Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

Comunidad académica comprometida con el desarrollo humano de la sociedad.

DTPD.104.2018
CDMX, a 17 de mayo de 2018

Mtro. Octavio Mercado González
Presidente del Consejo Divisional
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Presente

Asunto: Solicitud de prórroga de personal académico

Por medio del presente, quiero poner a consideración del consejo divisional la solicitud de prórroga del Mtro. Abraham Lepe Romano para ocupar una plaza como profesor visitante dentro del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño (DTPD) por el periodo que corresponde del; 4 de septiembre del 2018 al 3 de septiembre del 2019.

El profesor Lepe Romano impartirá docencia de acuerdo con los planes y programas de estudio en los niveles de licenciatura y posgrado de la división. Colaborará en la formulación y desarrollo de programas originales de investigación interdisciplinar, específicamente en las áreas de diseño web y animación.

Aunado a lo anterior el profesor Lepe cooperaría con la jefatura del departamento en el análisis de los campos, proyectos y productos de los investigadores de nuestro departamento.

Sin más por el momento le envío un cordial saludo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz
Jefe del Departamento de Teoría y procesos del Diseño

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo
UNIDAD CUAJIMALPA
RECIBIDO
17 MAY 2018
NOMBRE Y FIRMA: ANDREA ZEPEDA
OFICINA TÉCNICA DE CONSEJO DIVISIONAL
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO

División Ciencias de la Comunicación y Diseño
Unidad Cuajimalpa
DCCD | Jefatura del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6550 y 51. C.P. 05348, México, D.F.
http://dccd.cua.uam.mx

Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

SOLICITUD DE PRÓRROGA DE PERSONAL ACADÉMICO

SECRETARIO GENERAL

DR. JOSÉ ANTONIO DE LOS REYES HEREDIA

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	02	04	2018

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 ☐ PERSONAL ACADÉMICO VISITANTE ☑ PERSONAL ACADÉMICO QUE OCUPA CÁTEDRA ☐

No. DE CONVOCATORIA PV.C.CCD.c.002.17

NOMBRE DE LA CÁTEDRA

APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRE (S)	No. DE EMPLEADO
LEPE	ROMANO	ABRAHAM	

UNIDAD: CUAJIMALPA

DIVISIÓN: CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO

DEPARTAMENTO: TEORÍA Y PROCESOS DEL DISEÑO

CATEGORÍA Y NIVEL: ASOCIADO "D"

TIEMPO DE DEDICACIÓN: COMPLETO

HORARIO: LUNES A VIERNES DE 09:00 A 17:00 HRS

	DÍA	MES	AÑO		DÍA	MES	AÑO	
FECHA DE INICIO DE LA CONTRATACIÓN	04	09	2017	FECHA DE TÉRMINO DE LA CONTRATACIÓN	03	09	2018	No. DE PLAZA DEFINITIVA QUE CUBRE (sólo en caso de evaluación curricular)
FECHA DE INICIO DE LA PRÓRROGA	04	09	2018	FECHA DE TÉRMINO DE LA PRÓRROGA	03	09	2019	10816

ACTIVIDADES A REALIZAR

IMPARTIR DOCENCIA DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO EN LOS NIVELES DE LICENCIATURA Y POSGRADO DE LA DIVISIÓN AFINES EN LA UNIDAD. COLABORAR EN LA FORMULACIÓN Y DESARROLLO DE PROGRAMAS ORIGINALES DE INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR, ESPECÍFICAMENTE EN LAS ÁREAS DE DISEÑO WEB Y ANIMACIÓN.

ACTIVIDADES DE DOCENCIA, DE INVESTIGACIÓN Y PRESERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA, ESTABLECIDAS EN EL ARTÍCULO 7-4 DEL RIPPPA Y DEMÁS NORMAS APLICABLES.

DOCUMENTOS QUE ANEXA

- DOCUMENTOS PROBATORIOS DE LA SUBSISTENCIA DE LA NECESIDAD ACADÉMICA ☐
- PROYECTO DE CONTRATO ANTERIOR ☑
- FORMA MIGRATORIA (FM) ☐
- INFORME DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS ☐
- PASAPORTE ☐

DIRECTOR DE DIVISIÓN

MTRO. OCTAVIO MERCADO GONZÁLEZ
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

JEFE DE DEPARTAMENTO

MTRO. LUIS ANTONIO RIVERA DÍAZ
NOMBRE Y FIRMA

PRESIDENTE DEL CONSEJO DIVISIONAL

MTRO. OCTAVIO MERCADO GONZÁLEZ
NOMBRE Y FIRMA

T1 RECTOR GENERAL - DIPPPA
T2 RECTOR DE UNIDAD
T3 DIRECTOR DE DIVISIÓN
T4 JEFE DE DEPARTAMENTO
T5 DIPPPA
T6 CONSEJO DIVISIONAL

Primer avance para la propuesta de antología.

M en AV Abraham Lepe Romano / Dra. en AD Cecilia Castañeda Arredondo

No cabe duda, que el aspecto definitorio de la revolución en el desarrollo del diseño como práctica disciplinar, son las tecnologías digitales, es gracias a ellas, con ellas y a pesar de ellas, que el diseño se ha configurado como una disciplina con un alto grado de complejidad, y a través de ellas, éste último materializa, problematiza y sustenta sus propuestas materiales, informacionales, estéticas y comunicativas, las cuales se insertan en el ámbito de la vida cotidiana, en el entorno de lo ordinario y lo extraordinario.

Reflexionar hoy sobre la importancia de estas tecnologías en el Diseño, podría resultar un ejercicio fútil y sin sentido, puesto que se sobre entiende su importancia en el quehacer cotidiano, pero es precisamente este sobre entendimiento, esta normalización de las implicaciones de las tecnologías digitales en nuestra práctica, la que nos mueve a puntualizar sobre otros rumbos de reflexión y análisis.

En esta antología, evitaremos abordar categóricamente la incidencia de lo digital en propuestas de diseño relacionadas con apartados como videoarte, instalaciones e intervenciones audiovisuales y de sistemas interactivos, sistemas generativos (que se han desarrollado, compuesto, o construido de manera algorítmica mediante el uso de software, o similares procesos autónomos matemáticos, mecánicos o aleatorios), las redes sociales, el media activismo o media propaganda; para incorporar una reflexión que deriva de las escalas de incidencia del diseño.

Así, partiremos del cuerpo y el sensorio, en algunos textos en los que podremos abordar un cuestionamiento continuo sobre el estatuto de realidad versus virtualidad, pero considerando que problema desborda en poner el acento sobre aquello que puede ser aumentado y

comportado, principalmente a través del cuerpo, ese aumento (*enhanced*), es una tensión que se vierte también sobre lo estético, sobre las posibilidades de compeler al usuario y co-construir una deriva espacial que transita por los bordes, que pone en crisis a las superficies y a los espacios limítrofes, sin que los medios dejen de acusar esa distancia insalvable entre el cuerpo y su entorno, todo lo contrario, los medios visibilizan otro tipo de relaciones e interrelaciones alteradas por los dispositivos. Tal es el caso de las propuestas de RV e inmersiva, y el uso de microcontroladores para auxiliar a las personas con capacidades diferentes.

En un segundo bloque de textos, abordaremos la actualización del concepto de *hipermedia*. Allí atenderemos el modo en que el diseño busca sobrepasar la idea constructiva, configurativa-formal heredada del modernismo, para implicar una construcción narrativa-arbórea. Diseñar la lectura hipermediada implica entonces, incorporar un entramado diferenciado de armado, camino, navegación y trama narrativa como diseño. Se trata de un diseño que debe reflexionar sobre su incidencia en la construcción de lo discursivo-medial, y confrontar el problema post-semiótico de comunicación como distancia entre cuerpos y como comunicación hipermediada en dos sentidos: *mean & médium*; el medio de comunicación y su configuración formal y el *médium* como algo sometido por un lado a un instrumental tecnológico, y por el otro, a una razón técnica en un registro epocal.

De tal suerte que la incidencia del diseño, al constituir prácticas estéticas, debe tomar en cuenta que participa de los modos en que éstas se llegan a encontrarse desprovistas de discursividad y de profundidad política y, por tanto, son fácilmente asimilables en el capitalismo global como una mercancía, como una *commodity*.

Finalmente, ampliaremos la escala de incidencia a través de una serie de textos que reflexionan sobre la ocurrencia del diseño y las tecnologías computacionales en las dinámicas espaciales de espacio público y territorialidad.

Si tomamos en cuenta, como dice Francesco Careri en *Walkscapes. El andar como práctica estética*, (2002), que el espacio público es un espacio apropiado, en el que se discute la igualdad, como núcleo central del liberalismo, y transponemos esa idea a la de un espacio crítico, en el que se discute su organización, podríamos entender, las problemáticas que la organización espacial suscita, llegando a configurar territorios conflictuados y cuyas crisis son manifiestas en las disposiciones arquitecturales y los flujos y tránsitos. En buena medida, estos textos nos invitan a reflexionar sobre las situaciones, en las que los espacios se confrontan con la ficción proyectual de la democracia, porque su discursividad de neutralidades e igualdades, se contrapone fuertemente a la identidad de nuestras propias proyecciones simbólicas en nuestros espacios genéricos, anestesiados, adaptados, configurados proyectualmente.

La asimilación del diseño y sus objetos tecnológicos (edificios inteligentes, mobiliario urbano configurado con inteligencia artificial, geolocalización, etc.), en un sitio específico conlleva serias consecuencias, primero, porque es necesario pensar este espacio política, simbólica e históricamente, más que por su conformación futurística; luego, porque esos objetos proponen acciones en el espacio que eventualmente revelan las dinámicas de localización, inclusión y acceso que ello conlleva, y finalmente, porque el diseño opera en una modalidad de intervención éticamente conflictiva y simbólica por su sola presencia.

Y es bajo esta condición, a través de la cual, el diseño, las tecnologías digitales y su incorporación al espacio público, permiten comentar las dinámicas de desarraigo y desterritorialización, y también, a través de la cual los objetos del diseño permiten comentar sus funciones históricas y de verificación del lugar, de tal suerte que el diseño y sus objetos son una exterioridad, pero también, son un gesto que, potencialmente habilita el diálogo con las problemáticas del entorno.

Propuesta de Plan de Trabajo

M en AV Abraham Lepe Romano

Docencia.

Durante mi estancia en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, busco colaborar en la impartición de UEAS que son afines a mi perfil docente y profesional, el cual he concentrado durante los últimos 15 años en áreas de diseño y desarrollo web, programación de materiales interactivos, producción y análisis audiovisual.

Dentro del plan de estudios de la División, enlisto las UEA que he tenido oportunidad de impartir y para las cuales busco dar seguimiento, de acuerdo al siguiente orden:

Otoño 2017

Taller de Animación Digital

Principios de Animación

Invierno 2018

Fundamentos de Programación Estructurada

Taller de programación y Diseño Web Estático

Arquitectura de la Información (MADIC)

Primavera 2018

Taller de Imagen y Comunicación Visual

Animación Digital

Hipertexto e Hipermedia (Optativa)

Investigación.

En el área de investigación, me integraré al grupo de investigación del DTPD - Procesos Educativos y lenguajes para el Diseño, con la propuesta de un proyecto sobre Realidad Aumentada y su vinculación al ámbito del diseño, la cual ha sido incorporada a nuevos productos y servicios, transformando la experiencia del usuario en términos de percepción y vivencia del entorno.

1. Incorporación al proyecto de investigación realizado por la Dra. Dina Rochman y el Mtro. Sergio Vazquez.

2. Propuesta de tema de investigación a desarrollar durante el periodo como profesor invitado.

Planteo la reflexión sobre las tecnologías digitales, sobretodo en sistemas interactivos de realidad aumentada, así cómo el modo en que estas tecnologías modifican los procesos de diseño, las habilidades, conocimientos que

se requieren de parte del diseñador al insertarse dentro del campo productivo de la realidad virtual. Esta reflexión contempla entonces, los posibles cambios en la manera en que se aborda la formación de los diseñadores para su integración en el campo profesional.
Se propone la realización de materiales audiovisuales para su visualización en ambientes de realidad virtual, que promuevan su utilización dentro de proyectos de diseño, como forma de visualización, manipulación de estructuras, contenidos y relaciones.

Muchas son las ventajas y las aplicaciones que tiene esta tecnología en la educación. Por ejemplo, la aplicación de Realidad Aumentada en los libros de texto, permite integrar ejercicios y dinámicas didácticas en las que los alumnos logren entender los objetos tratados en clase, puesto que éstos pueden ser representados desde todas las perspectivas posibles. Por otro lado, la manera en que la tecnología actual posibilita la incorporación de sistemas narrativos, modifica la forma de relacionarse cognitivamente con el mundo.

El proyecto de investigación se divide en 3 etapas que contemplan el trabajo continuo en tres trimestres:

a) Indagación del estado del arte de la cuestión en términos metodológicos.

b) Procesos de trabajo y reflexión sobre las posibilidades de la tecnología y su relación con la práctica del diseño.

c) Aplicación del proceso de producción de modelos de realidad virtual en proyectos de diseño.

3. Coordinación de antología de textos que planteen la reflexión en torno al diseño, tecnología y medios digitales.

4. Por otro lado, a mediano plazo se impulsará la creación de un laboratorio de experimentación bajo el concepto de MediaLab, el cual se constituirá como un espacio multidisciplinario centrado en la investigación y desarrollo, derivado de la convergencia entre diseño, tecnología e interacción. Para ello, se generarán espacios de discusión y reflexión en torno al uso y experimentación tecnológica. Todo ello concebido y desarrollado en los términos y alcances que permite la DCCD.