

## LA MULTIDISCIPLINARIDAD EN EL TALLER DE DISEÑO GRÁFICO PARA LA GENERACION DE SIMULATORIOS PROYECTUALES<sup>1</sup>

*Multidisciplinary in the graphic design workshop for the generation of project simulators*

**POR: DR. PABLO ALBERTO CERDA LUQUE**

*Catedrático de tiempo completo*  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU)  
Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT) (México)  
[pcerda@docentes.uat.edu.mx](mailto:pcerda@docentes.uat.edu.mx)

**POR: DR<sup>a</sup>. MARIA EUGENIA CALVILLO VILLICAÑA**

*Catedrática de tiempo completo*  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU)  
Universidad Autónoma de Tamaulipas (UAT) (México)  
[mcalvillo@docentes.uat.edu.mx](mailto:mcalvillo@docentes.uat.edu.mx)

**RESUMEN:** La colaboración de alumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico (LDG) de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad Autónoma de Tamaulipas con otros compañeros de diferentes disciplinas de la misma Universidad, buscan lograr un objetivo de comunicación, apoyándose entre si para que con el conocimiento de cada disciplina el mensaje logre su objetivo, esto con la finalidad de que dichos estudiantes no solo adquieran el conocimiento metodológico y académico, si no también aprendan a trabajar en equipo en busca de el mensaje y canal adecuado de comunicación.

Por tal razón se realizan experimentaciones académicas donde se busque incorporar a otras disciplinas en el desarrollo de un proyecto digital y así el conocimiento y experiencia de cada disciplina se canalicen para un bien social.

**PALABRAS CLAVES:** Comunicación, plataformas digitales, proyectos multidisciplinarios.

**ABSTRACT:** The collaboration of students of the degree in Graphic Design (LDG) of the Faculty of Architecture, Design and Urban Planning (FADU) of the Autonomous University of Tamaulipas with other colleagues from different disciplines of the same University, seek to achieve a communication objective, supporting each other each other so that with the knowledge of each discipline the message achieves its objective, this with the intention that these students not only acquire the methodological and academic knowledge, but also learn

---

<sup>1</sup> Este trabajo forma parte del número 17 de la REJP. Dicho número ha sido coordinado por el Prof. Dr. Pedro Pablo Gutiérrez González. El Consejo de redacción de la Revista aceptó la coordinación del numero indicado así como el contenido del mismo en la sesión que celebró el 12 de marzo de 2019. Tras analizar el contenido de la versión final de los trabajos incluidos en este número, los miembros del Consejo de redacción de la Revista dieron el visto bueno al mismo en una sesión extraordinaria celebrada el 22 de noviembre de 2019.

a teamwork in search of the message and the appropriate channel of communication. For this reason, academic experiments are carried out where other disciplines are sought to be incorporated in the development of a digital project and thus the knowledge and experience of each discipline is channeled for a social good.

**KEYWORDS:** Communication, digital platforms, multidisciplinary projects.

**SUMARIO:** I.- INTRODUCCIÓN. II.- DESARROLLO TEMÁTICO. III.- ESTUDIO MUESTRA Y ANÁLISIS. IV.- CONCLUSIONES. V.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

## I.- INTRODUCCIÓN

Partiendo del significado de multidisciplinariedad como “una mezcla no-integradora de varias disciplinas en la que cada disciplina conserva sus métodos y suposiciones sin cambio o desarrollo de otras disciplinas en la relación multidisciplinar. Los profesionales implicados en una tarea multidisciplinar adoptan relaciones de colaboración con objetivos comunes”<sup>2</sup>, la mezcla de profesiones para llegar a un fin común cada vez toma más fuerza, la preparación de cada profesional lleva un proceso y un tiempo diferente, el conocimiento que tiene cada profesión enriquece otros conocimientos y viceversa.

Para la FADU, el alumno debe formar parte de actividades donde este pase de tomar partido a tomar parte: “tomar parte supone el compromiso cotidiano con lo social, que los ciudadanos pueden adquirir como consumidores responsables, como profesionales honestos, como miembros solidarios de diversas instancias de convivencia social”<sup>3</sup>, permitiendo con ello que el diseñador humanice su mundo, produzca cultura, transforme a la sociedad y construya a la historia apoyado en otras disciplinas y en otros profesionales, esto se argumenta con el perfil de egreso que comparte en su sitio web: “Asimismo, tendrán la capacidad de adaptación al trabajo multidisciplinar, promoviendo la innovación, la investigación, así como una actitud emprendedora y responsable, comprometida con la sociedad y el medio ambiente”<sup>4</sup>.

Dentro del Diseño existen diferentes especialidades o actividades diferenciadas, como son: el diseño de interiores, el diseño gráfico, el diseño industrial, dentro del cual se articulan diferentes especialidades como son: el diseño textil y de moda, el de joyería y el diseño de

---

<sup>2</sup> EDUCALINGO. (11 de septiembre de 2019). Educalingo. Obtenido de Educalingo: <https://educalingo.com/es/dic-es/multidisciplinar>

<sup>3</sup> GORDILLO, M. M. (2010). Educación, Valores y Ciudadanía. Madrid, España: Fundación FSM.

<sup>4</sup> Facultad de Arquitectura, D. y.-F. (n.d.). FADU - Perfil de egreso. Retrieved from FADU: [http://www.fadu.com.mx/web/oferta\\_educativa.php?seccion=2&menu\\_orden=2&parent\\_id=34&order\\_id=3&id=197](http://www.fadu.com.mx/web/oferta_educativa.php?seccion=2&menu_orden=2&parent_id=34&order_id=3&id=197)

productos. También aparece el packaging, como el diseño de envases que se identifica como interacción entre el diseño gráfico y el diseño de productos”<sup>5</sup>.

## II.- DESARROLLO TEMÁTICO

Tapia<sup>6</sup> define al diseño gráfico como “una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas. Directamente anclado en el universo de la vida urbana y del desarrollo tecnológico, el diseño gráfico no se ciñe a técnicas, métodos o teorías determinadas, sino que es el arte de deliberar sobre ellas y sobre la innovación, para crear escenarios donde la producción de imágenes incide sobre la vida de la gente, sus conductas de consumo, sus hábitos de lectura y sus necesidades de información. Su núcleo epistemológico se halla entonces en la retórica, pues ésta es el arte de la deliberación para la persuasión, sólo que, proyectada aquí al escenario de la producción y de la imagen, y no sólo de las palabras. Ello significa también que el diseño gráfico es una disciplina teórico-práctica, es decir que parte de conceptos y de lugares de pensamiento, se ajusta a las condiciones situacionales y su propósito es regular favorablemente la relación del hombre con su medio ambiente, con la cultura, las creencias y con las instituciones, de un modo práctico, eficiente y significativo”.

Tomando como base la definición anterior, podemos darnos cuenta de que el diseñador debe de ejercer su profesión de manera armónica y responsable en y para su entorno, por lo que esta formación debe inculcarse desde las aulas.

La responsabilidad social en la educación debe formar parte de la actividad donde el alumno pase de tomar partido a tomar parte, ya que esto crea oportunidades de crecimiento personal, profesional y humano. “tomar parte supone el compromiso cotidiano con lo social, que los ciudadanos pueden adquirir como consumidores responsables, como profesionales honestos, como miembros solidarios de diversas instancias de convivencia social”<sup>7</sup>. Los profesores deben aprovechar lo que ofrecen las tecnologías hoy en día a beneficio de la comunicación para orientar a los alumnos hacia un compromiso social permanente.

La responsabilidad social universitaria, que se comprenda como proyección social, extensión universitaria o servicio social, profundiza generando una consecuencia del proceso de enseñanza – aprendizaje y la investigación, dando cuenta al principio universal de hacer el bien y compartirlo con los demás.

La educación humaniza y personaliza al ser humano cuando logra que éste desarrolle plenamente su pensamiento y su libertad, haciéndolo fructificar en hábitos de comprensión y

<sup>5</sup> Tresserras, J. (2015). Diseño e interdisciplinariedad. Una visión. On the waterfront, 5-18.

<sup>6</sup> Tapia, M. A. (2014). Hacia una definición. MÉXICO: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

<sup>7</sup> Gordillo, M. M. (2010). Educación, Valores y Ciudadanía. Madrid, España: Fundación FSM.

en iniciativas de comunión con la totalidad del orden real. De esta manera el ser humano humaniza su mundo, produce cultura, transforma la sociedad y construye la historia<sup>8</sup>.

El diseñador debe también contar una formación óptima para desarrollar trabajar con múltiples profesionales con diferentes experiencias y distintas formaciones académicas. El desarrollar proyectos multidisciplinarios le permitirá al diseñador contar con las siguientes ventajas<sup>9</sup>:

- a.- Aprender de todas las disciplinas: Esto permitirá que los alumnos adquieran un mayor aprendizaje de cada uno de los integrantes del equipo escuchando experiencias, experimentando un mayor rendimiento de las competencias individuales.
- b.- Una perspectiva integral: Las aportaciones de miembro del equipo se complementa con lo de los demás, resolviendo proyecto desde una perspectiva integral.
- c.- Toma decisiones más rápido: Es trabajar de manera multidisciplinar permite que los alumnos aprendan de forma rápida a tomar decisiones con argumentos más completos.
- d.- Información más valiosa: El trabajo multidisciplinar permite generar información variada y valiosa de forma colaborativa.
- e.- Ahorro de tiempo y energía: Se reparten las tareas y funciones de acuerdo con la profesión de cada uno por lo que se proponen soluciones más integrales de forma más rápida.
- f.- Ruptura de las resistencias y criterios preconcebidos: El trabajo multidisciplinar permite que los miembros rompan con ideas o criterios preconcebidos provocando con ello proponer soluciones innovadoras.

La participación de otras disciplinas se genera de acuerdo con el tema y objetivo del proyecto, considerando como una base teórica al experto en la argumentación de la comunicación, el canal de distribución o publicación de la comunicación busca una disciplina con conocimiento en tecnologías de comunicación y la responsabilidad de estructurar la información, generar símbolos gráficos de comunicación y analizar el comportamiento del usuario está a cargo del diseñador gráfico.

### III.- ESTUDIO MUESTRA Y ANALISIS

La participación de los alumnos en la materia de Gestión de proyectos digitales (plan generación de conocimientos con valores - GCV) de 6to semestre de la carrera de Licenciado en Diseño Gráfico adscrita a la FADU, desarrollan un proyecto con responsabilidad social buscando el benéfico para instituciones necesitadas de comunicación, para ello utilizan metodologías proyectuales donde se integran otras diciplinas con alumnos de otras facultades.

---

<sup>8</sup> Rama, J. D.-C. (2012). La Responsabilidad Social Universitaria en la Educación a Distancia. Chimbote, Perú: Virtual Educa.

<sup>9</sup> EAE, B. S. (2019). <https://www.eaprogramas.es/>. Retrieved from <https://www.eaprogramas.es/>: <https://www.eaprogramas.es/blog/seis-ventajas-de-trabajar-con-equipos-multidisciplinarios>

Los proyectos para analizar de la citada materia son los siguientes: La Gaviota Vida Marina (Paola I. Briones y Abigail de J. Hdz.), Escuela de futbol Soccer Down (Alberto Valdez), M.I.C.A.S.A (Isabel Quilatan), Causas con amor, estancia para el adulto mayor (Blanca García) y App Kids Collection - Autismo (Shamanta Silva).

De acuerdo con el proyecto, el campo de disciplinariedad tiene variantes, “En el caso del diseño se articulan principalmente a través de bloques de conocimientos como son: los tecnológicos, los artísticos, los humanistas, los de mercado y los socioeconómicos. Dentro de ellos, se incorporan diferentes técnicas, metodologías y herramientas proyectuales.

La interdisciplinariedad en el diseño se estructura en tres planos de actuación: el conceptualizador, el proyectual y el operativo. Puede producirse variables según la tipología de diseño”<sup>10</sup>.

A continuación, se mencionan algunos proyectos para instituciones altruistas, los cuales fueron planeados y desarrollados por alumnos de las materias de Gestión de proyectos digitales (plan generación de conocimientos con valores - GCV):

**A) Nombre de la asociación:** La Gaviota Vida Marina

**Alumnas responsables:** Paola I. Briones y Abigail de J. Hdz.

**Descripción de la asociación:** Se dedica al servicio ecológico, nace de un sueño y surge para responder a la importancia que para la vida representa la salud de los océanos que cubren dos tercios de la superficie de la tierra y para tomar conciencia de nuestra interdependencia con ellos por lo tanto se dispone a promover esa conciencia y actuar.

**Proyecto:** Diseñar una campaña social de reforzamiento de imagen, utilizando medios digitales. Lo que se espera es mejorar la vida de las especies afectadas por el alto índice de contaminación en esta región Tamaulipeca y concientizar a la población. A continuación, se muestran algunas de las piezas publicitarias que se proponen para esta campaña (Fig. 1 y 2).



Fig. 1.- Mupi, Código QR e Infografía son algunas piezas publicitarias que se realizaon para la campaña social de la Asociación “La Gaviota Vida Marina”.

<sup>10</sup> Tresserras, J. (2015). Diseño e interdisciplinariedad. Una visión. On the waterfront, 5-18.

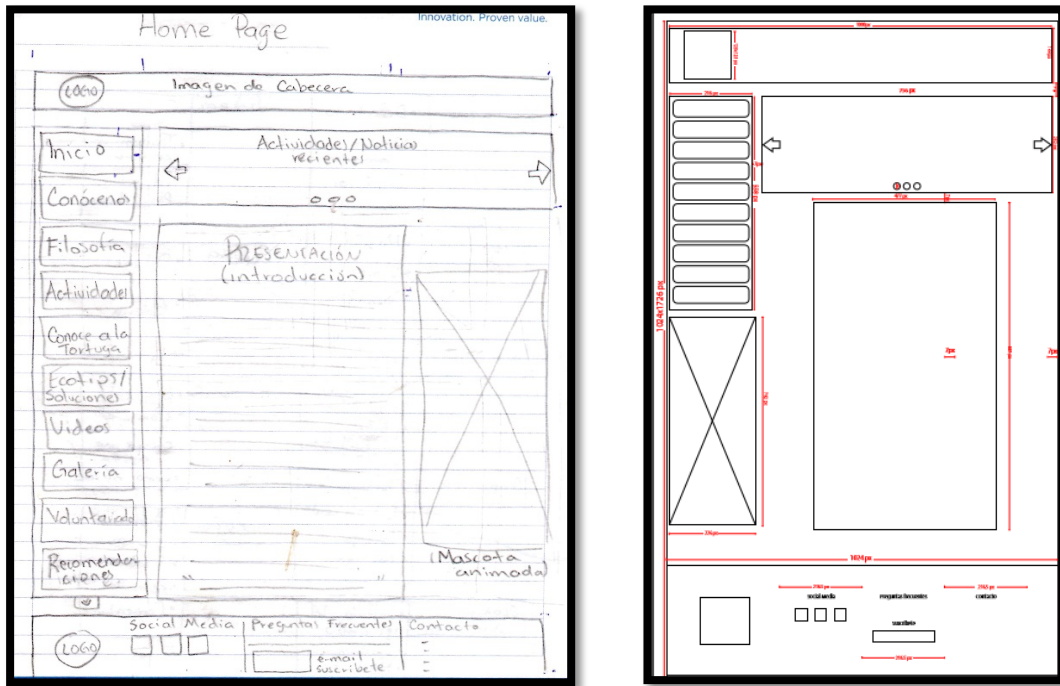


Fig. 2.- Bocetos de la estructura de contenidos para el sitio web de la Asociación “La Gaviota Vida Marina”

La participación de otras disciplinas además de las del diseñador gráfico en el proyecto fue de un Ing. en Sistemas que aportó su conocimiento para proponer la plataforma adecuada de publicación y la programación necesaria para el buen funcionamiento del producto final, así como la de una Bióloga responsable del campamento tortuguero “La Gaviota Vida Marina” la cual dotó de información y conocimiento sobre las actividades y necesidades de la institución. Dicha participación se representa en la siguiente gráfica (Fig. 3).

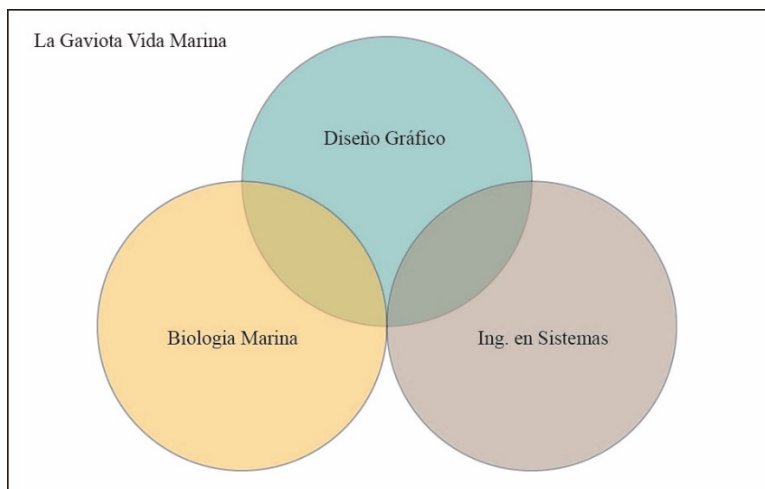


Fig. 3 Participación disciplinar en el proyecto “La Gaviota Vida Marina”

**B) Nombre de la asociación:** Escuela de Futbol Soccer Down

**Alumno responsable:** Alberto Valdez

**Descripción de la asociación:** Considerada en Tampico y la zona conurbada como la primera escuela de futbol soccer para niños y jóvenes con síndrome de Down dirigida por profesores en educación física

**Proyecto:** Generar material fotográfico y audiovisual para crear videoclips promocionales de la Escuela de futbol soccer Down los cuales serán publicados en el Sitio Web y la Fan Page de la escuela. A continuación, se muestra el Storyboard del videoclip de presentación de la Escuela de Futbol Soccer Down (Fig. 4).

**TEMA:** VIDEOCLIP ACERCA DE LA UBICACIÓN DE LA ESCUELA DE FUTBOL SOCCER DOWN.  
**DURACIÓN:** 2:50 (DOS MINUTOS CON CINCUENTA SEGUNDOS)  
**RESOLUCIÓN:** 1920X1080

**ESCENA 1:**  
Nos situaremos a las afueras de la universidad a lado del puente que lleva a la uta colocando el trípode y la cámara haciendo la toma de arriba abajo.  
Toma: Hacer una toma de plano general hacia la UAT.  
10SEG

**ESCENA 2:**  
EMPEZAMOS A GRABAR DESDE LA CARRETERA, TAMPOCO QUEDAMOS MIENTRAS PASAMOS EL PUENTE REGIONAL MIENTENIENDOS POR EL CITO UNIVERSITARIO QUE ESTA ADYACENTE DEL PUENTE HASTA LLEGAR A LA FACULTAD DE COMUNICACION, DESPUES HACER EL MISMO PROCESO PERO AHORA EN LA CALLE DE FALSA DE ORO E IGUAL HACIENDO UN RECORRIDO HASTA LLEGAR A LA FACULTAD DE COMUNICACION, DESPUES UN RECORRIDO DIFERENTE PARA LAS PERSONAS QUE ENTRAN CAMINANDO. (TODO ESTO GRABANDO DENTRO DEL COCHE).  
Toma: hacer una toma rápida ya en la edición.  
08SEG

Toma para mostrar personas que llegan caminando por CI estado: Tampico.  
Toma para mostrar personas que llegan en un taxi por CI estado: Tampico.  
Toma para mostrar personas que llegan en un autobús por CI estado: Tampico.

**Escena 3:**  
Nos situaremos en algún punto del área del estacionamiento con la cámara desenfocada, en la toma aparecerá en ese momento el logo de la escuela de futbol soccer Down y tendrá un efecto de entrada y salida, la cámara estará situada en una base en el suelo, apuntando hacia el cielo.  
Toma: hacer un plano contrapicado hacia el cielo.  
(6seg)

**Escena: 4**  
Situando la cámara en distintos puntos del área del entrenamiento enfocaremos a los pies, ojos, o ejercicios que están realizando (todo esto a los niños). El logo aparecerá con un efecto de entrada y se mantendrá hasta la escena 11 en la parte inferior izq de la pantalla.  
Toma: hacer una toma de acercamiento extremo a los niños que están practicando futbol.  
(16seg)

**ESCENA 5:**  
Situando la cámara en una parte lateral del área de entrenamiento empezaremos a grabar una toma en movimiento lateral hacia la izquierda o derecha dependiendo en qué lado estemos situados.  
Toma: hacer una toma en movimiento lateral mientras que están realizando el entrenamiento.  
(15seg)

**ESCENA 6:**  
Empezaremos a grabar situando la cámara en una esquina del área en donde estarán entrenando.  
Toma: hacer una toma de gran plano general hacia el área de entrenamiento.  
(8seg)

**ESCENA 7:**  
Situando la cámara en cualquier punto del área de entrenamiento, desenfocada la toma colocaremos texto y un rectángulo negro con una opacidad de 53% o menos, en donde venga:  
- ubicación del área de entrenamiento  
- encargado de realizar las practicas de futbol  
- telefono  
- horarios  
- requisitos  
Toma: hacer una toma de gran plano general hacia fondo del área de entrenamiento.  
(25seg)

**ESCENA 8:**  
Mientras que los niños se están rehidratando, acercaremos la cámara hacia ellos haciendo una toma picada y a la vez ellos voltearán y harán un saludo a la cámara.  
Toma: hacer una toma picada hacia los niños.  
(10seg)



Fig. 4.- Secuencia escénica para la realización del Videoclip promocional para la “Escuela de Futbol Soccer Down”

En este proyecto las disciplinas participantes como apoyo para el diseñador gráfico fueron el de un comunicólogo el cual apporto su conocimiento en grabación de video y propuestas de mensajes, así como la del entrenador con su conocimiento del deporte practicado y proporcionar la información necesaria para planear las tomas y mensajes, el diseñador gráfico apporto su conocimiento en edición de video y creación de elementos visuales para el desarrollo del proyecto. (Fig. 5).

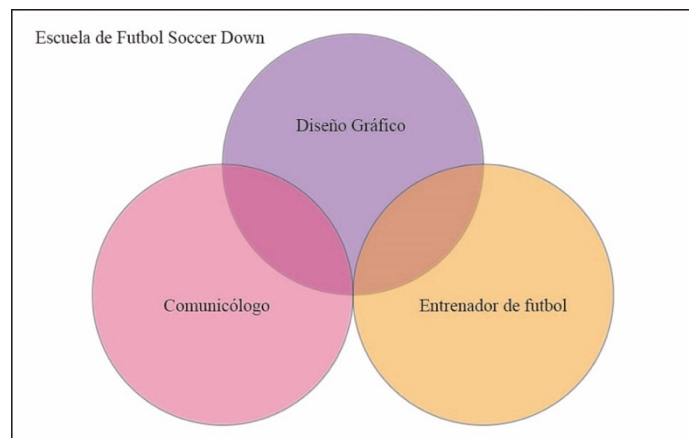


Fig. 5 Esquema de participación disciplinar en el proyecto Escuela de futbol Soccer Down.



C) Nombre de la asociación: M.I.C.A.S.A

Alumna responsable: Isabel Quilantan

**Descripción de la asociación:** Asociación no gubernamental que ayuda a los animales necesitados, rescatándolos, curándolos, dando albergue y reubicarlos con nuevas familias. Los animales que se rescatan se esterilizan y desparasitan para posteriormente darlos en adopción. Se dan pláticas sobre el cuidado a los animales en primarias y preescolares. Y promueve la concientización ambiental. Además, se realizan ferias de adopciones y campañas de esterilización canina y felina. Se realizan caminatas para la convivencia con los perritos de la asociación.

**Proyecto:** Crear un sitio web informativo accesible a los usuarios, encontrando datos sobre la asociación, eventos que se realizan, animales en adopción, etc. Agregar una sección “Pasea conmigo” donde se puedan conocer a los perros que se tienen en la asociación, poner una opción en donde se puedan registrar y agendar una cita, elegir un perro disponible para sacarlo a pasear y hacer diferentes actividades como alimentarlo, jugar, etc. Esto puede beneficiar a las personas que no pueden tener una mascota en casa y a los perros ya que tendrán un momento agradable. A continuación, se presenta las páginas del sitio web no lineal (Fig. 6).





Fig. 6.- Muestra de las paginas del sitio web no lineal para la asociacion “M.I.C.A.S.A”

El proyecto Web de M.I.C.A.S.A. conto con la participación de las disciplinas de veterinaria que apporto la parte de la investigación temática para los contenidos del sitio, el Ing. en sistemas apporto su conocimiento en programación e informática para la sugerencia del canal adecuado de comunicación, el Diseñador gráfico apporto su conocimiento en el desarrollo visual de elementos gráficos y estructuración el la pieza de diseño para buscar la adecuada comunicación con el usuario. (Fig. 7).

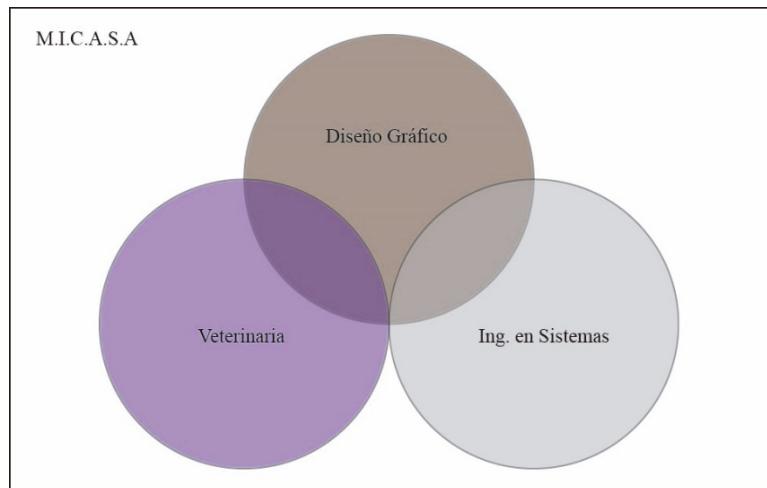


Fig. 7 Esquema de participación disciplinar en el proyecto M.I.C.A.S.A.

D) **Nombre de la asociación:** Causas con amor, estancia para el adulto mayor

**Alumna responsable:** Blanca García

**Descripción de la asociación:** Guardería para el adulto mayor, para las familias que no pueden cuidar a sus familiares, dedicada a cuidar de ellos, a darles la atención que necesitan. Se realiza un estudio socioeconómico a las familias del cual se define la

cuota a pagar, esto para mantener el lugar y comprar lo que se necesita para ellos, (Pañales, medicamento, comida, etc.).

**Proyecto:** La propia asociación lo define: “Buscamos mostrar nuestra labor, vamos empezando llevamos dos años laborando y necesitamos tener algo más propio de la asociación. Buscamos concientizar, dar a conocer que el adulto mayor no merece estar en el abandono, dar tips o respuestas a distintas enfermedades, además de dar a conocer la asociación, reflejar amor”. A continuación, se presentan las páginas del sitio web de la asociación (Fig. 8).



Fig. 8.- Muestra de las paginas del sitio web para la asociación “Causas con Amor. Estancia para el Adulto Mayor”

En el proyecto Web “Causa con amor. Estancia para el adulto mayor” se trabajó con cuatro disciplinas por la necesidad del proyecto, el Ing. en sistemas tomo parte en la aportación del conocimiento tecnológico necesario para la implementación del proyecto en un canal de distribución, el médico de la institución apporto la parte teórica de información necesaria para los contenidos del sitio web, la administradora de la institución apporto los dato necesario de operación que serian publicados en el proyecto, el diseñador gráfico apporto su conocimiento en la creación de elementos de diseño y estructura del sitio web, así como su aprendizaje en el desarrollo de sitios web. (Fig. 9).

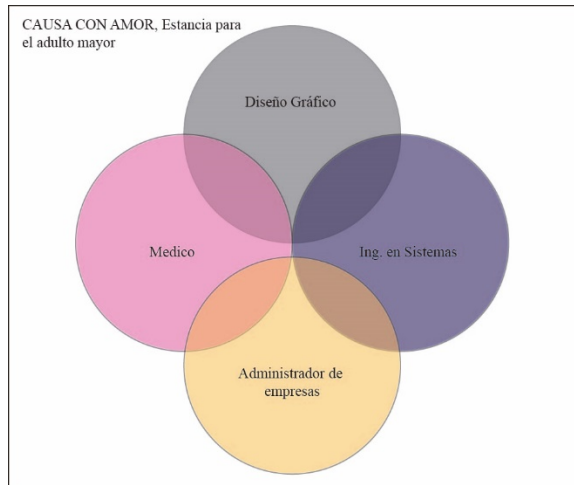


Fig. 9 Esquema de participación disciplinar en el proyecto Causa con Amor. Estancia para el adulto mayor.

- E) **Nombre del cliente:** Kids Collection biblioteca digital para niños con autismo.  
**Alumna responsable:** Samanta Silva  
**Descripción del cliente:** Kids Collection biblioteca digital para niños con autismo.  
**Proyecto:** Diseño de un App. Los niños autistas aprenden por medio de la relación a su realidad, es por eso por lo que la aplicación es diseñada con tipografía mecánica y cuenta con ilustraciones sencillas de tal manera que parezca hecha por niños. Esto les resulta más fácil para su entendimiento. A continuación, se presentan las ventanas de la aplicación, las que además estarán acompañadas de audio (Fig. 10 y 11).



Fig. 10.- Presentacion de la App “Kid Collection: Pagina de inicio , menu de opciones y entrada a una actividad.



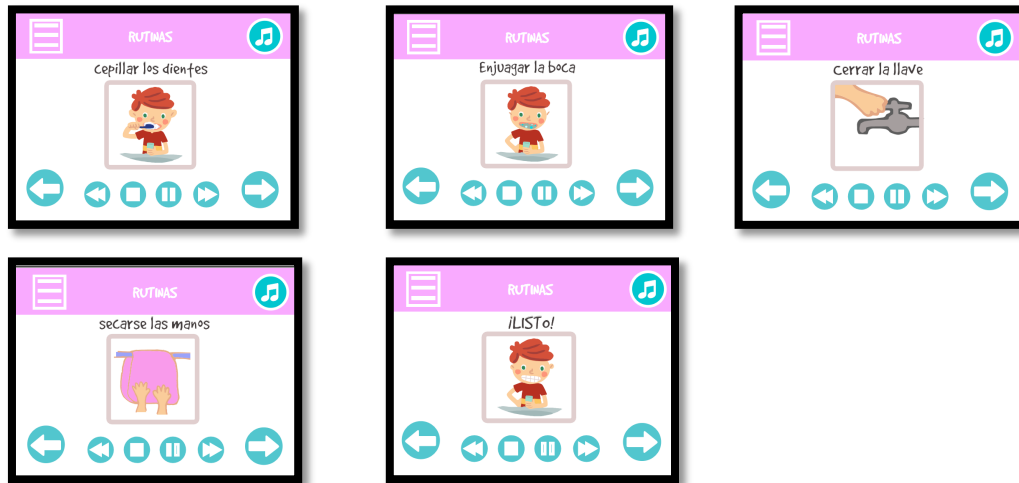


Fig. 11.- Secuencia de actividades dentro de una actividad en la App “Kid Collection”.

En el proceso del proyecto de desarrollo de un App “Kid Collection” se involucraron las disciplinas de Ing. en sistemas que aportó el conocimiento para el desarrollo de una aplicación móvil tanto en programación como ejecución del producto final, el psicólogo tomó un papel importante en los contenidos e ideas gráficas por lo relevante del tema, el diseñador gráfico fue el encargado de realizar los elementos visuales, la maquetación y la arquitectura de la información. (Fig. 12).

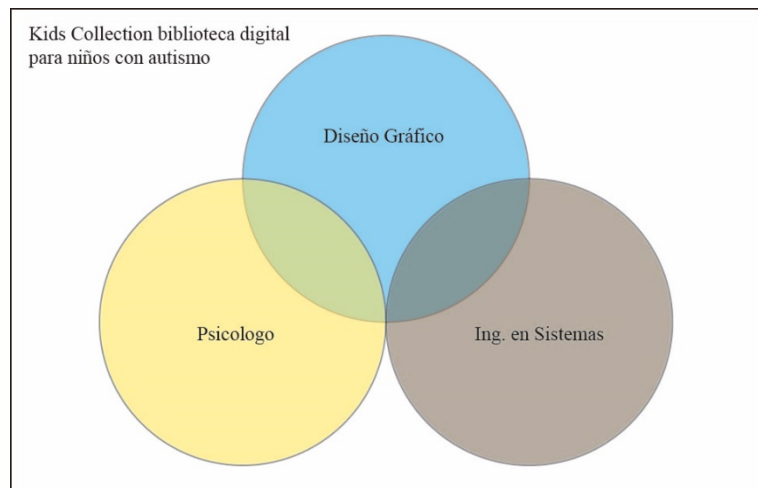


Fig. 12 Esquema de participación disciplinar en el proyecto Kids Collection, Biblioteca digital para niños con autismo.

#### IV.- CONCLUSIONES

Como se puede observar en los ejemplos anteriores de proyectos realizados por diseñadores gráficos es relevante la participación de distintas disciplinas donde los expertos en sus áreas

del conocimiento apoyan aportando su conocimiento para que la pieza de diseño logre el objetivo de comunicación, no solo sea un elemento visual que llegue a su mercado meta, si no que sea un elemento funcional y con la información necesaria para cubrir una necesidad de comunicación.

Cabe resaltar que de acuerdo con las necesidades de comunicación se buscó disciplinas que aportaran conocimiento que ayudara a cubrir los procesos de desarrollo, en la mayoría de los casos fue necesaria la intervención de un Ing. en sistemas por las características de los proyectos de clase, ya que la materia tiene como finalidad la elaboración de proyectos digitales, su salida o publicación es a través de la tecnología.

El caso del sitio web “Causa con amor. Estancia para el adulto mayor” destaca por la participación de cuatro disciplinas, esto nos indica que no existe un número determinado de participación disciplinar, esta participación va en relación con el objetivo del proyecto y las metodologías aplicadas en las actividades de las instituciones y su organigrama de trabajo.

El soporte teórico de los contenidos deben ser tratados con expertos de los temas de comunicación, una disciplina no puede sustituir a otra por la importancia de la veracidad de los contenidos, en la parte de desarrollo es igual de importante que los contenidos, si el diseñador gráfico necesita recurrir a expertos en tecnología para llevar a cabo una tarea se le debe inculcar desde las aulas a buscar esa participación y formar equipos multidisciplinarios para satisfacer una necesidad de comunicación.

La responsabilidad social universitaria aplicada en los proyectos digitales, surge desde el mismo plan de trabajo académico, el cual fomenta la participación de los estudiantes desde el mismo momento que inicia a compartir conocimiento, trayendo como consecuencia una participación estudiantil socialmente activa, acompañada siempre por la asesoría de los profesores.

El estudio y análisis de las necesidades de comunicación digital de las diferentes organizaciones altruistas con las que cuenta el país puede ser llevada a recintos del conocimiento con la intención de proponer soluciones a cada una de las necesidades descubiertas, esto con la participación de profesores, alumnos y expertos en la materia, que estén conformados en equipos multidisciplinarios en busca de una solución adecuada al problema.

Un ejemplo de lo anterior son cada uno de los proyectos presentados en este documento, donde el alumno busca una necesidad social, hace el contacto con el grupo o asociación y ofrece una solución al mismo, el desarrollo del proyecto se lleva a cabo en 3 periodos académicos, en el primero se gestiona los proyectos, en el segundo se producen y en el tercero se promocionan, obteniendo como resultado final un proyecto integral que aporta conocimiento al alumno no solo académico, sino también la experiencia real de haber participado en un ejercicio que fortalece los valores en su crecimiento profesional apoyando a una causa social altruista.

## V.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALMENARA, J. C.; *Web 2.0; El uso de la Web en la sociedad del conocimiento*, Caracas, Venezuela: Universidad de Sevilla, Universidad del País Vasco, Universidad Metropolitana, 2009.

COBOS ROMANÍ, C.; PARDO KUKLISKI, H.; *Planeta Web 2.0, INTELIGENCIA COLECTIVA O MEDIOS FAST FOOD*, México-Barcelona: Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic, FLACSO México, 2007.

Colaborativo, C. c. (n.d.); *Compartir conocimiento y trabajo colaborativo*, Retrieved Julio 10, 2014, from <https://sites.google.com/site/groupeccygv/wiki-del-proyecto/web-2-0/la-web-2-0-la-web-colaborativa>.

EAE, B. S.; <https://www.eaeprogramas.es/>. Retrieved from <https://www.eaeprogramas.es/>: <https://www.eaeprogramas.es/blog/seis-ventajas-de-trabajar-con-equipos-multidisciplinares> Educalingo. *Educalingo*, 2019. Obtenido de Educalingo: <https://educalingo.com/es/dic-es/multidisciplinar> (11 de Septiembre de 2019)

Facultad de Arquitectura, D. y.-F. (n.d.). *FADU - Perfil de egreso*. Retrieved from FADU: [http://www.fadu.com.mx/web/oferta\\_educativa.php?seccion=2&menu\\_orden=2&parent\\_id=34&order\\_id=3&id=197](http://www.fadu.com.mx/web/oferta_educativa.php?seccion=2&menu_orden=2&parent_id=34&order_id=3&id=197)

GORDILLO, M. M.; *Educación, Valores y Ciudadanía*, Fundación FSM, Madrid, España, 2010.

INEGI; *Instituto Nacional de Estadística y Geografía*, 2015. Retrieved Julio 5, 2014, from [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016\\_0.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf)

RAMA, J. D.-C.; *La Responsabilidad Social Universitaria en la Educación a Distancia*, Virtual Educa, Chimbote, Peru, 2012.

TAPIA, M. A.; *Hacia una definición*, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México, 2014.

TRESSERRAS, J.; DISEÑO E INTERDISCIPLINARIEDAD. UNA VISIÓN. *On the waterfront*, 2015, 5-18.

VERA, D. R.; LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN EN MÉXICO FRENTE AL USO DE. *Revista Digital Universitaria*, 2004, 5(8), 3.