



3 de julio de 2024

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

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

Dictamen

Aprobar el Registro del Proyecto de Investigación titulado “**Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica**”, la responsable es la Dra. Iarene Argelia Tovar Romero, adscrito al Programa de Investigación P-075 “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño”, con una vigencia a partir del trimestre 24-P al trimestre 26-P, que forma parte del Área de Diseño y Educación, presentado por el Departamento de Evaluación.

Las personas integrantes de la Comisión que estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado, Dra. Yadira Alatraste Martínez, Dr. Francisco Javier de la Torre Galindo, así como los Asesores: Mtra. Sandra Luz Molina Mata, Dr. Oscar Ochoa Flores y Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara
Coordinador de la Comisión

Ciudad de México a 28 de mayo de 2024

Ev.Hc.057.24

Mtra. Areli García González

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

PRESENTE

Estimada mtra. Areli García, por medio de la presente me permito solicitar formalmente que haga llegar a Consejo Divisional, la solicitud de nuevo proyecto de investigación para que sea, en su caso, aprobado como lo marcan los estatutos de la División.

La propuesta, nace desde el Área de Diseño y Educación y el proyecto lleva por nombre **Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica** y se enmarca dentro del Programa P-075 Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño.

Partiendo de lo anterior, es importante mencionar que el **objetivo general del proyecto** es: Desarrollar una aplicación multimedia interactiva que sirva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica que se base en algunos criterios de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada. Por otro lado, decir que la profesora responsable del proyecto es la **Dra. Iarene Argelia Tovar Romero** y como participante estará la maestra **Mónica Yazmín López López** adscrita al Departamento de Procesos.

Tomando en cuenta lo anterior y, considerando el objetivo del proyecto, se parte de que éste mismo se encuentra en sintonía con el objetivo del Área de Diseño y Educación el cuál menciona: Analizar la educación del diseño como objeto y como escenario de estudio, en una perspectiva de complejidad y transdisciplinariedad; estudiando su didáctica, es decir, la planeación, desarrollo y evaluación del aprendizaje en relación a las disciplinas del Diseño (arquitectura, industrial y gráfico); y para contribuir en sus procesos más eficaces de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, es muy relevante señalar que el proyecto, que surge desde el Área de Diseño y Educación comparte, en sus cimientos, los propios objetivos del departamento al cual tengo el honor de dirigir y que, en términos generales señalan lo siguiente: “[...apoyar a] Fundamentar, estructurar e implementar la metodología adecuada que permita aprender las distintas fases del proceso social donde se inscriben cada una de las “disciplinas” del diseño, los momentos donde éstas se encuentran y las diferencias que las definen” y, en este sentido, la propuesta que realiza la Dra. Iarene Tovar, cuenta con lo necesario para enmarcarse dentro de los objetivos del Departamento y del Área de la cual forma parte.

Partiendo de lo anterior, se hace, de la manera más atenta, la solicitud para que la propuesta sea turnada a Consejo Divisional.

Sin más, agradezco su atención y quedo atento a su respuesta. Reciba, por favor, un cordial saludo.

Se anexan los documentos necesarios para turnar el proyecto a las instancias correspondientes.

CASA ABIERTA AL TIEMPO



Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado
Jefe del Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Ciudad de México a 14 de mayo de 2024

Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado
Jefe del Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo
PRESENTE

Estimado profesor Hugo Carmona, por medio de la presente me permito solicitar formalmente que haga llegar a Consejo Divisional, la solicitud de nuevo proyecto de investigación para que sea, en su caso, aprobado como lo marcan los estatutos de la División.

La propuesta, nace desde el Área de Diseño y Educación y el proyecto lleva por nombre **Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica** y se enmarca dentro del Programa P-075 Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño.


Partiendo de lo anterior, es importante mencionar que el **objetivo general del proyecto** es: Desarrollar una aplicación multimedia interactiva que sirva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica que se base en algunos criterios de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada. Por otro lado, decir que la profesora responsable del proyecto es la **Dra. Iarene Argelia Tovar Romero** y como participante estará la maestra **Mónica Yazmín López López** adscrita al Departamento de Procesos.

Tomando en cuenta lo anterior y, considerando el objetivo del proyecto, se parte de que éste mismo se encuentra en sintonía con el objetivo del Área de Diseño y Educación el cuál menciona: Analizar la educación del diseño como objeto y como escenario de estudio, en una perspectiva de complejidad y transdisciplinariedad; estudiando su didáctica, es decir, la planeación, desarrollo y evaluación del aprendizaje en relación a las disciplinas del Diseño (arquitectura, industrial y gráfico); y para contribuir en sus procesos más eficaces de enseñanza-aprendizaje.

Se anexan los documentos necesarios para turnar el proyecto a las instancias correspondientes.

Sin más, agradezco su atención y quedo atento a su respuesta. Reciba un cordial saludo.

CASA ABIERTA AL TIEMPO


Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Jefe del Área de Diseño y Educación
Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo

Ciudad de México a 10 de mayo de 2024

Mtro. Jonathan Adán Ríos Flores
Jefe del Área Diseño y Educación

Asunto: Registro de Proyecto de Investigación

A través de la presente, solicito a usted en su función como Jefe del Área Diseño y Educación, tenga a bien presentar ante el Jefe de Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, la solicitud de registro del **Proyecto de investigación denominado: “Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica”**, para formar parte del programa: “Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño”, con la finalidad de enriquecer su objetivo general debido al aporte que se pretende realizar al abordar una serie de estudios de caso a través de experiencias de aprendizaje e intervención educativa en diseño, dentro de un marco de innovación. Por otro lado, se busca establecer vínculos entre el aprendizaje del diseño y la gamificación como detonante de experiencias educativas situadas en la realidad del sujeto que aprende. Lo anteriormente mencionado a fin de que el Jefe de Departamento solicite su registro ante el H. Consejo Divisional.

Se anexa formato de registro.

Agradezco de antemano el atender mi solicitud y quedo de usted para cualquier duda o aclaración al respecto.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Dra. Iarene Argelia Tovar Romero
Profesora – Investigadora
Responsable del Proyecto

c.c.p. Archivo

FORMATO PARA REGISTRO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Fecha de inicio:	24-P	Fecha de conclusión:	26-P
Título del Proyecto: Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica.			
Departamento al que pertenece: Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo			
Área o Grupo en el que se inscribe: Área de Diseño y Educación			

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

<p>Programa: "Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño"</p> <p>Enriquecimiento al programa:</p> <ul style="list-style-type: none">● El Programa se verá fuertemente enriquecido en su objetivo general debido al aporte que se pretende realizar al abordar una serie de estudios de caso a través de experiencias de aprendizaje e intervención educativa en diseño, dentro de un marco de innovación. Por otro lado, se busca establecer vínculos entre el aprendizaje del diseño y la gamificación como detonante de experiencias educativas situadas en la realidad del sujeto que aprende. ● Dentro de los objetivos a largo plazo, se busca colaborar dentro del marco educativo del diseño que tiene por objetivo proponer alternativas metodológicas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje


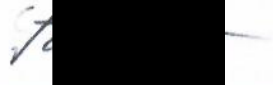
Proyectos que conforman al programa

- N-537** Construcción de Respuestas Didácticas para la Enseñanza del Diseño en Escenarios Inciertos
- N-578** Recursos educativos didácticos para el aprendizaje significativo del diseño señalético y de wayfinding enmarcados en el diseño de experiencias
- N-579** Manos mágicas: Un estudio acerca del aprendizaje de las artesanías mexicanas desde la transdisciplinariedad
- N-581** Competencias de un Diseñador de Proyectos Sustentables

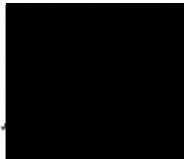

Tipo de Investigación

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

Responsable del Proyecto

Nombre: Iarene Argelia Tovar Romero	No. Económico: 
Categoría y Nivel: Profesora Titular C	Firma: 
Tipo de Contratación: Tiempo Completo	

Participantes

Nombre: Mónica Yazmín López López	Firma: 
No. Económico: 	
Adscripción: Área de Investigación de Nuevas Tecnologías Dpto. Procesos y Técnicas de Realización	

Antecedentes del Proyecto

El presente proyecto de investigación surge a partir de la necesidad de explorar dentro del aula diversas estrategias, herramientas, dinámicas o recursos didácticos innovadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño, los cuales tengan por objetivo estar en armonía con el contexto actual, así como incentivar en los alumnos a la participación activa en su desarrollo como profesionales tanto en el aula como fuera de ella.

Por otro lado, los proyectos de investigación realizados con anterioridad dentro del Área de Diseño y Educación y en especial el *N-511 Recursos didácticos para la enseñanza del diseño a partir de la utilización de herramientas innovadoras apoyadas en la gamificación, la visualización de la información y la educación situada*, han arrojado la necesidad de cubrir nuevas aristas dentro de la enseñanza del diseño incluyendo elementos conceptuales relevantes para el sujeto, los cuales puede aprender con el apoyo de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada en una Aplicación Multimedia Interactiva que sirva para la evaluación de alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica.

Sustentación del tema

El proyecto de investigación podrá ayudar entre otros aspectos:

- Por su conveniencia: Servirá para la generación de conocimiento al analizar, bajo ciertos parámetros, la manera en que la experimentación de determinadas dinámicas innovadoras que tienen su fundamento en la gamificación, la visualización de la información y la educación situada implementadas dentro del aula pueden ser significativas para la persona que aprende.
- Por su aportación en el ámbito educativo: Los directamente beneficiados con el producto de investigación, serán los alumnos tanto de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, así como todas aquellas personas interesadas en el tema a investigar.
- Por sus implicaciones prácticas: La finalidad es generar un antecedente dentro del aula en donde las dinámicas de aprendizaje involucren aspectos de gamificación, visualización de la información y educación situada. Por lo tanto, se pretende enriquecer la experiencia que tienen los estudiantes de diseño dentro del aula y, como consecuencia de esto, retener por tiempos significativos su atención en la clase.
- Por su valor teórico: Contribuirá al conocimiento de este tipo de herramientas. Los resultados obtenidos, se espera, puedan generalizarse en principios más amplios, además, de que puedan servir para comentarse, desarrollar o apoyar otras teorías relativas al tema. Se espera también, obtener resultados que permitan conocer lineamientos aplicables a nuestro contexto nacional que pueden favorecer la sugerencia de ideas, recomendaciones o la generación de nuevas hipótesis o estudios futuros.
- Por su utilidad metodológica: Se pretende contribuir a ampliar el marco teórico-metodológico de la disciplina de Diseño y la manera en que se aborda el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Objetivos del Proyecto de Investigación, generales y específicos

Objetivo general: Desarrollar una Aplicación Multimedia Interactiva que sirva para la evaluación de alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfico, que se base en algunos criterios de la gamificación, visualización de la información y la educación situada.

Objetivo específico:

- Aplicar el conocimiento sobre la gamificación, la visualización de la información y la educación situada del proyecto de investigación teórico-metodológico N-511 con el fin de contribuir al aprendizaje significativo de los alumnos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.

Metas

Desarrollar una Aplicación Multimedia Interactiva que sirva para la evaluación de alumnos de la licenciatura Diseño de la Comunicación Gráfica, que se base en algunos criterios de la gamificación, visualización de la información y la educación situada y utilizarla en el aula de clases.

Contribuir a la generación del conocimiento sobre los temas abordados en la investigación.

Participar en la difusión de los resultados obtenidos a la comunidad universitaria, interna y externa y a todos aquellos interesados en el tema; a través de conferencias en eventos especializados y artículos de investigación.

Métodos de Investigación

Investigación aplicada y cuasiexperimental

Dadas las metas establecidas en cuanto al nivel de conocimiento a alcanzar, el desarrollo de este proyecto requiere la implementación de un modelo de investigación aplicada respaldado por una metodología cuasi experimental.

La elección de un enfoque aplicado se justifica porque busca generar conocimiento con aplicabilidad directa a los desafíos de la sociedad, actuando como un puente entre la teoría y la práctica, como señala Lozada (2014).

Por otro lado, se opta por un enfoque cuasi experimental debido a que los grupos experimentales no son seleccionados de manera aleatoria, sino que se trabajará con grupos ya existentes. En este caso, se empleará un grupo preexistente para llevar a cabo el estudio.

Método

- 1- Definición de usuario.
- 2- Análisis de necesidades específicas.
- 3- Conceptualización del objeto de diseño.
- 4- Mapa de navegación.
- 5- Desarrollo de bocetaje.
- 6- Diseño de interfaz gráfica.
- 7- Programación en lenguaje C#.
- 8- Implementación y evaluación de experiencia de usuario.
- 9- Corrección de errores.

Plan de trabajo

Actividades	Fecha	Trimestre	Miembros asignados por tarea
Definición de usuario.	Julio 2024	24-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Análisis de necesidades específicas.	Agosto 2024	24-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Conceptualización del objeto de diseño.	Septiembre 2024	24-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Conceptualización del objeto de diseño.	Octubre 2024	24-O	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Mapa de navegación.	Noviembre 2024	24-O	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López
Desarrollo de bocetaje.	Enero 2025	25-I	Profesora Iarene Tovar Alumnos de SS
Desarrollo de bocetaje.	Febrero 2025	25-I	Profesora Iarene Tovar Alumnos de SS
Diseño de interfaz gráfica.	Marzo 2025	25-I	Profesora Mónica López Alumnos de SS
Diseño de interfaz gráfica.	Abril 2025	25-P	Profesora Iarene Tovar Alumnos de SS

Diseño de interfaz gráfica.	Mayo 2025	25-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Programación en lenguaje C#.	Junio 2025	25-P	Profesora Mónica López Alumnos de SS
Programación en lenguaje C#.	Agosto 2025	25-O	Profesora Mónica López Alumnos de SS
Programación en lenguaje C#.	Septiembre 2025	25-O	Profesora Mónica López Alumnos de SS
Programación en lenguaje C#.	Octubre 2025	25-O	Profesora Mónica López Alumnos de SS
Implementación y evaluación de experiencia de usuario.	Noviembre 2025	25-O	Profesora Iarene Tovar Alumnos de SS
Implementación y evaluación de experiencia de usuario.	Enero 2026	26-I	Profesora Iarene Tovar Alumnos de SS
Implementación y evaluación de experiencia de usuario.	Febrero 2026	26-I	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Implementación y evaluación de experiencia de usuario.	Marzo 2026	26-I	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Corrección de errores.	Abril 2026	26-I	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Corrección de errores.	Mayo 2026	26-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Corrección de errores.	Junio 2026	26-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López Alumnos de SS
Cierre y entrega de reporte final	Julio 2026	26-P	Profesora Iarene Tovar Profesora Mónica López

Observaciones: Las fechas son aproximadas, ya que no se cuenta con los calendarios exactos y se adaptan a los 2 años del periodo de vigencia del proyecto.

Recursos académicos, materiales, económicos y humanos

- Uso de un espacio físico, laboratorios y/o talleres de la División, instalaciones del Grupo de Educación y Diseño.
- Dispositivos de respaldo de información.
- Material de oficina como: hojas, lápices, USB, cinta adhesiva, reglas, *cutter*, etc.
- Equipo de cómputo para el desarrollo de diseños que apoyen al proyecto.
- Alumnos registrados en servicio social de la carrera: diseño de la comunicación gráfica.

Organismo solicitante

Ninguno

Productos de investigación

- Preparación de material didáctico para distintas UEA de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica
- Material gráfico como infografías con el fin de difundir los avances en programas de investigación como CyAD Investiga
- Artículos de investigación relacionados con la enseñanza del diseño

Modalidad de difusión

- Material gráfico como infografías con el fin de difundir los avances en programas de investigación como CyAD Investiga
- Artículos de investigación relacionados con la enseñanza del diseño
- Presentación de avances y resultados mediante conferencias en seminarios especializados en la enseñanza del diseño

Fuentes bibliográficas, hemerográficas, videográficas y electrónicas

- Acaso M. (2015). *Esto no es una clase*. España. Editorial Ariel S.A.
- Castellero, O. (2016). *Los 15 tipos de investigación y sus características*. Recuperado en enero de 2020 en: <https://psicologiyamente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Dewey, J. (1998). *Democracia y educación*. Madrid. Ediciones Morata.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona. Paidós

- Diaz F. (2006). *Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México. Mc Graw Hill.
- Gardner, H. (1995) *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona. Paidós.
- Hobday, M., Boddington, A., & Grantham, A. (2012, May 1). *Policies for design and policies for innovation: contrasting perspectives and remaining challenges*. Technovation. Elsevier.
- Information Design Association (1996). *The origins of the Information Design Association. Annual Report of the IDA*. Recuperado en febrero de 2020. Disponible en: http://www.robwaller.org/IDA_origins_RW.pdf
- Juul, J. (2016). *The art of failure An Essay on the Pain of Playing Video Games*. USA. Mit Press.
- Marín, I. (2009). *Jugar, una necesidad y un derecho*. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*. Aloma.
- Martin, R. (2007). *How Successful Leaders Think*. Harvard Business Review, 85(6), 60–7, 139.
- Martínez, L. V., & del Moral Pérez, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- Medina, R. A. et al (2009). *Innovación de la educación y de la Docencia*. España. Editorial Universitaria Ramón Areces. UNED.
- Norman, D. A. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. México. Nerea.
- ————— (2010). *El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina*. España: Paidós Transiciones (82).
- ————— (2013). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. España. Paidós Transiciones (58).
- Nowotny, H., Scott, P., & Gibbons, M. (2003). "Mode 2" Revisited: *The New Production of Knowledge*. Polity, 179–194.
- Piscitell, A. [Editorial Santillana]. (12 de abril de 2019). *El futuro de las profesiones en la era de la inteligencia artificial - 4º Encuentro Educativo Privada*. Recuperado en febrero de 2020. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=YJq1B6fx_dU&t=1005s
- Schuller, G. (2007). *Information design= complexity+ interdisciplinarity+ experiment*. Aiga: the Professional association for design. Recuperado febrero de 2020. Disponible en: <http://theworldasflatland.net/webbilder/essays/essay-aiga.pdf>
- Rivera, A. (2018). *La evaluación de la educación del diseño en México: un enfoque desde la didáctica*. México. COMAPROD.
- ————— (2013). *La nueva educación del diseñador gráfico*. Designio. México.
- Rodríguez, M. L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México. Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.

- Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. China. Mc Graw Hill.
- Schank, R. (2013). *Enseñando a pensar*. Erasmus ediciones.
- Schön, D. (1992). *La formación de Profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en los Profesionales*. España. Paidós.
- Smith, F. (1990) *To Think*. Nueva York: Universidad de Columbia.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Fwd: Registro de Proyecto de Investigación

1 mensaje

Directora de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx> 31 de mayo de 2024, 18:10
Para: OFICINA TECNICA DIVISIONAL CYAD - <consdivcyad@azc.uam.mx>, 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: **JEFATURA EVALUACION** - <jefaturaevaluacion@azc.uam.mx>
Date: vie, 31 may 2024 a las 10:37
Subject: Registro de Proyecto de Investigación
To: Director de Ciencias y Artes para el Diseño <dircad@azc.uam.mx>

Mtra. Areli García González

Presidenta del H. Consejo Divisional De CyAD

Presente

Estimada mtra. Areli García, por medio de la presente me permito solicitar formalmente que haga llegar a Consejo Divisional, la solicitud de nuevo proyecto de investigación para que sea, en su caso, aprobado como lo marcan los estatutos de la División.

La propuesta, nace desde el Área de Diseño y Educación y el proyecto lleva por nombre Desarrollo de una Aplicación Multimedia Interactiva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura diseño de la comunicación gráfica y se enmarca dentro del Programa P-075 Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Competentes e Innovadores del Diseño.

Partiendo de lo anterior, es importante mencionar que el objetivo general del proyecto es: Desarrollar una aplicación multimedia interactiva que sirva para la evaluación de los alumnos de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica que se base en algunos criterios de la gamificación, la visualización de la información y la educación situada. Por otro lado, decir que la profesora responsable del proyecto es la Dra. Iarene Argelia Tovar Romero y como participante estará la maestra Mónica Yazmín López López adscrita al Departamento de Procesos.

--