



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento



02 de mayo de 2024

JDIC.103.24

Asunto: Solicitud de prórroga de contratación

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ
Presidente del Consejo Divisinal
Presente

Por este medio, le saludo respetuosamente y solicito su atención conforme al Artículo 156 del RIPPPA, el cual establece que la contratación del profesorado visitante puede ser establecida por un año y prorrogada dos veces hasta por un año cada vez, a solicitud del propio consejo divisional, previo análisis del informe correspondiente del profesor.

En este contexto, me dirijo al Consejo Divisional de CYAD para presentar la solicitud de prórroga de la contratación del Dr. Mauricio Rangel Jiménez como profesor visitante durante el periodo comprendido entre el 04/07/2024 al 03/07/2025. Adjunto el informe de actividades desarrolladas por el Dr. Rangel durante el año de su contratación, así como el Plan de Trabajo propuesto para el periodo de prórroga solicitado.

Es relevante destacar que el Dr. Rangel ha desempeñado la titularidad de seis diferentes UEA durante un año, impartiendo conocimientos que han generado experiencias en el diseño y creación de materiales colegiados para la impartición de UEA. Además, ha colaborado en la organización de seminarios, eventos y congresos, destacándose su participación en la publicación del libro "Videojuegos y Cinematografía", así como su rol como coeditor de proyectos del Posgrado de CYAD. También ha colaborado con los Colectivos de Teoría e Historia del Tronco General, así como Teoría e Historia del Diseño de la Comunicación Gráfica.

Por lo expuesto anteriormente, solicito al Consejo Divisional otorgar la prórroga de contratación del Dr. Rangel para que pueda continuar contribuyendo con sus valiosos aportes a la docencia e investigación departamental.

Atentamente,

"Casa abierta al Tiempo"



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



Ciudad de México a 2 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Informe de Actividades 2023- 2024
Presentado por el Dr. Mauricio Rangel Jiménez

MTRA. SANDRA MOLINA MATA

Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento
Universidad Autónoma Metropolitana
CYAD

El presente informe anual de labores contempla mi actividad docente, así como mi participación en actividades colegiadas en el departamento, participación en congresos, coordinación de actividades académicas y la edición de publicaciones académicas; en concordancia con mi propuesta para mi contratación como profesor invitado.

A continuación, la descripción general de las actividades, alguna evidencia de las UEA's que lo permiten y en el anexo las cartas temáticas de todas las UEA's impartidas en el año contemplado para este informe.

1. Actividad docente

La actividad docente realizada se divide en dos secciones fundamentales, por un lado la impartición de UEA's y por el otro la participación en el diseño de material colegiado para la impartición de UEA's. Se anexan coeficientes de participación de UEAs en el Anexo 1.

1.1 Impartición de UEA's

2. A partir de mi contratación en este año he tenido la oportunidad de impartir las siguientes UEA's (En ANEXO 01 se encuentra el coeficiente de participación de cada una de ellas):
 - a) Diseño de mensajes gráficos VI (Sistemas de signos en envase) – 2 ocasiones y 1 en curso
 - b) Fundamentos teóricos del diseño II – 1 ocasión

- c) Diseño y comunicación VII (Cultura de la imagen) – 1 ocasión
- d) Taller de investigación – 1 ocasión y 1 en curso
- e) Diseño y comunicación I (Estética) – 1 en curso
- f) Seminario de Metodología de la Investigación [Maestría en Procesos culturales para el diseño y el arte] – 1 ocasión

a) Diseño de mensajes gráficos VI (Sistemas de signos en envase) – 2 ocasiones y 1 en curso

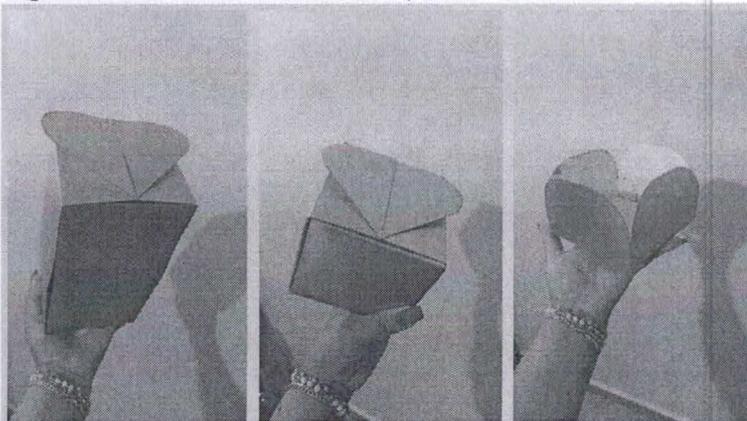
La UEA tiene como objetivo general que al finalizar el alumno sea capaz de establecer estrategias de diseño para soluciones específicas a distintos problemas de comunicación gráfica que se presenten en la exhibición y/o comercialización y/o distribución de productos envasados.

Objetivos parciales:

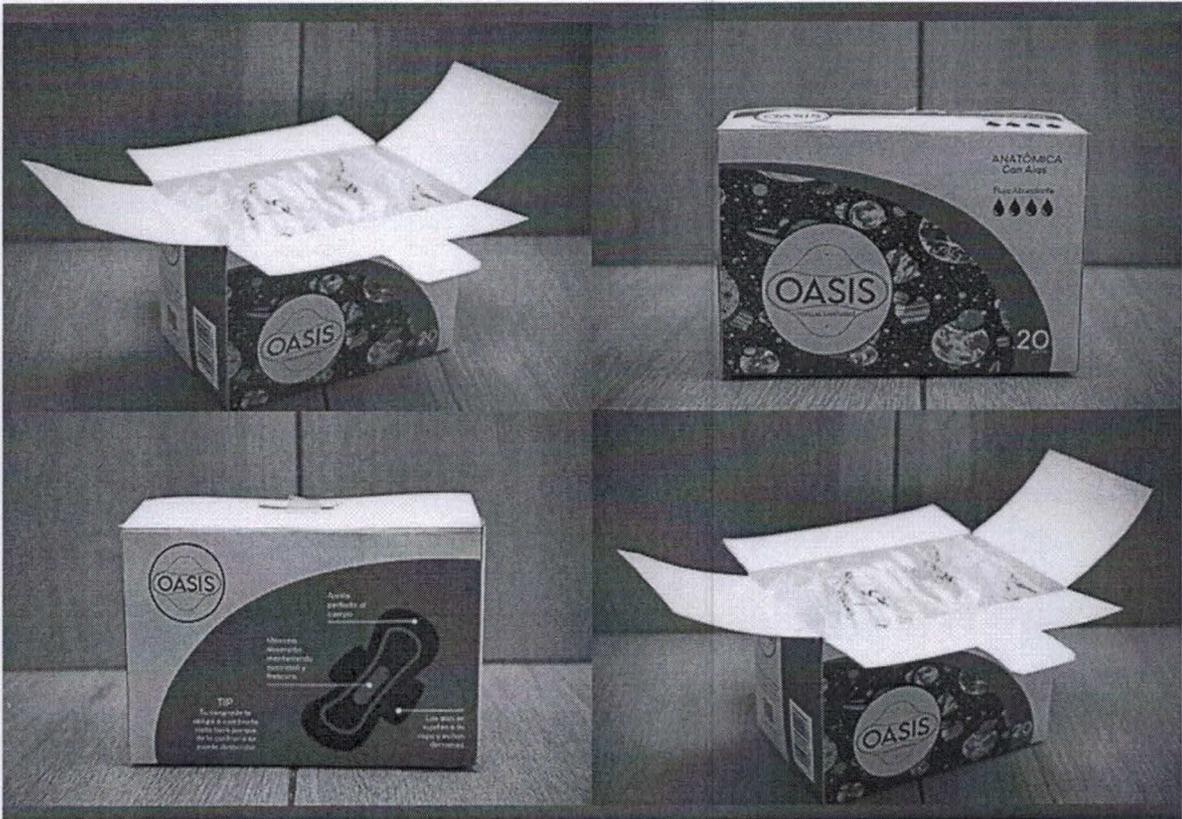
Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Planear y conceptualizar gráficamente aspectos comunicacionales, diferenciales y simbólicos relativos a productos envasados.
- Aplicar criterios metodológicos, ergonómicos, mercadológicos, normativos, de sustentabilidad en el proceso de diseño de signos gráficos para envase.
- Seleccionar y utilizar las técnicas y materiales adecuados para la presentación de productos envasados.
- Conocer los desarrollos de los envases de acuerdo a los procesos de producción.
- Conocer los procesos de producción de acuerdo al tipo de material.

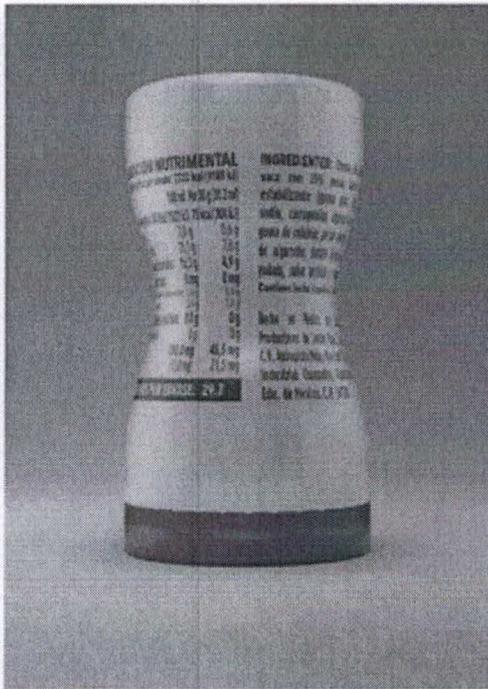
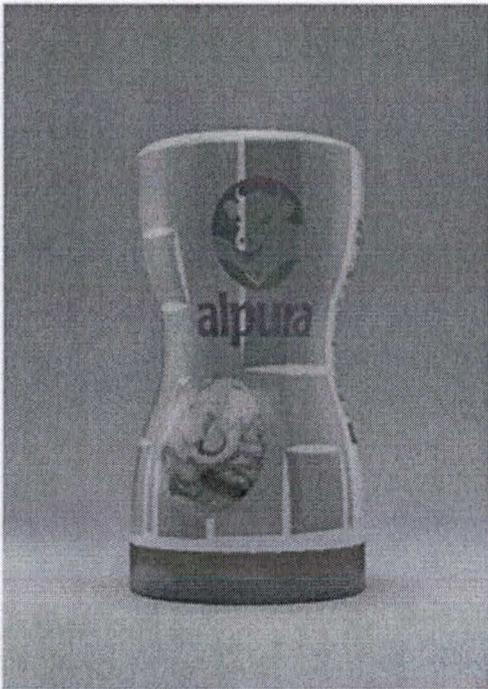
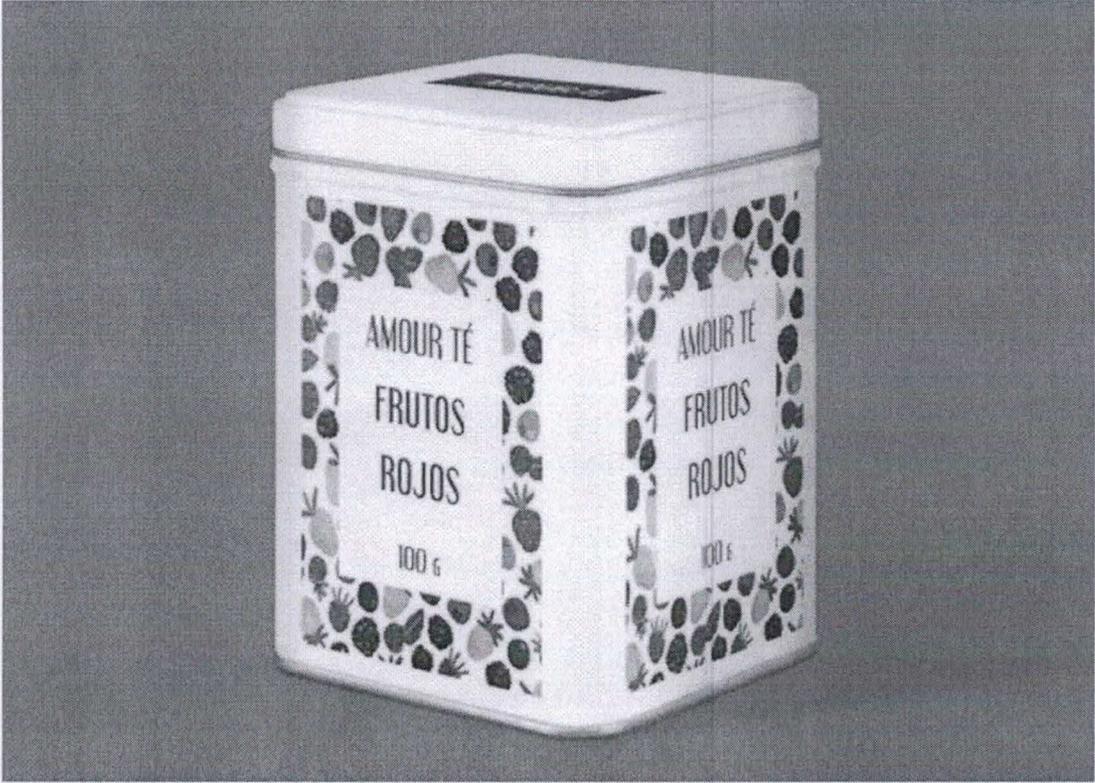
Algunas evidencias realizadas por los alumnos:

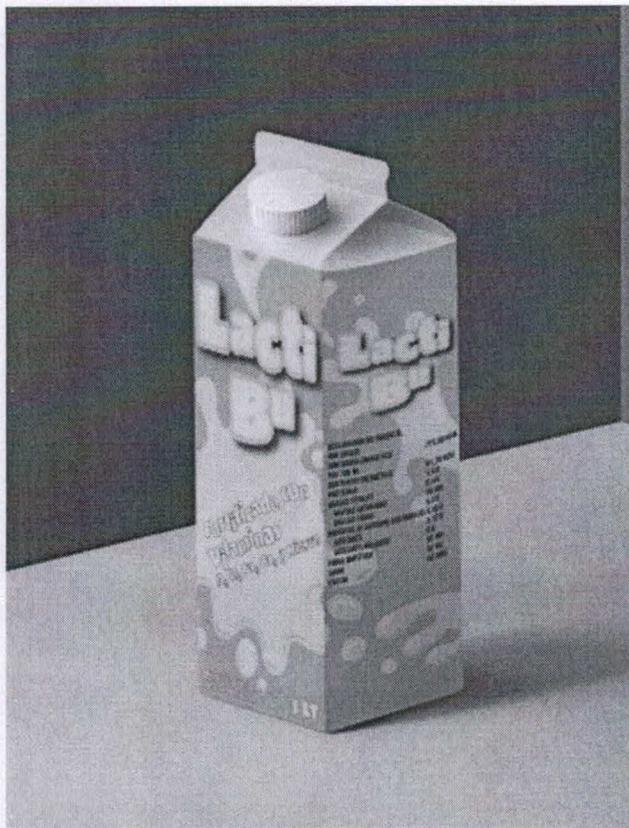
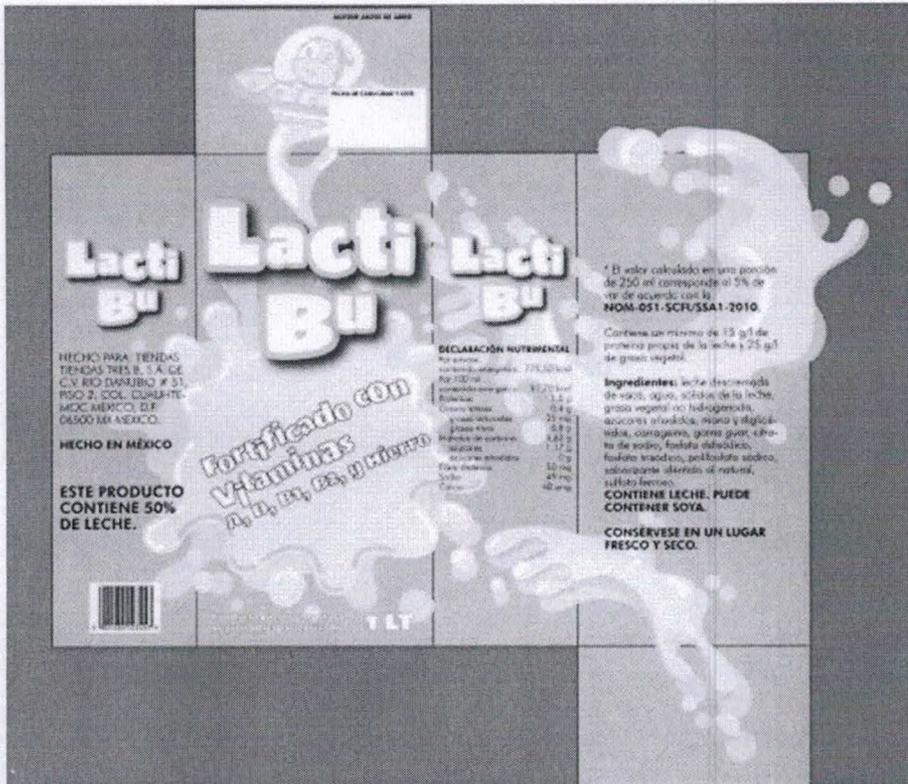


Diseño final









b) Fundamentos teóricos del diseño II – 1 ocasión

La UEA es teórica al 100%, tiene como objetivo principal que el alumno sea capaz de evaluar las relaciones del conocimiento entre el fenómeno del diseño y su contexto.

Por otro lado, como objetivos parciales o secundarios, el alumno será capaz de comprender al diseño como un sistema integrador de saberes referido a un sistema de objetos, además de valorar diferentes posturas epistémicas que acerquen a las visiones dialógicas abiertas en el proceso de diseño, además de reconstituir la propia evaluación de generación de conocimiento desde la adaptación y reestructuración de ellos vínculos entre la naturaleza y la experiencia con el diseño.

Algunas evidencias de los trabajos de los alumnos (en este caso al ser una materia teórica proporciono evidencia de trabajos de análisis y crítica realizados en clase mediante un ejercicio en video):

<https://drive.google.com/file/d/1B5C3PSHMOtsqBSUhpLf2Me13VS7zJWsA/view>

<https://drive.google.com/file/d/173spzSoVedNTh79J9oMprkToF9t6M7hq/view>

https://drive.google.com/file/d/18UBseokF1_kYO3hMUT_F8bqGm2tyd8fR/view

<https://drive.google.com/file/d/18UIuGEYF96weUowcsb7CYIWL6pEwW4r0/view>

c) Diseño y comunicación VII (Cultura de la imagen) – 1 ocasión

La UEA es totalmente teórica y tiene como objetivo principal que al finalizar el alumno sea capaz de valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura, así como poder reflexionar sobre el mundo de la cultura que se construye a partir de la imagen, del mismo modo poder conceptualizar el diseño como generador de cultura y como parte de ella.

Algunas evidencias de trabajos de los alumnos en la UEA son:

https://drive.google.com/file/d/1EYrfmiog1L_3GXKW05bSZQkBNolbkh9n/view

<https://drive.google.com/file/d/1dAnUZOSvXTz2NHgtn4TORP0OU8pA-zMR/view>

https://drive.google.com/file/d/1QilgpRHBxxV4YwFvQIrrP_NULbrAfoeB/view

<https://drive.google.com/file/d/11U->

[W6z7V0nTY5rIQa4FYU4czTszHGaw2/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/11U-W6z7V0nTY5rIQa4FYU4czTszHGaw2/view?usp=sharing)

d) Taller de investigación – 1 ocasión y 1 en curso

La UEA del taller de investigación es de carácter teórico-práctico, es un antecedente directo para que el alumno pueda cursar de manera satisfactoria sus proyectos integrales.

En términos generales, el objetivo general es que el alumno sea capaz de aplicar los métodos, instrumentos y técnicas de Investigación para realizar un proyecto de Investigación documental, organizando la información de diferentes fuentes en relación a una problemática del Diseño de la Comunicación Gráfica, reconociendo la importancia que para el diseñador y el proceso de diseño tiene el conocimiento y la práctica de este proceso.

Algunas evidencias de trabajos finales de los alumnos en formato de protocolo de investigación:

https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EQTAWcXcTDVFqZdObT60wAoBUoC1EYnhPiVL0D4j9YFOEg?e=qDcrW3

https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EbMbBwNUHEtKtJHdfLKp0OcBADX8ebjc_xuP11ILTX2raA?e=hop0QJ

e) Diseño y comunicación I (Estética) – 1 en curso

La orientación de la UEA se establece en función de conocer e identificar las categorías estéticas y su posible uso en el diseño, de tal forma que comprenda los procesos estéticos que le rodean para poder incidir en las problemáticas contemporáneas con enfoque y estética adecuados. Se Valora el carácter estético de un objeto de diseño en el contexto de la construcción social del gusto.

Algunas evidencias en video de trabajos intermedios de los alumnos son:

https://drive.google.com/file/d/1_VvQ1OJe597Jcb8kW7Nji9SWfs2RnSG1/view

<https://drive.google.com/file/d/1plmrIZKY2OrylePlxwZzEoDFEQbgkrHQ/view>

https://drive.google.com/file/d/1HDvD_jYa08JCKSrwCpQsG9CwHkRMI_EU/view

https://drive.google.com/file/d/1_nG7RvYIAVbc6l_TsLWuB052_D9yYG8P/view

- f) Seminario de Metodología de la Investigación [Maestría en Procesos culturales para el diseño y el arte] – 1 ocasión

El objetivo principal de la UEA es lograr que el estudiantado presente un proyecto de investigación preciso y acorde a las necesidades del posgrado en Procesos culturales para el diseño y el arte, de tal forma que identifiquen y utilicen los elementos principales de un protocolo de investigación.

Algunas muestras de los trabajos de los alumnos en formato de protocolo de investigación:

https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EQ7zsg0Ap2pEnf0K7V2S1aIBQ2wFIXzhmuqW6TsYUDvE3Q?e=y2MygL

https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EadXsNd5VsxCpOWKVa-3EcQBVA0Rjf4wATwllloomWuj5yA?e=KebofQ

https://azcuammx-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/maraji_azc_uam_mx/EeBaT1wRTEBHvfCgiboc8yYB4V3ly7O9QIFt34uhhc5WBA?e=lsn8zM

1.2 Coordinación y organización de seminarios

a) Coordinación conjunta del Seminario de Investigación “El juego como transformador social 2.0”

Como parte del proyecto de contratación como profesor invitado, se propuso la realización del Seminario de investigación “El juego como transformador social 2.0, en coordinación conjunta con la Dra. Blanca Estela López Pérez.

Como resultado hasta el momento de presentación del reporte anterior se habían presentado un total de 8 sesiones, al finalizar el seminario participaron 12 ponentes.

En su momento las sesiones se suspendieron debido al paro estudiantil, al regresar del paro se ajustaron fechas para terminar el seminario conforme las sesiones propuestas.

Algunos links de evidencia de las sesiones:

1. https://fb.watch/j_G1wy_Fi/
2. <https://fb.watch/j-b1wU2zSh/>
3. <https://fb.watch/j-b4thm0xU/>
4. <https://fb.watch/j-b7SATAXW/>

Respecto a la asistencia al seminario, se registraron en promedio 47 personas entre ponentes y asistentes, de los cuales hay un promedio de 20 personas de asistencia por sesión más los ponentes, aunque solamente 10 personas alcanzaron las asistencias del 80% para generar reconocimiento del seminario.

Se anexa el diseño del cartel como evidencia en el ANEXO 02.

1.3 Participación en congresos

- a) Participación en el 7°. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol

Se participó en el 7°. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, llevado a cabo en la institución Universitaria Pascual Bravo en la ciudad de Medellín, Colombia, el 2 de noviembre de 2023 con el taller “Hacer un artículo académico no es cosa de magia”.

Evidencia en ANEXO 2.

- b) Organizador del 7°. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol

Se participó en el comité organizador del 7°. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, realizado en la ciudad de Medellín, Colombia el 2 y 3 de noviembre de 2023.

Evidencia en ANEXO 2.

- c) Participación en Digra MX 2023

Se participó como ponente en el congreso Digra MX 2023 con el trabajo “Del capital cultural cinematográfico al habitus videolúdico”

Evidencia en ANEXO 2.

1.4 Participación en las adecuaciones necesarias en las UEA's Cultura de la imagen, Taller de investigación, Fundamentos del diseño II como respuesta a la solicitud de realizar cambios desde el paro estudiantil.

1.5 Participación en las adecuaciones necesarias de la UEA Diseño de mensajes gráficos VI (sistema de signos en envase), como respuesta a la solicitud de realizar cambios de forma colegiada desde la coordinación, adecuaciones que se encuentran realizando en este momento.

2. Otras actividades académicas

En este apartado se describen actividades que se han realizado durante el periodo de la contratación como profesor visitante, si bien no estaban contempladas en el proyecto inicial, contribuyen en gran medida.

2.1 Editor en jefe operativo del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*

En el reporte anterior se presentó el logro de haber publicado el primer número del *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* (V1, No. 1, único de ese año), en esta ocasión, se reporta la edición de dos números correspondientes al año 2023 (V2, No. 1 y V2, No. 2), la edición y publicación se realiza en conjunto con el *New Jersey Institute of Technology*, institución que colabora con la implementación del sistema y *hosting* del journal, cabe destacar que ya se cuenta con ISBN (2992-7803).

Evidencia del V2, No. 1: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/>

Evidencia del V2, No. 2: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss2/>

2.2 Participación en el libro “Videojuegos y cine”

Se participó en la coordinación y publicación del libro “Videojuegos y cine”, editado por el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño, el cual ya se encuentra en la última etapa de edición (impresión).

Dentro del mismo proyecto, también se participó como autor de uno de los capítulos.

2.3 Codirección de tesis

Actualmente me encuentro realizando la codirección de los siguientes proyectos de posgrado:

“La narrativa experiencial en el juego de mesa *Dungeon Crawler: Zombicide*”, Maestría en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte (UAM A).

“Diseño de experiencias en el discurso museográfico”, Maestría en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte (UAM A).

Evidencia en ANEXO 2

2.4 Dirección de tesis

Actualmente me encuentro realizando la dirección de tesis de los siguientes proyectos de posgrado:

“Cuerpos anónimos/identidades fragmentadas. Prácticas de representación de identidades digitales basadas en construcción de cuerpos e identidades anónimas y ficcionales”, Doctorado en comunicación, Universidad Iberoamericana.

Evidencia en ANEXO 2

3. Pendientes del proyecto

En este pequeño apartado se hace mención de las actividades que quedan pendientes por diversos motivos respecto a lo mencionado en el proyecto de contratación y sus avances.

3.1 Libro académico

Uno de los proyectos más ambiciosos es la edición de un libro con temática de Juegos en relación al diseño y su relevancia en el ámbito académico y social, sin embargo, la edición del libro es producto del seminario “El juego como transformador social” (nombre con el que queda el libro), evento que terminó en el transcurso del año, se solicitó a los autores que fueron participantes del seminario sus textos en extenso para que fueran capítulos del libro.

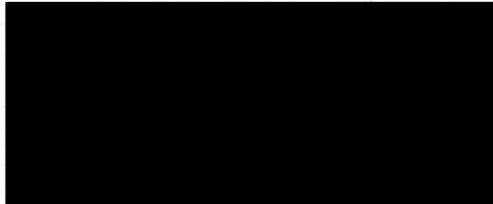
Los libros del texto ya se tienen y se encuentran en proceso de última revisión de los autores (entre todos los autores revisamos todos los textos), la fecha límite de revisión es el 5 de mayo de 2024 para iniciar el procedimiento de edición formal en el departamento.

3.2 Programa “¿Como pa'qué?”

Otro de los proyectos que se menciona en el proyecto es el programa en formato podcast “¿Cómo pa'qué?”, proyecto que se retomó después del paro estudiantil, se asignaron fechas e invitación a especialistas para la realización de entrevistas para el programa, en

ese sentido, se tiene ya el material listo para la postproducción de una temporada de 13 programas (13 invitados, uno por programa), actualmente nos encontramos en el proceso final de postproducción y preparación para el lanzamiento en plataformas de streaming y podcast más comunes.

ATTE.



Dr. Mauricio Rangel Jiménez

SOLICITUD DE PRÓRROGA DE PERSONAL ACADÉMICO

SECRETARIO GENERAL

DRA. NORMA RONDERO LÓPEZ ✓

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	06	05	2024

CONFORME A LO PREVISTO EN EL REGLAMENTO DE INGRESO, PROMOCIÓN Y PERMANENCIA DEL PERSONAL ACADÉMICO ARTÍCULOS 151 BIS, 156, 156-12 SE SOLICITA LA SIGUIENTE PRÓRROGA:

CONCURSO DE EVALUACIÓN CURRICULAR <input type="checkbox"/>	PERSONAL ACADÉMICO VISITANTE <input checked="" type="checkbox"/>	PERSONAL ACADÉMICO QUE OCUPA CÁTEDRA <input type="checkbox"/>
No. DE CONVOCATORIA _____	FOLIO VISITANTE O CATEDRÁTICO PVA.CAD.b.001.22 ✓	
NOMBRE DE LA CÁTEDRA _____		
APELLIDO PATERNO RANGEL ✓	APELLIDO MATERNO JIMÉNEZ ✓	NOMBRE (S) MAURICIO ✓
UNIDAD AZCAPOTZALCO ✓	DIVISIÓN CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO ✓	No. DE EMPLEADO [REDACTED]
DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL DISEÑO ✓		
CATEGORÍA Y NIVEL TITULAR C ✓	TIEMPO DE DEDICACIÓN COMPLETO ✓	
HORARIO LUNES A VIERNES DE 10:00 A 18:00 HRS. ✓		
FECHA DE INICIO DE LA CONTRATACIÓN	FECHA DE TÉRMINO DE LA CONTRATACIÓN	No. DE PLAZA DEFINITIVA QUE CUBRE (sólo en caso de evaluación curricular)
FECHA DE INICIO DE LA PRÓRROGA	FECHA DE TÉRMINO DE LA PRÓRROGA	
DÍA 04 MES 07 AÑO 2022 ✓	DÍA 03 MES 07 AÑO 2024 ✓	4091 ✓
DÍA 04 MES 07 AÑO 2024 ✓	DÍA 03 MES 07 AÑO 2025 ✓	

ACTIVIDADES A REALIZAR

- Actividades docentes
Se impartirán UEAs acorde a las necesidades del Departamento de Investigación y Conocimiento, tal como se llevó a cabo en el segundo año de contratación.
- Actividades académicas
 - Seminario " El juego como transformador social 3.0 " Se dará seguimiento al desarrollo del seminario para su correcta conclusión y posible realización de una tercera edición a lo largo del año (se pretende un seminario permanente), se realizará como parte del trabajo realizado anteriormente con una posible salida editorial en formato de libro coordinado.
 - Números cuatro y cinco del Journal of Roleplaying Studies and STEAM, realiza la edición del segundo y tercer número de la revista Journal of Roleplaying Studies and STEAM (mayo-junio y noviembre de 2024), revista que se encuentra auspiciada por el NEW Jersey Institute of Technology (ISSN en 2992-7803).
- Actividades de difusión
 - Programa " Como pa ' qué " en formato podcast. Objetivo del programa: Mostrar avances en investigaciones y proyectos universitarios relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, así como su repercusión en la sociedad.
 - Participación en actividades universitarias y comités
 - Participación en la Comisión Divisional de Podcast: se participará en la comisión divisional cuyo objetivo tiene la revisión y supervisión de proyectos propuestos por la comunidad divisional, destinados a la producción de audios, para su difusión en el canal oficial de Podcast de CyAD, a través de la Coordinación Divisional de Difusión

DOCUMENTOS QUE ANEXA

DOCUMENTOS PROBATORIOS DE LA SUBSISTENCIA DE LA NECESIDAD ACADÉMICA <input type="checkbox"/>	FORMA MIGRATORIA (FM) <input type="checkbox"/>
PROYECTO DE CONTRATO ANTERIOR <input type="checkbox"/>	INFORME DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS <input type="checkbox"/>
	PASAPORTE <input type="checkbox"/>

DIRECTOR DE DIVISIÓN

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ

NOMBRE Y FIRMA

JEFE DE DEPARTAMENTO

[REDACTED]

MTRA. SANDRA LUZ MOLINA MATA

NOMBRE Y FIRMA

Para uso exclusivo de los Profesores Visitantes y de Cátedra

Aprobada en la Sesión No. _____

del Consejo Divisional de fecha DÍA MES AÑO

PRESIDENTE DEL CONSEJO DIVISIONAL

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ

NOMBRE Y FIRMA

NOTA: SE UTILIZA ÚNICAMENTE AL REVERSO DEL TANTO 1

Vo. BO. PLANTILLA DE UNIDAD

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Casa Abierta al Tiempo



Azcapotzalco

08 MAY 2024

Unidad Azcapotzalco
Plantilla de Personal

SELLO

Vo. BO. PLANTILLA DE RECTORÍA GENERAL

SELLO

CODIFICACIÓN INTERNA (No. DE PLAZA EN PLANTILLA)

7091 1719 140

CONTROL DE PLANTILLA



NOMBRE Y FIRMA

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco
Coordinación de Recursos Humanos

Martes 04 de enero de 2022
CRH.001.2022

C. JORGE MANUEL ALEJANDRO SANCHEZ DE ANTUÑANO Y BARRANCO

TITULAR 'C'
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

Por instrucciones de la Dra. Yadira Zavala Osorio, Secretaria de Unidad, en cumplimiento a la cláusula 197 del Contrato Colectivo de Trabajo vigente, informo a usted que se le autoriza una licencia prepensionaria con goce de sueldo en su categoría de TITULAR 'C', tiempo completo, a partir del 15 de febrero de 2022 al 15 de mayo de 2022.

Asimismo le informo que a partir del día 16 de mayo de 2022, operará su baja en la Universidad, aprovecho la oportunidad para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Lic. Nora Edith Salas Alvarado
Coordinadora de Recursos Humanos

C.c.p.
Mtra. Sandra Luz Molina Mata - Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
Lic. Rubén Arturo Alarcón Díaz - Jefe del Departamento de Estadística y Control de Personal
Mtra. Alma Mireya López - Jefe de la Sección de Prestaciones
Lic. Benito Gutiérrez Morales - Jefe de la Sección de Nómina y Registros del Personal



Unidad Azcapotzalco

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Departamento de Investigación y Conocimiento

02 de mayo de 2024

JDIC.103.24

Asunto: Solicitud de prórroga
de contratación

MTRA. ARELI GARCÍA GONZÁLEZ
Presidente del Consejo Divisióanal
P r e s e n t e

Por este medio, le saludo respetuosamente y solicito su atención conforme al Artículo 156 del RIPPPA, el cual establece que la contratación del profesorado visitante puede ser establecida por un año y prorrogada dos veces hasta por un año cada vez, a solicitud del propio consejo divisional, previo análisis del informe correspondiente del profesor.

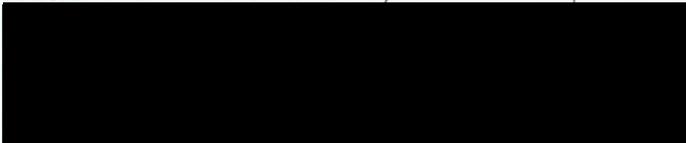
En este contexto, me dirijo al Consejo Divisional de CYAD para presentar la solicitud de prórroga de la contratación del Dr. Mauricio Rangel Jiménez como profesor visitante durante el periodo comprendido entre el 04/07/2024 al 03/07/2025. Adjunto el informe de actividades desarrolladas por el Dr. Rangel durante el año de su contratación, así como el Plan de Trabajo propuesto para el periodo de prórroga solicitado.

Es relevante destacar que el Dr. Rangel ha desempeñado la titularidad de seis diferentes UEA durante un año, impartiendo conocimientos que han generado experiencias en el diseño y creación de materiales colegiados para la impartición de UEA. Además, ha colaborado en la organización de seminarios, eventos y congresos, destacándose su participación en la publicación del libro "Videojuegos y Cinematografía", así como su rol como coeditor de proyectos del Posgrado de CYAD. También ha colaborado con los Colectivos de Teoría e Historia del Tronco General, así como Teoría e Historia del Diseño de la Comunicación Gráfica.

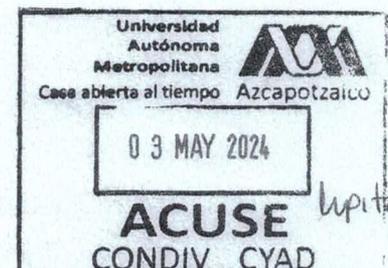
Por lo expuesto anteriormente, solicito al Consejo Divisional otorgar la prórroga de contratación del Dr. Rangel para que pueda continuar contribuyendo con sus valiosos aportes a la docencia e investigación departamental.

Atentamente,

"Casa abierta al Tiempo"



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



Ciudad de México a 3 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, AZCAPOTZALCO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Plan de trabajo presentado por el Dr. Mauricio Rangel Jiménez para el ciclo académico 2024 – 2025

MTRA. SANDRA MOLINA MATA

Jefa del departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño

Universidad Autónoma Metropolitana

CYAD

Por este medio, me dirijo a usted a fin de agradecer la invitación para continuar desempeñándome como Profesor Visitante, en el periodo anual de julio 2024 a julio 2025, para el cual presento el siguiente plan de trabajo:

1. Actividades docentes

Se impartirán UEAs acorde a las necesidades del Departamento de Investigación y Conocimiento, tal como se llevó a cabo en el primer y segundo año de contratación.

2. Actividades académicas

2.1 Seminario “El juego como transformador social 3.0”

Se dará seguimiento al desarrollo de una nueva edición del seminario a lo largo del año (se pretende un seminario permanente), se realizará como parte del trabajo realizado anteriormente con una posible salida editorial en formato de libro coordinado.

Objetivos del seminario

- Identificar y reconocer el juego de rol como un elemento de transformación social desde perspectivas teórico-metodológicas.
- Analizar y problematizar, a partir de las propuestas teóricas y metodológicas elaboradas, fenómenos culturales que involucren los juegos de rol y los juegos en general en tanto producciones simbólicas y materiales.

- Proponer métodos de investigación y análisis para distintos soportes mediáticos donde se presenten desarrollos decultura lúdica.

Justificación del seminario

Una de las industrias culturales y mediáticas de mayor relevancia económica y cultural es la del desarrollo de juegos y videojuegos, tanto para la industria del entretenimiento como para el sector educativo y artístico. A nivel nacional, la principal aplicación que ha sido desarrollada es la de los juegos serios y, en consecuencia, esto ha abierto un campo de desarrollo multi y transdisciplinar para los diseñadores de distintas áreas.

Los juegos de rol al estar inmersos en este amplio panorama, han dotado de sentido tanto a juegos, videojuegos como juguetes, esto como parte de la cultura lúdica al ser producciones simbólicas afines, en ese sentido, se vuelve relevante comprender y analizar los elementos que le constituyen como un ente ontológico, de tal forma que también sus posibilidades tanto como objeto de estudio, como elemento que sirve para la construcción de puentes epistemológicos y metodológicos.

Al tratarse de un campo de acción que puede también atender necesidades en distintos sectores de la población, nacional e internacional, es necesaria la apertura de espacios que permitan a los estudiantes e investigadores tener contacto con profesionales del medio, profesional y académico, para identificar distintas necesidades en esos rubros.

Ejes de análisis del seminario

Cada uno de los ejes propuestos se desarrollará en un lapso de un año.

- a. ¿Qué es el juego de rol? -Problema ontológico del juego de rol y su relación con el juego.
- b. ¿cómo se constituye el aporte metodológico de los juegos de rol y cómo se diferencia de otros juegos?
- c. Posibilidades académicas y formativas del juego de rol.

Productos como resultado del seminario

Al final del seminario se realizará un libro compilatorio teniendo como autores a los participantes del seminario, de esta forma los proyectos de investigación, análisis y reflexión que se aborden en el seminario tendrán salida mediante publicación como parte del programa de cultura lúdica (punto 2.5).

2.2 Números cuatro y cinco del Journal of Roleplaying Studies and STEAM

Se realiza la edición del cuarto y quinto números de la revista Journal of Roleplaying Studies and STEAM (mayo-junio y noviembre de 2024), ya que actualmente tengo el cargo de Editor en Jefe operativo, la revista se encuentra auspiciada por el NEW Jersey Institute of Technology (ISSN 2992-7803).

Se coloca en proyecto y no como resultado por las fechas ya que tanto el informe como el presente plan de trabajo se entregan con antelación al consejo.

2.3 Coordinación de libro

El libro coordinado como resultado del seminario “El juego como transformador social v. 2.0” ya se encuentra con los textos de los autores completos, se inicia en este mismo mayo el proceso editorial interno en el departamento, el cual se pretende terminar antes de que acabe el año 2024.

2.4 Coordinación del 8º. Coloquio de Estudios sobre juegos de Rol

Coloquio internacional que este año se lleva a cabo en la UAM Azcapotzalco, ya se tiene publicada la convocatoria para la presentación de textos de ponencia en <https://academiadelrol.org.mx/index.php/coloquio-2024>, evento que se realizará en las instalaciones de la unidad en octubre de 2024.

2.5 Coordinación de 2º libro

Al terminar el seminario “El juego como transformador social v. 3.0”, como resultado del seminario se pretende tener un nuevo libro coordinado con los textos que se preparan en el seminario, depende la fecha de la resolución del seminario v. 3.0.

3. Actividades de difusión

3.1 Programa “Como pa’qué” en formato podcast

Objetivo del programa

Mostrar avances en investigaciones y proyectos universitarios relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, así como su repercusión en la sociedad.

Justificación del programa

Existen en la actualidad proyectos de programas enfocados al acontecer diario sobre investigación en el ámbito universitario, sin embargo, se encuentran centrados en desarrollos tecnológicos o en el campo de las ciencias naturales.

Es necesario cubrir la necesidad de divulgación de las ciencias sociales y humanidades, de tal forma que se genere una imagen positiva sobre las posibilidades tanto utilitarias, como generadoras de conocimiento de investigaciones en torno a las industrias creativas y en específico de la cultura lúdica y las humanidades digitales.

La necesidad surge de la percepción social de que no sirve de mucho investigar sobre esos temas, los cuales hoy por hoy son generadores de recursos a nivel mundial, tal es el caso del cine, juegos, videojuegos, música, cómics y animación entre muchos otros.

Criterios del programa

a. Selección temática

Investigaciones realizadas en el ámbito universitario a nivel nacional e internacional, con temas relacionados con la cultura lúdica y las humanidades digitales, pueden ser proyectos de tesis de maestría o doctorado (en su etapa terminal o al menos con un avance del 50%), investigaciones en proceso o con no más de 5 años de haber sido publicadas.

b. Género y audiencia: Revista temática, jóvenes universitarios de entre 17 – 25 años (lenguaje juvenil), propuesta a presentar en UAM Radio 94.1 F.M.

c. Duración y periodicidad: 1 hora, una vez a la semana

d. Programas por temporada: 13

e. Temporadas previstas: 3 (1 por año)

Formato

Tres entrevistas con presentación y cápsula inicial por entrevista.

Una de un caso de la UAM, una de un caso de alguna universidad pública o privada del país y un caso internacional (al menos un caso de cultura lúdica y dos de humanidades digitales o viceversa).

Necesidades de producción

Requerimientos humanos: 2 conductores, 1 guionista, 1 productor, 1 postproductor, 1 ing. Audio, 1 community manager.

Postproducción

Ya se encuentran grabadas las entrevistas, se tiene proyectado que en máximo 3 meses se tenga la posproducción terminada de toda la primera temporada.

4. Otras actividades académicas

Por el momento formo parte del grupo de profesores que participan en las adecuaciones para la UEA Diseño de mensajes gráficos VI (sistema de signos en envase) .

Quedo abierto a la posibilidad de participar en comités e instancias que mi contratación como profesor invitado me lo permita.

Dr.

