamente;
- desarrollar la habilidad para regular las propias emociones;
- subir el umbral de tolerancia a la frustración;
- prevenir los efectos nocivos de las emociones negativas;
- desarrollar la habilidad para generar emociones positivas;
- desarrollar la habilidad de auto motivarse;
- adoptar una actitud positiva ante la vida, entre otras.

Las estrategias el logro de las mismas

- a.) El alumno deberá demostrar habilidad para explicar ordenadamente y con un claro lenguaje de diseñador, conceptos con argumentación lógica y análisis abstractos para construir argumentos.
- b.) Generar la capacidad de interpretación para ampliar su pensamiento lógico y de sentido común
- c.) Propiciar la lectura e interpretación de textos, así como la observación de video y filmes.
- d.) Se formarán equipos que permitan aplicar el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje activo para la elaboración de estrategias operativas
- e.) Se harán presentaciones orales y escritas, donde cada uno presente un resumen o ensayo sobre alguna de las lecturas mencionadas y la interpretación de video, filmes o películas
- f.) Desarrollo de ejercicios que permita introducirlo a la investigación acción y propicie la habilidad para presentaciones orales y escritas.
- g.) Sabrá explicitar conceptos con lenguaje técnico y que le permitan ir conociendo y profundizando en términos específicos de las diferentes áreas del diseño.
- h.) Promoverá la parte cognitiva con la inclusión y la identificación de escenarios de diseño, al comunicar asertivamente la observación y la

traducción entre la lengua y el pensamiento desde o hacia problemas espaciales, de objetos o de imagen.

Quedó planteado el curso virtual armado a partir de la nueva cultura educativa apoyada en el ámbito digital

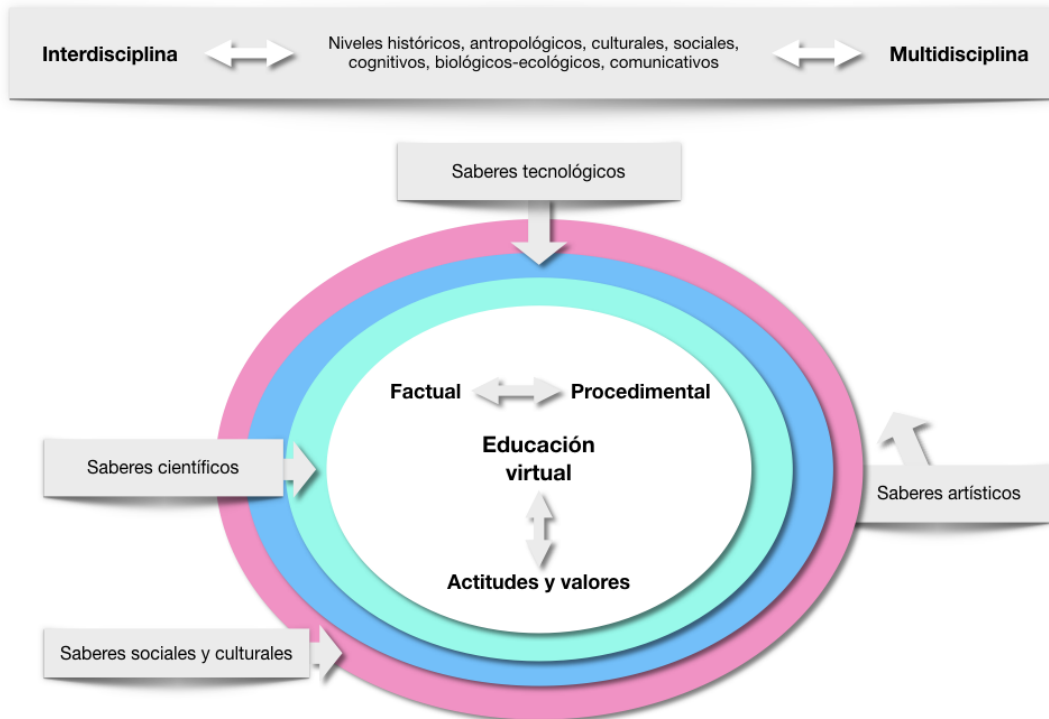


Figura 2.- Niveles de los saberes. Aplicados al proyecto. (Álvarez 2008)

6ª. Fase. Actualmente damos seguimiento al proyecto y se plantea la necesidad de elaborar el siguiente curso con carácter virtual para profesores del Departamento de Procesos y de División sobre Razonamiento y Lógica Simbólica II

3.6.2.5 Trascendencia social

En la propuesta queda establecido que el docente de las áreas del diseño, sea capaz de dar respuesta a las siguientes interrogantes, claves para redefinir las estrategias de aprendizaje y actitudes mediadas por la reflexión en valores de los estudiantes de diseño:

- ¿Qué hace el facilitador para comunicar la información a sus estudiantes?;
- ¿Cómo hacer efectivo dicho proceso de comunicación y transferencia del saber? Éstas se deberán relacionar con las metas específicas del aprendizaje y el

inminente desarrollo de habilidades relacionadas con los conocimientos que el estudiante y propiciar con ello aprendizaje significativo.

La formación profesional del estudiante de licenciatura, demanda adentrarse a temas que adquieren especial relevancia en el vertiginoso mundo empresarial actual y esta es la inteligencia emocional, entendida ésta como un conjunto de destrezas, actitudes, habilidades y competencias que determinan la conducta de un individuo, sus reacciones y estados mentales. De manera adicional son necesarias, en esta dirección, la reflexión y la autocrítica para revisar, comprender y mejorar los complejos procesos de formación y actualización profesionales.

A raíz de investigaciones realizadas en el campo de psicología y pedagogía cognitiva, la educación está dando un giro interesante, en cuanto a que el mayor interés no se centra en el aprendizaje de conocimientos, sino en el desarrollo de habilidades concretas para el ejercicio profesional, pero sobre todo, para la vida; cuestión esta última, que bajo el influjo de la idea de que el mundo está en el juego de la competitividad, se ha relegado, dando como resultado la disminución del aprendizaje y en la sociedad mayores problemas sociales y emocionales. Situación que demanda con carácter indispensable que el desenvolvimiento educativo de los estudiantes consolide un ejercicio profesional socialmente responsable basado en valores y sustentable que se ejerza con iniciativa, flexibilidad y eficacia.

Las condiciones intelectuales no son la única garantía de éxito en el ámbito profesional, sino tan solo un factor, que, unido a las necesidades emocionales, desarrollará el desempeño y los resultados de todo líder y trabajador motivándolo emocionalmente a ser productivo. De ahí que la formación de equipos en los que se fomente el crecimiento y la capacidad de adaptación a los cambios que se puedan generar dentro de la organización son dos de las habilidades que llevarán a un equipo al éxito.

El lenguaje del diseño como área de conocimiento, y los requerimientos en el desarrollo de entornos virtuales, nos condicionan a definir aspectos fundamentales como sería la noción del usuario, la estructuración de los mensajes, el conocimiento de los temas como la lógica simbólica, la filosofía principalmente en la etapa de los clásicos para analizar aspectos deductivos e inductivos tendiente a comprender el concepto de silogismo matemático. En todo esto el diseño de la interfaz juega un papel fundamental y deberá ser integral con la propuesta didáctica, dado que en las licenciaturas tenemos la disciplina de diseño de la comunicación gráfica, donde hay profesores que conocen y/o dominan el concepto de ambiente virtual de aprendizaje.

Gadner (2004) dice, que la educación se reducía a considerar dos habilidades o inteligencias: la lógica y la matemática, ignorando otras entre las que destacan la inteligencia emocional, situación que nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo, acentuar nuestra capacidad de trabajar

en equipo y adoptar una actitud empática y social, que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal.

Pretendemos demostrar que el futuro de la educación virtual estará configurado por los avances en las comunicaciones, en Internet y en la tecnología de redes; la competencia creciente bajará los costos de los servicios de comunicación, aún si las innovaciones tecnológicas mejoran su calidad y velocidad; a través de la Red se podrá disponer de servicios integrados de teléfono, televisión, radio, e Internet. Todos estos cambios determinarán la forma, el contenido, y las condiciones logísticas de la enseñanza virtual. Los servidores de la Red proveerán una mejor conectividad entre las bases de datos, ambientes de realidad virtual compartidos, y sofisticadas herramientas de comunicación que fomentarán la interacción y la colaboración. La disponibilidad de estas tecnologías permitirá a los diseñadores de instrucción ofrecer ambientes y experiencias de aprendizaje fundamentados en los mejores principios pedagógicos.



Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez
Responsable del Proyecto de Investigación
Departamento de Procesos y Técnicas de Realización

Fwd: Finalización proyecto

1 mensaje

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

8 de marzo de 2022, 11:25

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

Estimadas Mtra. Areli y Lic. Lupita.

Por este medio envío a trámite de la Comisión de Proyectos de Investigación, la solicitud de la Jefatura de Departamento de Procesos y Técnicas de Realización, referente al Proyecto N-343, de la Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez.

Agradezco su atención, enviando cordiales saludos.

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Universidad Autónoma Metropolitana Azc.

dircad@azc.uam.mx

Tel: 55 53189145

M: 55 48701011

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

De: **DEPARTAMENTO DE PROCESOS Y TECNICAS DE REALIZACION** - <procytec@azc.uam.mx>

Date: lun, 7 mar 2022 a las 11:58

Subject: Finalización proyecto

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

Por medio del presente correo envío un cordial saludo y aprovecho para solicitar la presentación del finalización de proyecto N-343 a cargo de la dra. Rosa Elena Álvarez Martínez.

anexo documento y agradezco su atención

--

Dr. Edwing Antonio Almeida Calderón

Jefe del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización

CyAD

UAM-Azcapotzalco

 **027 terminación proyecto N343 Dra. Rosa Elena.pdf**
1303K