

Los proyectos terminales representan la culminación de nuestro paso por la universidad. En ellos podemos poner en práctica todo lo que hemos aprendido, además de que nos conectan con el mundo laboral en el que muy pronto estaremos inmersos.

Es por eso que resulta importante mencionar en qué consisten estos proyectos y cuál es la dinámica que se sigue en cada una de las carreras que conforman CyAD.

## Proyectos de Diseño de la Comunicación Gráfica

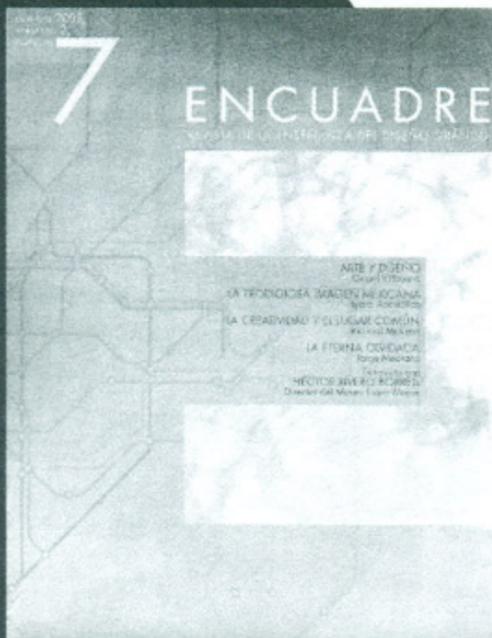
### Área editorial

#### Encuadre

La revista Encuadre es uno de los proyectos de comunicación de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico A.C., fundada en 1991. A la fecha cuenta con más de 50 escuelas de enseñanza superior de diseño gráfico y otras disciplinas relacionadas. El principal objetivo de dicha asociación es elevar la calidad de la enseñanza y la investigación en el diseño gráfico.

La revista se estableció como uno de los proyectos terminales del área editorial; los alumnos se encargan de la formación, diseño y corrección, auxilian y colaboran en las tareas de edición.

El coordinador del proyecto y editor de la revista es el maestro Gerardo Kloss Fernández del Castillo.



### Jugar y vivir los valores

Este es un programa que surgió en 1995 como una propuesta de los investigadores del programa de investigación interdisciplinaria "Desarrollo Humano en Chiapas" de la Universidad Autónoma Metropolitana.

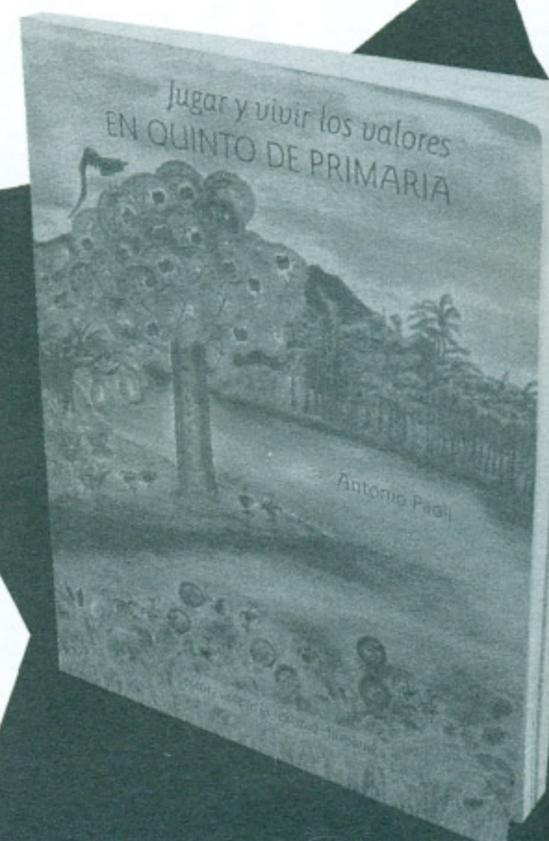
El programa consiste en generar una serie de materiales como libros y canciones para utilizarlos en los niveles de preescolar y primaria. Su principal objetivo es generar un sistema armónico de trabajo cotidiano orientado hacia la asimilación de valores en la escuela y en otros lugares para contribuir a crear condiciones que permitan desarrollar en lo cotidiano una cultura de comprensión mutua, tolerancia, paz y respeto a los demás.

Dichos materiales se han basado en diversos textos de la Red Internacional de Educadores "Valores para vivir: programa educativo" que opera en 80 países y el cual ha sido auspiciado por la UNESCO y patrocinado por el Comité Español de UNICEF The Planet Society y la Organización Brama Kumans.

En Chiapas ya es un programa oficial de la Secretaría de Educación, sin embargo en otros estados se han desarrollado diversas experiencias piloto exitosas.

Este programa se estableció como proyecto terminal de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Xochimilco. La labor de los alumnos es diseñar y corregir los libros. El coordinador del proyecto del área editorial es el profesor Víctor Muñoz.

Además del área editorial también participan las otras dos áreas: medios audiovisuales e ilustración, las cuales apoyan realizando dibujos animados a fin de impulsar diversas perspectivas multimedia, en particular un conjunto de 40 cápsulas de televisión.



# Proyectos terminales

Mary Carmen Martínez Santana  
Diseño de la Comunicación Gráfica

## Espacio Diseño

Este proyecto lleva 13 años realizándose.

Es un boletín mensual cuyo propósito es informar sobre las actividades que se realizan dentro o fuera de CyAD, siempre y cuando estén relacionadas con el diseño.

En él se abordan temas sobre las cuatro carreras del área: Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica, Planeación Territorial y Diseño Industrial.

En este proyecto los alumnos se encargan de compilar los artículos e incluso escribirlos ellos mismos después de haber cubierto alguna actividad.

El boletín ha tenido varios cambios, cada generación ha dejado su huella y ha contribuido para que éste siga publicándose mensualmente.

En este proyecto hay un beneficio mutuo, ya que los estudiantes aportan nuevas ideas al boletín y a su vez se les ofrece un espacio en donde pueden aprender y poner en práctica sus conocimientos para que salgan con una buena formación académica y estén listos para ingresar al mundo laboral.

Detrás del boletín hay un equipo conformado por alumnos, profesores y correctores encargados de cuidar cada detalle.

El responsable del proyecto es el profesor Víctor Muñoz.

## Libro de texto para la escuela Ermilo Abreu

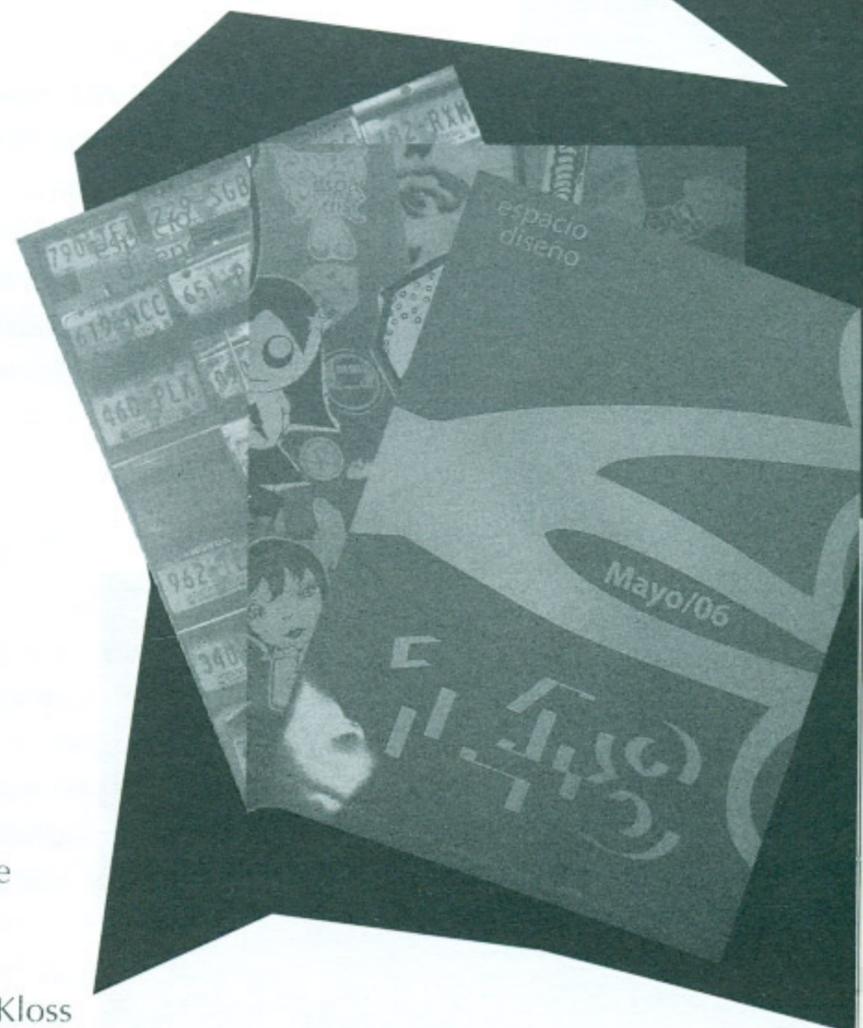
Este proyecto consiste en brindar apoyo para la elaboración de un libro de tareas de cuarto año para la Escuela Activa Ermilo Abreu, ubicada en la delegación Milpa Alta.

Ramón Costa, director de dicha escuela, acudió al profesor Gerardo Kloss para proponerle el proyecto.

El director es quien proporciona a los alumnos el contenido del libro para que se encarguen de formarlo y diseñarlo.

Otra parte del proyecto consiste en generar publicidad (folletos, carteles, etcétera) para promocionar la escuela, ya que se pretende abarcar un sector más amplio que viva en diferentes zonas de la ciudad.

El responsable del proyecto es el profesor Gerardo Kloss.



### Juego didáctico

Este es un proyecto propuesto por la oficina de Vinculación externa de CyAD.

Los alumnos tienen que elaborar un juego didáctico para crear hábitos alimenticios en niños de 6 a 12 años que se encuentren estudiando en las escuelas públicas de la ciudad de México, solicitado por Amepic (Asociación Mexicana para la Prevención de Insuficiencia Cardíaca A.C.).

Los productos que surjan de este proyecto se utilizarán en la prueba piloto de Prevención del Riesgo Cardiovascular en Escolares, que se llevará a cabo en escuelas del Distrito Federal en colaboración de la Secretaría de Salud.

En este proyecto participan las áreas terminales: editorial, medios audiovisuales e ilustración, las cuales apoyan según sus distintos campos de conocimiento. La responsable es la profesora Martha Flores.



24

### Diseño e implementación de experiencias de aprendizaje en un entorno mixto de enseñanza-aprendizaje (presencial-virtual) en el sistema modular de la UAM Xochimilco.

Este es un proyecto creado para contribuir al mejoramiento de los métodos de enseñanza-aprendizaje mediante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) debido al fuerte impacto que han tenido en los diferentes ámbitos, entre los cuales se encuentra la educación.

La idea surge de los docentes del módulo x de sociología: Javier Ortiz y Rogelio Martínez, quienes se percataron que había una deficiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uno de sus principales objetivos es aumentar la calidad de la enseñanza mejorando la preparación de los estudiantes ofreciendo las herramientas necesarias para enfrentarse a un entorno laboral competitivo y preparándolos para enfrentar mejor las exigencias de la globalizada sociedad a la que pertenecemos. El desarrollo de este proyecto se lleva a cabo por procesos interrelacionados que van desde el planteamiento del problema, la investigación del marco referencial, recopilación de información sobre el usuario, hasta el desarrollo del mismo.

El responsable del proyecto es el profesor Jorge Guzmán Aldaco.

### Proyectos de diseño industrial

Los proyectos terminales de esta carrera no son permanentes, es decir, cambian en cada generación.

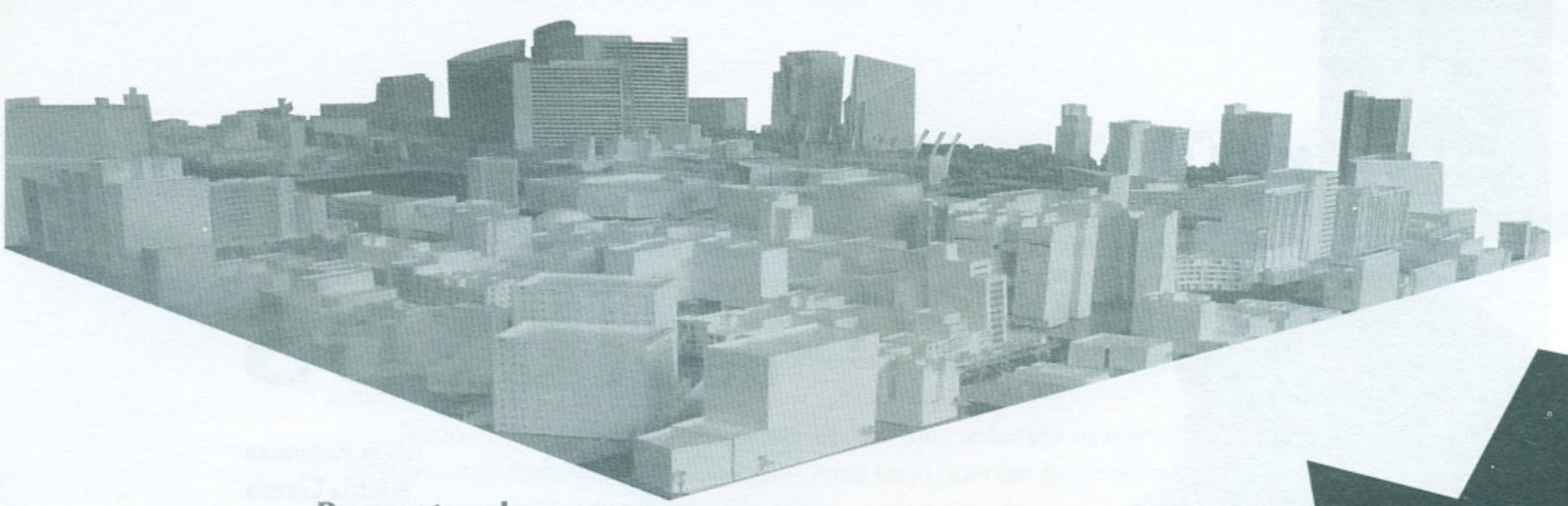
Algunos proyectos son en equipo y otros individuales.

Los alumnos comienzan en décimo trimestre proponiendo un objeto de diseño que sea funcional y que cubra una necesidad en la sociedad actual, que cada día exige más.

Para ello tienen que realizar una investigación acerca del público al cual va dirigido, sus estatus, sus comportamiento, sus hábitos, sus necesidades, etcétera, todo esto siguiendo una metodología.

A lo largo de los tres trimestres finales los alumnos tienen como propósito ir construyendo sus argumentos y conclusiones, para que al finalizar el XII trimestre el producto sea presentado físicamente.





## Proyectos de arquitectura

Los proyectos de esta carrera se realizan en equipos de tres o cuatro alumnos.

Consiste en buscar espacios urbanos que tengan un valor patrimonial, ya sea de carácter histórico o artístico para elaborar una propuesta de equipamiento arquitectónico nuevo.

En x trimestre se analiza la zona para ver cuáles son sus necesidades y sus deficiencias, a fin de proponer mejoras a la condición urbana con equipamientos nuevos en edificaciones viejas, terrenos baldíos o lugares que requieran un cambio.

En xi se realiza un levantamiento, es decir, un plano del lugar y las condiciones en que se encuentra, posteriormente se analiza para saber cuándo y quién lo construyó, cuáles son sus funciones, sus estado de conservación, etcétera. Todo esto para ver qué posibilidad de reutilización puede dársele.

Ya en xii se le va dando forma a las propuestas de equipamientos nuevos, que generalmente se trata de que sigan un estilo contemporáneo, aunque sin perder de vista el entorno, y así realizar un diseño contextual y no afectar la imagen del lugar.

Otro de los propósitos es que su impacto social sea amplio y que no sólo influya en pequeñas comunidades sino que tenga un mayor alcance.

A lo largo de todo el proceso se entregan planos, presentaciones o maquetas según la decisión del equipo, y un documento en el cual expliquen los pasos que los llevaron a construir sus argumento y conclusiones.

Los resultados del proyecto se entregan en un archivo digital, que debe de incluir el levantamiento del lugar original y su propuesta.

25

## Proyectos de planeación territorial

En esta carrera se sigue la misma dinámica que en arquitectura, es decir, en x trimestre el grupo comienza a integrar un plan de desarrollo urbano para que después cada equipo identifique su proyecto particular y lo trabaje.

Se elige una zona de la ciudad y se va analizando su geografía para detectar sus necesidades, y es así como se van eligiendo los temas más relevantes. A lo largo de los tres trimestres se le va dando un seguimiento para proponer soluciones a los principales problemas que se han detectado en el lugar. El proceso de investigación incluye los siguientes puntos:

1. Antecedentes, 2. Marco conceptual, 3. Diagnóstico de la zona de estudio, 4. Objetivos, 5. Escenario y 6. Desarrollo de propuestas.

Al término del proyecto se entrega un archivo digital con los datos investigados y sus respectivas propuestas para solucionar el problema.

