

12 de febrero de 2025

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 y considerando suficientemente sustentada la solicitud, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la Terminación del Proyecto de Investigación Proyecto de Investigación N-561 “El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica”, el responsable es el Mtro. José René Maldonado Yáñez, adscrito al Programa de Investigación P-073 “Análisis y Prospectiva del diseño y la cultura”, que forma parte del Área de Análisis y prospectiva del Diseño, que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento.

Las personas integrantes de la Comisión que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor de aprobar el Dictamen: Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado, Dra. Yadira Alatríste Martínez, Dr. Francisco Javier de la Torre Galindo, LAV. Carlos Enrique Hernández García, Alumna Luisa Fernanda Castañeda Martínez, así como las personas Asesoras: Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla, Dr. Oscar Ochoa Flores y Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente
Casa abierta al tiempo


M  shijara
Coordinador de la Comisión

08 de enero del 2025

JDIC.001.25

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ
Presidenta del Consejo Divisional de CyAD
Presente

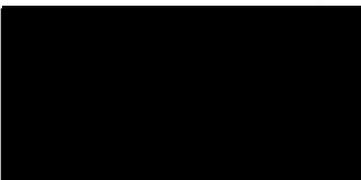
Por este medio solicito atentamente, turnar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD el Informe Global para la terminación del proyecto N-561 titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica", a cargo del Dr. José René Maldonado Yañez.

El citado proyecto tuvo una vigencia de agosto del 2021 a noviembre del 2024 y estuvo adscrito al Programa de Investigación: Análisis y Prospectiva del Diseño y la Cultura, el cual forma parte del área de Análisis y Prospectiva del Diseño

Sin más por el momento recia un cordial saludo

Atentamente

"Casa abierta al tiempo"



MTRA. ALDA MA. ZIZUMBO ALAMILLA
Jefa del Departamento de Investigación
Y Conocimiento del Diseño



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

Ciudad de México, a 17 de diciembre de 2024

Asunto: Informe Global y Terminación del Proyecto N-561

Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla

Jefa del Depto. de Investigación y Conocimiento del Diseño

P R E S E N T E

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle que haga llegar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional el Informe Global para la terminación del proyecto con número de registro N-561, titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica", a cargo del Dr. José René Maldonado Yáñez.

El citado proyecto tuvo una vigencia de agosto del 2021 a noviembre del 2024 y estuvo adscrito al Programa de Investigación: Análisis y Prospectiva del Diseño y la Cultura, el cual forma parte del área de Análisis y Prospectiva del Diseño, con el número de registro P-073.

Sin más por el momento, y agradeciendo su valiosa intervención, me despido de usted y quedo pendiente de cualquier observación.

Atentamente



Dr. José Ignacio Aceves Jiménez

Jefe del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño

Informe Final de Proyecto de Investigación

1 mensaje

24, 13:03

Estimado Doctor José Ignacio Aceves Jiménez, Jefe del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño, adjunto al presente correo encontrará el informe final de investigación del proyecto N-561 "El concepto de fantasía para creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica" para su consideración, –si lo considera pertinente– agradecería pueda canalizarlo a las instancias correspondientes.

Quedo a sus órdenes para cualquier duda o comentario.

Agradezco su atención al presente correo electrónico.

Saludos cordiales.

--

Mtro. José René Maldonado Yáñez

Depto. Investigación y Conocimiento

Ciencias y Artes para el Diseño

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

 Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco



REPORTE FINAL DE INVESTIGACIÓN PROYECTO N_561.pdf

684K

REPORTE FINAL DE INVESTIGACIÓN

Proyecto de investigación N-561.

"El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica".

José René Maldonado Yáñez

Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Contenido

Introducción.....	3
Rubro 3.6.2.1 Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los integrantes.....	4
Objetivo específico 01: Caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las Artes y el Diseño.	4
Objetivo específico 02: Definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico.....	5
Objetivo específico 03: Proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica.....	6
Rubro 3.6.2.2 Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura del Proyecto de Investigación concluido.....	7
Docencia.....	7
Preservación y difusión de la cultura.....	9
Rubro 3.6.2.3 Aportaciones al campo del conocimiento.	10
Rubro 3.6.2.4 Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales.....	12
Objetivo específico 01	12
Objetivo específico 02	13
Objetivo específico 03	14
Rubro 3.6.2.5 Trascendencia social.....	16
Conclusión.	17

Introducción

El presente documento constituye el informe final del proyecto N-561, titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la comunicación gráfica". Este informe presenta una descripción detallada de las actividades realizadas, los resultados obtenidos y las aportaciones al campo del conocimiento derivadas del proyecto, abordando los principales objetivos específicos y su relación con los resultados finales.

El informe se organiza en varios rubros que abarcan los principales aspectos del proyecto. Incluye la relación y descripción de actividades y resultados asociados a los tres objetivos específicos: caracterizar el concepto de fantasía en las Artes y el Diseño, definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico, y proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño gráfico. También aborda la relación del proyecto con la docencia, la preservación y difusión de la cultura, destacando sus contribuciones en estos ámbitos. Asimismo, detalla las aportaciones al campo del conocimiento, mostrando cómo el proyecto amplía la comprensión del diseño gráfico en contextos educativos y profesionales. Se analiza la coherencia entre metas, objetivos y resultados finales, y se reflexiona sobre la trascendencia social del proyecto, resaltando su impacto en las comunidades académicas, profesionales y culturales.

Finalmente, se incluye una conclusión que sintetiza los principales logros del proyecto y su relevancia para la enseñanza y la práctica del diseño de la comunicación gráfica. Este informe busca ser un aporte significativo al entendimiento del diseño como disciplina creativa y educativa, con implicaciones tanto teóricas como prácticas

Rubro 3.6.2.1 Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los integrantes.

Objetivo específico 01: Caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las Artes y el Diseño.

Actividades:

Durante el desarrollo del proyecto, se llevó a cabo una revisión bibliográfica y documental exhaustiva. Se buscaron fuentes en bases de datos académicas, libros especializados y artículos relevantes sobre el concepto de “fantasía” en el Arte y el Diseño. Asimismo, se identificaron y recopilaron obras y proyectos destacados que utilizaban la fantasía como eje conceptual o estético, con el fin de construir un marco de referencia sólido para el análisis.

Posteriormente, se procedió al análisis y síntesis de la información recopilada. En esta etapa, se examinaron las relaciones entre la fantasía y la creatividad en el diseño mediante estudios comparativos y análisis de casos específicos. También se determinaron los atributos particulares que distinguen a la fantasía como un recurso creativo en comparación con otros conceptos afines, destacando su relevancia para la innovación en el ámbito del diseño.

Como resultado de estas actividades, se organizó un corpus estructurado que incluyó definiciones, estudios de caso, y referencias visuales y teóricas. Este corpus fue validado por expertos en diseño y arte para asegurar su pertinencia y exhaustividad, consolidándose así como una base sólida para futuras investigaciones.

Finalmente, se elaboró una presentación y un artículo de investigación que sintetizaron los hallazgos más relevantes. Estos materiales se diseñaron para ser compartidos en espacios académicos, con el objetivo de difundir el conocimiento generado y fomentar el diálogo en torno al papel de la fantasía en el Arte y el Diseño, los materiales se presentaron en el

Seminario de Interno del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño sobre los avances de los proyectos de investigación.

Objetivo específico 02: Definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico.

Actividades:

Durante el desarrollo del proyecto, se realizó una investigación teórica centrada en la creación de imágenes en el diseño gráfico, revisando conceptos clave que permitieron establecer las bases teóricas para la creación de signos icónicos. Este análisis se complementó con un enfoque teórico en el que se exploró el proceso creativo, desde la conceptualización inicial hasta la materialización visual, bajo el marco del pensamiento a la forma y el papel de la exploración creativa en el diseño gráfico. Además, se profundizó en el bocetaje y refinamiento, destacando la innovación como resultado de un óptimo el proceso creativo en el diseño gráfico, que subrayan cómo las ideas abstractas pueden transformarse en soluciones visuales innovadoras y efectivas. Esta combinación de teoría y práctica fortaleció el entendimiento integral del diseño como un proceso dinámico y estratégico.

Posteriormente, se realizó un estudio detallado de las consideraciones formales necesarias para la creación de signos icónicos. En esta fase, se identificaron y categorizaron principios técnicos y compositivos fundamentales sobre los fundamentos del dibujo y la representación, la composición y narrativa visual, la forma y estructura visual, y la expresión y comunicación emocional. Además, se evaluó la aplicación de estos principios en diversos contextos de diseño, permitiendo observar su efectividad en la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica.

Por último, toda la información obtenida fue sistematizada en un artículo de investigación. Este material incluyó definiciones clave y ejemplificación de casos que ofrecieron un enfoque integral para la creación de signos icónicos. Este corpus se diseñó como una herramienta útil

para académicos y profesionales interesados en profundizar en los aspectos teóricos y prácticos del diseño gráfico y fueron expuestos en el Seminario de Interno del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño sobre los avances de los proyectos de investigación.

Objetivo específico 03: Proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica.

Actividades:

Durante el desarrollo del proyecto, se llevó a cabo un análisis exhaustivo de metodologías activas, enfocándose en estrategias pedagógicas centradas en el estudiante, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se evaluó su aplicabilidad al diseño gráfico mediante la revisión de literatura especializada y entrevistas con docentes y expertos, quienes compartieron prácticas efectivas en la enseñanza del diseño icónico.

A partir de este análisis, se diseñó una estrategia pedagógica que integró el concepto de fantasía como recurso creativo junto con las consideraciones formales necesarias para la representación visual. Este modelo pedagógico incluyó la estructuración de etapas de implementación que abarcaron objetivos, recursos, actividades específicas y métodos de evaluación, proporcionando una guía clara y práctica para su aplicación.

La propuesta fue presentada a docentes y estudiantes para obtener retroalimentación directa sobre su viabilidad y efectividad. Con base en los comentarios recibidos, se realizaron ajustes al modelo, perfeccionándolo antes de diseñar un plan piloto para su puesta en práctica.

Para terminar, se desarrolló un paquete didáctico que describió la estrategia de enseñanza de manera detallada, incluyendo ejemplos prácticos y resultados esperados. Este material fue entregado a la sección de acervo audiovisual con el propósito de compartir los hallazgos y fomentar el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras en el ámbito del diseño gráfico. Paralelamente, se elaboró un artículo de investigación cuya pertinencia está en

proceso de evaluación, con la intención de convertirlo en un libro de texto. Como resultado del proyecto, se diseñó y habilitó un aula virtual, ahora disponible en la plataforma CAMVIA de la Universidad Autónoma Metropolitana, lo que representa un avance significativo en la implementación de herramientas digitales para la enseñanza del diseño gráfico.

Rubro 3.6.2.2 Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura del Proyecto de Investigación concluido.

Docencia.

El proyecto titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica" está estrechamente vinculado con la docencia en el contexto de la Unidad de Enseñanza Aprendizaje (UEA) "Signos Icónicos," que es una de las primeras etapas formativas en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. Esta UEA se estructura como un taller en el que los estudiantes aprenden a construir mensajes visuales a través de dos componentes esenciales: la imagen y el texto. Dichos elementos representan los fundamentos de todo mensaje gráfico y desempeñan un papel crucial en la composición visual.

El proyecto introduce una metodología creativa a la enseñanza del diseño al fusionar el uso de la fantasía con el aprendizaje de los signos icónicos, implementando como estrategia principal el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Este enfoque permite que los estudiantes desarrollen no solo una comprensión técnica de los elementos gráficos, sino también una experiencia práctica y creativa que profundiza su proceso de aprendizaje y fomenta su capacidad de interpretación y comunicación.

La incorporación de la fantasía como recurso conceptual invita a los estudiantes a explorar representaciones visuales que trascienden la realidad cotidiana, alentándolos a abordar el diseño desde un plano imaginativo y evocador. Esto les da libertad para reinterpretar elementos culturales, sociales o abstractos, permitiéndoles crear signos icónicos que transmiten ideas complejas y despiertan conexiones emocionales en el espectador. En este

sentido, la fantasía no es solo un recurso estético, sino una metodología interpretativa que aporta profundidad a sus procesos de diseño y construcción de mensajes.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) complementa esta exploración creativa, ya que involucra a los estudiantes en un proceso de investigación, ideación, diseño y evaluación, en el que aplican la teoría de signos icónicos a proyectos prácticos. El ABP les permite trabajar en proyectos reales, donde deben resolver problemas de diseño en equipo, experimentar con la integración de los códigos visuales (forma, color, fotografía y tipografía) y reflexionar críticamente sobre sus decisiones. Esta dinámica fomenta tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo, generando un entorno donde los estudiantes adquieren conocimientos prácticos a través de experiencias concretas y significativas.

Al combinar el concepto de fantasía con el ABP, este proyecto no solo enseña los fundamentos técnicos y formales del diseño de signos icónicos, sino que también promueve la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad interpretativa en los estudiantes. Esta metodología integral prepara a los futuros diseñadores para enfrentar los retos de la comunicación visual en contextos diversos, dotándolos de las competencias necesarias para crear mensajes visuales complejos, culturalmente relevantes y con una intención comunicativa clara.

El proyecto ofrece una metodología creativa a la enseñanza del diseño gráfico al articular la fantasía y los signos icónicos en un enfoque de ABP, transformando el aula en un espacio de experimentación visual y aprendizaje profundo. De este modo, los estudiantes adquieren no solo habilidades técnicas en composición gráfica, sino también la capacidad de comunicar visualmente con originalidad y propósito, desarrollando una formación integral que los prepara para los desafíos de la comunicación gráfica contemporánea.

Preservación y difusión de la cultura.

El proyecto, titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica," establece una relación significativa con la preservación y difusión de la cultura a través de diversas estrategias de enseñanza y producción académica. A partir de la investigación, se ha publicado un capítulo en el libro "Diseño, Análisis y Cultura" de 2023, titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica, Parte 1 de 3," en el cual se caracteriza el concepto de fantasía en las artes y el diseño. Esta publicación explora la fantasía como un recurso didáctico clave, resaltando su capacidad para inspirar y enriquecer la creación de signos icónicos en el ámbito académico y profesional, contribuyendo a la preservación de expresiones culturales visuales en el diseño gráfico.

En este capítulo, se presenta la fantasía como un vehículo que permite reinterpretar y adaptar elementos culturales, generando lenguajes visuales que rescatan, actualizan y revalorizan la identidad cultural. Al definir el concepto de fantasía en términos aplicables al diseño, se abre una puerta para que los estudiantes y diseñadores usen referentes culturales, ya sea tradicionales o contemporáneos, en la creación de signos que reflejen y preserven esos elementos culturales a través de una narrativa visual atractiva y significativa.

Adicionalmente, la implementación de esta perspectiva en la Unidad de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) Diseño de Mensajes Gráficos I: Signos Icónicos, en plataformas como CAMVIA y Classroom, permite que los estudiantes trabajen en proyectos en los que exploran los signos icónicos desde la fantasía implementado con metodología de aprendizaje activo, específicamente con Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta integración facilita que los estudiantes no solo comprendan el valor cultural de los elementos visuales, sino que también aprendan a construir mensajes gráficos que dialoguen con la cultura, promoviendo la preservación y difusión de los elementos identitarios a través de sus diseños.

El proyecto también ha contribuido con un paquete didáctico basado en el concepto de fantasía para la UEA Diseño de Mensajes Gráficos I: Signos Icónicos, el cual brinda recursos estructurados para la enseñanza del diseño de signos icónicos desde una perspectiva cultural. Este paquete no solo dota a los estudiantes de herramientas teóricas y prácticas, sino que además promueve la exploración de temas culturales y artísticos que enriquecen el contexto visual y conceptual de sus proyectos, facilitando que estos signos se conviertan en medios de preservación y comunicación de la cultura.

Por último, las partes 2 y 3 de la investigación, entregadas como artículos al Área de Investigación Análisis y Prospectiva del Diseño, refieren a los beneficios de integrar la fantasía en el diseño gráfico. Con la futura publicación de estos trabajos, se consolidará un corpus de investigación que busca inspirar a nuevos diseñadores a explorar y reinterpretar la cultura mediante el uso de signos icónicos. En conjunto, esta investigación promueve la creación de un lenguaje visual que preserva la identidad cultural, fomenta la difusión de referentes culturales y permite que estos sean reinterpretados en el contexto contemporáneo, contribuyendo de forma integral a la difusión y preservación de la cultura a través del diseño gráfico.

Rubro 3.6.2.3 Aportaciones al campo del conocimiento.

El proyecto de investigación "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica" aporta innovaciones significativas al campo del diseño gráfico, particularmente en la enseñanza de signos icónicos. Al introducir la fantasía como estrategia creativa, este proyecto proporciona una perspectiva novedosa en el estudio y enseñanza de los signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica. La fantasía, abordada desde una perspectiva teórica y aplicada, permite a los estudiantes explorar la creación de signos desde una narrativa imaginativa, conectándolos con un lenguaje visual que enriquece su capacidad expresiva y creativa. Esta innovación resalta cómo el diseño puede trascender la representación literal, abriendo caminos interpretativos más amplios y culturales.

Además, el proyecto implementa metodologías activas de aprendizaje, tales como el Aprendizaje Basado en Proyectos, que permiten a los estudiantes participar de manera activa en su proceso educativo. Todo el curso ha sido cuidadosamente documentado, registrando el desarrollo de los proyectos, las actividades y sus resultados tangibles, así como los procesos de evaluación. Este registro aporta un recurso valioso para el campo educativo y el diseño gráfico, proporcionando un modelo replicable y adaptable para quienes deseen integrar la fantasía como herramienta metodológica. La documentación también brinda una base sólida para la evaluación de la eficacia de las metodologías activas en la enseñanza del diseño, evidenciando cómo estas pueden potenciar el aprendizaje en entornos de creatividad y colaboración.

A nivel investigativo, el proyecto abre nuevas líneas de investigación en torno a las metodologías activas de aprendizaje y los retos de la enseñanza del diseño gráfico en el siglo XXI, particularmente en lo que respecta a la práctica transdisciplinaria del diseño. La fantasía, aplicada a los signos icónicos, invita a explorar la interacción del diseño con otras disciplinas, tales como la psicología, la comunicación y la cultura visual, lo cual fortalece el enfoque transdisciplinario en el campo y aporta una visión enriquecedora para futuras investigaciones.

El proyecto promueve la adquisición de competencias clave para la enseñanza en el siglo XXI, tales como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, a través de proyectos de comunicación gráfica que integran la fantasía en el diseño de signos icónicos. Estas competencias son esenciales para la formación de diseñadores en un contexto contemporáneo, en el cual se espera que los profesionales no solo posean habilidades técnicas, sino también la capacidad de trabajar en equipo, interpretar y cuestionar el entorno visual, y aportar soluciones innovadoras. En conjunto, estas aportaciones contribuyen al fortalecimiento de un enfoque pedagógico en diseño que responde a las demandas

educativas actuales y prepara a los estudiantes para un mundo profesional en constante transformación.

Rubro 3.6.2.4 Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales.

Objetivo específico 01

El primer objetivo buscó caracterizar el concepto de fantasía y su especificidad en las Artes y el Diseño, se logró a través del cumplimiento de dos metas clave: consolidar un corpus de investigación sobre el concepto de “fantasía” en el Arte y el Diseño, y determinar los atributos particulares de este concepto para resaltar su aporte a la creatividad en el Diseño.

El producto resultante de esta investigación fue el artículo titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica", parte 1 de 3. Este trabajo promovió la fantasía como un concepto fundamental para la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica, destacando su capacidad para estimular la creatividad y facilitar la comprensión del concepto de comunicación visual entre los estudiantes.

El artículo no solo caracteriza el concepto de fantasía en su relación con las Artes y el Diseño, sino que también explora su potencial didáctico, proponiéndolo como un recurso valioso tanto para la enseñanza como para la práctica profesional del diseño. De esta manera, se establece una coherencia clara entre el objetivo, las metas planteadas y el producto generado, al integrar teoría y práctica en un marco que contribuye al desarrollo académico y creativo del diseño gráfico.



Producto resultante, artículo titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica", parte 1 de 3, publicado en el libro Diseño, Análisis y Cultura del Área de Investigación Análisis y Prospectiva del Diseño.

Objetivo específico 02

El segundo objetivo enfocado en definir las consideraciones formales para la representación de un signo icónico, se cumplió mediante la consolidación de un corpus de investigación sobre los conceptos de representación e imagen y el análisis detallado de las consideraciones formales para la representación de la imagen-signo.

El producto resultante de este esfuerzo fue el artículo de investigación correspondiente a la segunda parte del proyecto titulado "*El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica*". Este artículo exploró de manera integral los aspectos técnicos y conceptuales del proceso creativo en el diseño gráfico. Se destaca el bocetaje como una herramienta clave para conectar la percepción, la reflexión y la creación, además de abordar temas fundamentales como los principios del dibujo, la representación visual, la composición, la estructura visual y la expresión emocional.

El artículo logra vincular la primera parte del proyecto, centrada en el concepto de fantasía, con esta segunda etapa, que profundiza en la creación de imágenes. Esta conexión estableció una base sólida para el trabajo con la tercera parte del proyecto, cuyo propósito fue desarrollar una estrategia didáctica aplicable en la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica. De esta forma, el artículo evidencia la coherencia entre el objetivo, las metas

planteadas y el producto final, contribuyendo al entendimiento teórico-práctico necesario para la representación efectiva de signos icónicos en el diseño gráfico.



Producto resultante, artículo titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica", parte 2 de 3.

Objetivo específico 03

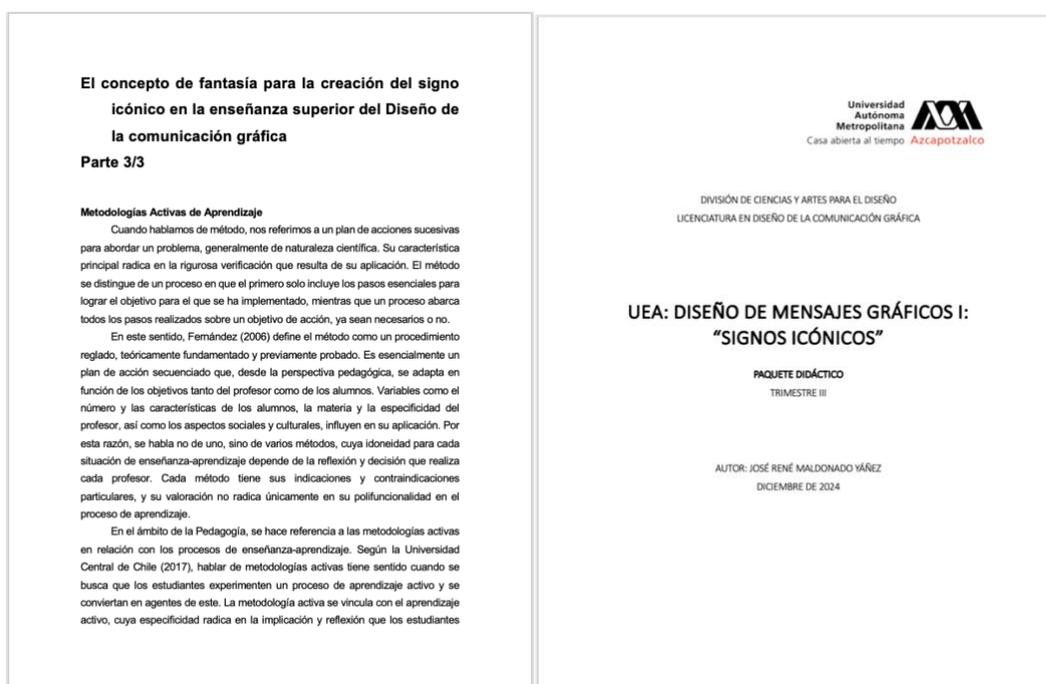
El tercer objetivo orientado a proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje para la creación de signos icónicos en el diseño de la comunicación gráfica, se cumplió plenamente a través del desarrollo de tres productos de investigación.

El primer producto fue el artículo de investigación titulado *"El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica"*, parte 3 de 3. Este trabajo exploró el uso de metodologías activas de aprendizaje, con énfasis en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), y propuso su implementación en la enseñanza del diseño de la comunicación gráfica, conectando teoría y práctica de manera innovadora.

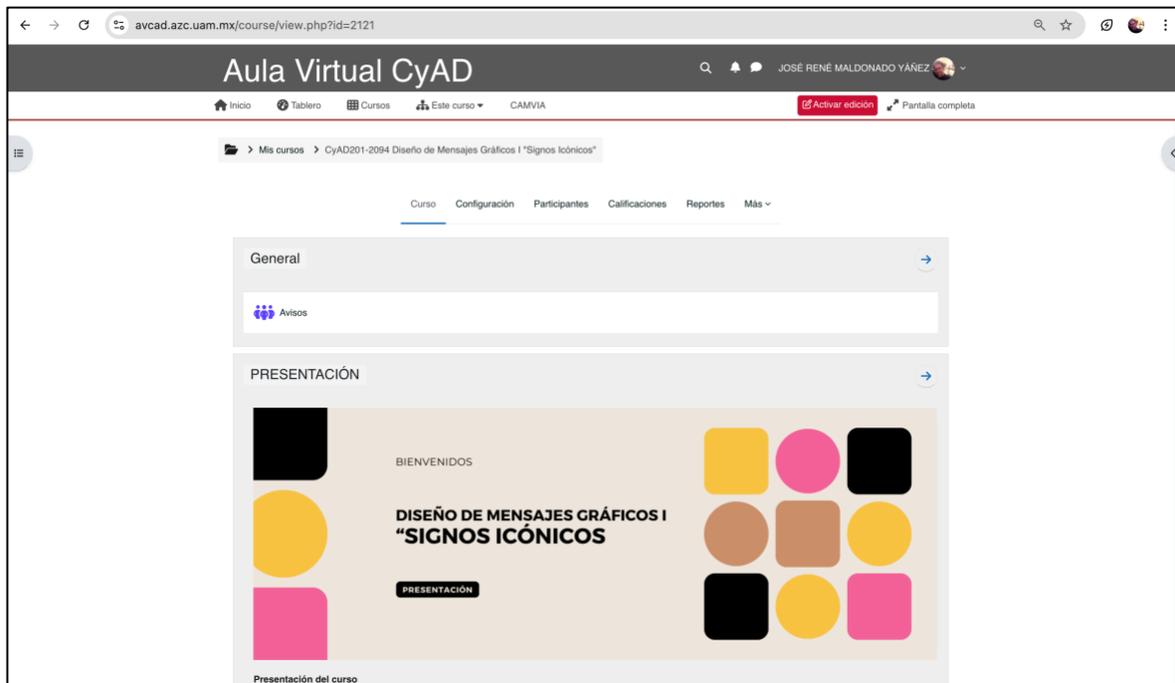
El segundo producto fue un paquete didáctico para la Unidad de Enseñanza-Aprendizaje (UEA) *Diseño de mensajes gráficos I: "Signos Icónicos"*, que ofrece recursos y actividades estructuradas para guiar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades clave relacionadas con la creación de signos icónicos.

El tercer producto fue la creación de un aula virtual para la misma UEA, disponible en la plataforma CAMVIA de la Universidad Autónoma Metropolitana. Este espacio digital integra los contenidos y actividades del paquete didáctico, proporcionando un entorno interactivo y flexible que facilita la enseñanza y el aprendizaje.

Adicionalmente, se prevé que las partes 2 y 3 del artículo de investigación sean publicadas en un libro del Área de Análisis y Prospectiva del Diseño en 2025, lo que fortalecerá la difusión y el impacto académico de los hallazgos.



Productos resultante, artículo titulado "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del diseño de la comunicación gráfica", parte 3 de 3, además del paquete para la UEA Diseño de mensajes gráficos I: "Signos icónicos".



Productos resultante, aula virtual para la UEA Diseño de mensajes gráficos I: "Signos icónicos".

Rubro 3.6.2.5 Trascendencia social.

La trascendencia social del proyecto "El concepto de fantasía para la creación del signo icónico en la enseñanza superior del Diseño de la Comunicación Gráfica" se amplifica al integrar metodologías activas de aprendizaje y abordar los retos de la enseñanza transdisciplinaria en el diseño. Estas innovaciones metodológicas no solo mejoran la calidad educativa, sino que también tienen un impacto profundo en la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos sociales y profesionales del siglo XXI.

La implementación de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en el diseño gráfico no solo favorece el aprendizaje individual, sino que también fomenta una mentalidad colaborativa entre los estudiantes, enseñándoles a trabajar en equipo, a enfrentar problemas complejos y a generar soluciones creativas. Esta dinámica de trabajo permite que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio capaces de interpretar las necesidades y realidades sociales mediante el diseño de mensajes gráficos con impacto, y que sean capaces de comunicar temas relevantes como la sostenibilidad, la cultura local y la justicia social de manera efectiva.

Además, al considerar la enseñanza transdisciplinaria del diseño, el proyecto promueve la integración de conocimientos de distintas disciplinas – como la comunicación, la psicología, las ciencias sociales y las artes – para que los estudiantes no solo sean diseñadores técnicos, sino también pensadores críticos, capaces de abordar problemas de diversa índole desde una perspectiva holística. Esto les permite desarrollar soluciones innovadoras y adaptadas a los retos contemporáneos, como el cambio climático, la globalización y la pluralidad cultural.

El desafío de enseñar diseño de manera transdisciplinaria también implica la necesidad de romper barreras entre los diferentes campos de conocimiento y los enfoques pedagógicos tradicionales. Al hacerlo, se fomenta una nueva generación de diseñadores que no solo son expertos en la creación de signos icónicos, sino que también comprenden la interrelación de estos con los contextos sociales, políticos y económicos en los que se insertan. Este enfoque prepara a los futuros diseñadores para afrontar retos globales mediante la creación de soluciones visuales innovadoras y contextualizadas que trascienden las fronteras de la disciplina y tienen un impacto directo en la sociedad.

En este sentido, el proyecto no solo beneficia a los estudiantes en su formación profesional, sino que también tiene una trascendencia social al contribuir a la evolución del diseño como una disciplina dinámica y adaptativa que se enfrenta de manera activa a las demandas de un mundo en constante cambio. Esta integración de metodologías activas y enfoques transdisciplinarios fomenta una educación integral, empoderando a los estudiantes para que se conviertan en líderes creativos que aborden los problemas sociales, económicos y culturales con una visión crítica y constructiva, lo cual tiene el potencial de transformar tanto la práctica del diseño como las comunidades a las que sirven.

Conclusión.

Esta investigación ha demostrado el potencial significativo de la fantasía como herramienta creativa en el diseño de signos icónicos. Al integrar la fantasía en el currículo de diseño, los profesores pueden fomentar un entorno de aprendizaje más imaginativo y atractivo que

aliente a los estudiantes a explorar ideas no convencionales y desarrollar lenguajes visuales únicos. Los hallazgos de este estudio sugieren que el uso de la fantasía no solo puede mejorar la producción creativa de los estudiantes de diseño, sino también contribuir al desarrollo de soluciones de diseño más relevantes culturalmente y con un mayor impacto social. A medida que el campo del diseño gráfico continúa evolucionando, es imperativo que los diseñadores estén equipados con las habilidades y el conocimiento necesarios para crear una comunicación visual significativa e impactante. Al adoptar el poder de la fantasía, los profesores de diseño pueden desempeñar un papel vital en la configuración del futuro de la profesión del diseño.

Fwd: Informes proyectos N-608 y N-561

1 mensaje

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

14 de enero de 2025, 9:00

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

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

Estimada Lic. Lupita y Mtro. Yoshi,

Por este medio envío la siguiente documentación para turnarla por favor con la Comisión correspondiente.

Muchas gracias y saludos cordiales,

Areli

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

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

Date: lun, 13 ene 2025 a las 16:18

Subject: Informes proyectos N-608 y N-561

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

Mtra. Areli García

Directora de CyAD

Por este medio solicito atentamente, turnar a la comisión correspondiente del Consejo Divisional de CyAD el primer reporte de investigación del proyecto N-608 "Transcodificación en el diseño y las artes" del Área de Investigación Diseño Disruptivo. Así como el informe Global y terminación del proyecto N-561 del Área de Investigación Análisis y Prospectiva.

Por la atención gracias. Reciba un cordial saludo.

Atentamente

Mtra. Alda Ma. Zizumbo Alamilla

--

Jefatura

Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

+52 55 5318 9174

@InvestigacionyConocimientoUAMAZC

www.azc.uam.mx

2 adjuntos

 **Proyecto N-608.pdf**
3473K

 **Proyecto N-561.pdf**
1253K