

NÚMERO 1 30 JUNIO DE 2016

ISCALI

REVISTA DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MORELIA



 **UDEM**[®]
Universidad de Morelia

Estudia Turismo Cultural 



Construye 
la mejor versión de ti

udemorelia.edu.mx



Presentación

La Universidad de Morelia fue fundada en 1994. Los fundadores tuvieron la visión de una institución con excelencia académica y un sentido humanista. Nuestra universidad surge a partir del rescate de la infraestructura física y parte de la infraestructura humana del Instituto de Estudios Superiores de Michoacán; su finalidad, dotar a la ciudad de Morelia de una nueva opción educativa, accesible, de primer nivel y que respondiera a los perfiles profesionales que requieren la capital y el estado de Michoacán. El crecimiento de la institución ha sido firme, tanto en lo académico, como en la construcción de espacios seguros para el desarrollo y crecimiento integral del profesional, el área de la Investigación ha sido desde hace mucho tiempo un impulso en los jóvenes de la universidad ya que; se han conseguido importantes premios, menciones y acreditaciones para representar al estado en concursos de talla internacional. Es por eso mismo que en este primer ejemplar de la revista se presentan a ustedes proyectos que están desarrollando alumnos de la UDEM.

Para la Universidad de Morelia es importante proyectar las investigaciones que realizan nuestros alumnos de licenciatura, debido a que hacen trabajos de intervención, planeación, diseño y

Sobre todo en el ámbito de las competencias intelectuales de realizar investigación, tener facilidad de lectura y escritura, redacción, habilidades electrónicas, de capacidad específica acordes al perfil de egreso de su carrera, así como las habilidades sociales, y específicas que debe desarrollar en su futura profesión.

Además de tener la factibilidad de utilizar espacios vulnerables de la sociedad, así como el impulso de la conformación de micro empresas o fortalecimiento de las que están en servicio.

Es sin duda alguna esta revista de artículos, una forma de dar a conocer los avances investigativos de los estudiantes, con la finalidad de promover el conocimiento de sus acciones en beneficio del ser humano. Lo mejor de todo es la participación y liderazgo de los Directores, nuestra Secretaria Académica la Mtra. Reyna González, el Rector, Lic. Ariel Vladimir Muñoz, El Mtro. Julio Plancarte, Director Administrativo e ineludiblemente de nuestro Presidente del Consejo Directivo el Lic. Pedro Chávez Villa, quienes no impulsan y apoyan para hacer posible esta difusión del conocimiento.

Atentamente

Dra. María de Lourdes Negrete Paz
Coordinación de Investigación Universidad de Morelia

DIRECTORIO

Lic. Pedro Chávez Villa

RECTOR

Lic. Ma. Laura Pérez Pineda

DIRECTORA GENERAL DE
FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Lic. Reyna González Delgado

VICERRECTORA

Mtro. Jerson Molina Gutiérrez

SECRETARÍO ADMINISTRATIVO

Mtro. Raúl Herrera Vega

SECRETARIO TÉCNICO

CONSEJO EDITORIAL:

PRESIDENTE:

Lic. Reyna González Delgado.-Vicerrectora.

SECRETARIA:

Lic. María Alejandra Vázquez Zamudio
Catedrática.

VOCAL:

Mtra. Miriam Viridiana Tena García.
Catedrática.

Responsable Editorial

Dra. María Lourdes Negrete Paz
Coordinación Investigación de la
Universidad de Morelia

Revisión de la revista:

Dra. María Lourdes Negrete Paz

Asesores de Investigación:

Arminda Jocelinne Loeza Huanosta-Kristal
Uribe Ortiz (Psicología), Mtra. Miriam Viridiana
Tena García (Psicología), Mtra. Michelle
Villagómez Ortega (Psicología), Ariadna
Guadalupe Cáliz Mercado (Psicología),
Fernando Herrera Luna (Psicología) y Lic.
Jesús René Ruiz López (Psicología).

Revista ISCALI, Año 1, No.1. Enero-junio 2016. Es una publicación semestral editada por la Universidad de Morelia, Fray Antonio de Lisboa No. 22, C.P.58230, cinco de Mayo, Morelia, Michoacán, teléfono (443)3177771, www.udemorelia.edu.mx. Editor responsable; Mtro. Pedro Chávez Villa. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo e ISSN en trámite, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Investigación, Mtro. Pedro Chávez Villa, Fray Antonio de Lisboa No. 22, C.P.58230, cinco de Mayo, Morelia, Michoacán, Fecha de última modificación, 02 de junio de 2016.

INDICE

- 4 Importancia de la preservación de técnicas ancestrales: la pasta de caña de maíz
- 5 Implementación de los proyectos gubernamentales turísticos: beneficios y pérdidas económicas y culturales en Tzintzuntzan, Michoacán
- 6 Los videojuegos; de la diversión a otros campos de acción
- 7 Crecimiento de la industria de los videojuegos
- 8 ¿Pueden los videojuegos brindar una educación apropiada para las personas con debilidad visual?
- 9 La regulación en la ingesta de hidratos de carbono: una alternativa para la mejora de pacientes con cáncer de mama
- 10 Desinterés social por la actividad física y el deporte
- 11 Importancia de las actividades deportivas y recreativas en familia

- | | |
|-----------|--|
| 12 | Cómo influye la actividad física en la rehabilitación de personas con adicción a las drogas |
| 13 | Estudio del funcionamiento en el departamento de operación de movimientos de la secretaria de salud, del estado de michoacán |
| 14 | El Kaizen como herramienta de mejoramiento en el área de proceso de los valores de la empresa servicio panamericano de protección S.A de C.V |
| 15 | Principales causas que llevan a los adolescentes de 12 a 19 años a consumir tabaco, alcohol y marihuana en Morelia |
| 16 | ¿Cuál es la dinámica familiar después de 5 años de la muerte de un hijo infante? |
| 17 | Influencia de la familia en el proceso de recuperación de pacientes adictos del centro “comunidad integral anti adicciones” ubicada en la ciudad de Morelia, Michoacán |
| 18 | Riesgos y beneficios en la vida personal del psicoterapeuta que ejerce su profesión |
| 19 | Cortometraje 3D sobre la tolerancia |
| 20 | Propuesta de metodología para desarrollar arte digital |
| 21 | Videojuegos Mapping + Kinect cortometrajes y largometrajes animados |
| 22 | Desarrollo de una aplicación móvil |
| 23 | Oferta de trabajo del guionismo en México |
| 24 | Rotación de personal en las empresas de medios interactivos |
| 25 | Realidad aumentada |
| 26 | 25 La industria de los medios interactivos |
| 27 | El Bullying Escolar |

IMPORTANCIA DE LA PRESERVACIÓN DE TÉCNICAS ANCESTRALES: “LA PASTA DE CAÑA DE MAÍZ”

Autor:

Rosa María Zaragoza Bucio

La elaboración de imágenes en base a la pasta de caña de maíz, existe desde la época precolombina entre las diversas comunidades de grupos p'urhepechas localizados en el Estado de Michoacán, principalmente en la región correspondiente al Lago de Pátzcuaro y sus alrededores. Como un ancestral mundo, con el cual convivimos y que forma parte de nuestros orígenes, incluyendo también las creencias religiosas que en la actualidad poseemos, preserva una de las más hermosas manufacturas en el arte mexicano, que indiscutiblemente pocos son los que se han preocupado por el estudio y preservación de tan importante técnica poco conocida, quizás solo por aquellos interesados en el arte de la imaginería michoacana, y que a mi muy particular modo de ver, estas acciones que han tomado únicamente se han realizado estudios, que muestren evidencia de la riqueza de la técnica y por qué debería preservarse. Particularmente, la intención que se presenta es, no solo preservar, sino también promover y concientizar a través del Turismo Cultural, a las personas de la gran importancia y riqueza artesanal (refiriéndose con artesanal, no solo a tomarlo como una simple artesanía comercial, sino



apreciarlo como un arte único y espectacular). Amplia es, la gama de esculturas representativas que fusionadas con la técnica del maque, las cuales ofrecen al espectador imágenes cargadas de expresividad, al haberse apropiado rasgos similares al de la imaginería española y que en conjunto con la pasta de caña, se vuelven verdaderas obras de arte.

Ejemplos claros son La Virgen de la Salud de los Enfermos, El Señor de la

Tercera Orden, ambos ubicados en la Ciudad de Pátzcuaro, Michoacán; Nuestra Señora de Zapopan, en Zapopan, Jalisco; El Cristo de Tzintzuntzan, en Tzintzuntzan, Michoacán, entre otros. El Turismo Cultural, reciente entre las actividades que atraen turistas a querer conocer historia, costumbres, tradiciones y prácticas religiosas, es una herramienta importante encargada de la preservación y promoción de la riqueza histórica y cultural en todo el mundo.

“IMPLEMENTACIÓN DE LOS PROYECTOS GUBERNAMENTALES TURÍSTICOS: BENEFICIOS Y PÉRDIDAS ECONÓMICAS Y CULTURALES EN TZINTZUNTZAN, MICHOACÁN”

Autores:

Claudia Damián Ayala. Octavio Soria Soria.

En los últimos años, Michoacán se ha distinguido por el involucramiento de las etnias existentes en el estado para el desarrollo de nuevas alternativas turísticas. Para algunos de ellos, el turismo representa una oportunidad de crecimiento económico y para otros la preservación de sus rasgos culturales.

Pero la industria turística es también un arma de doble filo. En los últimos años se han desatado diversas problemáticas entre las comunidades, que se debaten en crear los mejores festivales para que la Secretaría de Turismo del Estado les otorgue los recursos necesarios para llevar a cabo sus festividades y así mismo, aumentar el ingreso económico de la región.

Aunado a lo anterior, queda la interrogante sobre el uso que se le da a las costumbres y tradiciones purépechas, las ganancias económicas y las afectaciones culturales que perciben los oriundos al realizar dichas actividades.



LOS VIDEOJUEGOS; DE LA DIVERSIÓN A OTROS CAMPOS DE ACCIÓN

Autor:

Rosa María Zaragoza Bucio



Las aplicaciones de los videojuegos no son sólo para entretener y están generando nuevos campos de acción, adéntrate en el siguiente artículo y descubre la evolución de las oportunidades para éstos, y que por fortuna se encuentran aquí en la UDEM, S.C. prueba de ello son la primera generación de la Ingeniería en Videojuegos generación 2012-216; quienes se han dedicado a quitar el velo negativo sobre ésta área.

Además se ha encontrado apoyo de expertos que opinan sobre los videojuegos lo siguiente: "Consumir, pero también crear:"

El ingeniero Jorge Manuel Nava Ro-

mero es el director de la Licenciatura en Animación y Artes Digitales del Tecnológico de Monterrey Campus Santa Fe, una de las Universidades más prestigiadas de México y América Latina. Según se desprende de la entrevista que mantuvo con Newsweek en español, México es líder, en Latinoamérica el consumo de videojuegos con más de 52 millones de jugadores para todos los dispositivos móviles.

Para alcanzar esos objetivos, los alumnos que cursan las carreras que tienen que ver con la invención y manufactura de juegos electrónicos, como la Licenciatura en Animación y

artes Digitales, se les enseña lo referente al flujo de trabajo para la creación.

Newsweek 8 de octubre de 2012 Página de inicio 26

Fin de pagina29

Por Joel Aguirre A.

Newsweek en español

Vol. 16, No. 41, 8 de octubre de 2012, publicada por NEWS FOR AMERICA LLC bajo licencia de Newsweek, Inc. Todos los derechos reservados. Circula del 1-8 de octubre de 2012.

CRECIMIENTO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

En los últimos años esta industria del entretenimiento ha crecido de forma significativa. Este desarrollo se debe en mucho a que los fabricantes han creado un sinfín de juegos interactivos, con los cuales el usuario puede ejercitarse, bailar o cantar, por lo que el videojuego se ha convertido en una herramienta para la práctica de deportes y el aprendizaje. Además, dicha interactividad permite que grupos de amigos o la familia puedan reunirse para jugar juntos. Por ello se dice que los videojuegos ya no son un asunto exclusivo de los niños. A favor de los videojuegos también existe el argumento de que son un instrumento que favorece la estimulación del raciocino, el aprendizaje del idioma inglés, la lógica y que favorece la persistencia, pues el jugador pierde y recomienza el juego para superar un desafío y avanzar de nivel.

Videojuegos: del sedentarismo al auge económico NEWSWEEK, 8 de Octubre de 2012. Página 26

¿Cómo ves? ¡Interesante verdad! Pues aún con más contenido se encuentran los avances que ha realizado y que propone la primera generación de Ingeniería en Videojuegos 2012-2016. Que plantea realizar acciones propositivas como: Video juegos en el campo médico, ecología a nivel preescolar, juegos bélicos pero con contenido histórico, apoyo a los débiles visuales.



¿PUEDEN LOS VIDEOJUEGOS BRINDAR UNA EDUCACIÓN APROPIADA PARA LAS PERSONAS CON DEBILIDAD VISUAL?

Bracamontes López Roberto. Bravo Méndez Alfredo. Duarte Arredondo Salvador Alejandro. Villalobos García Judith.



Este proyecto pretende iniciar el desarrollo de un videojuego educativo. Para dar inicio al proyecto, se decide que el tema principal del videojuego sea el cuidado del medio ambiente y que este dirigido a los niños de preescolar, de entre 3 a 6 años, para implementarles una educación ambiental, este juego se planea impulsarlo en la ciudad de Morelia. La investigación contempla una moderación con los padres y los maestros de nivel preescolar, tomando en cuenta su opinión primeramente

sobre los videojuegos, y perspectiva que se tiene sobre ellos, declinando los mitos que los padres de familia muestran sobre los mismos, y como un medio interactivo, en este caso un videojuego, pueda tener un impacto positivo sobre la educación de sus hijos, pero sin suplantar la educación que ha sido recibida en su hogar y escuela. Los videojuegos son efectivos porque consiguen algo que la educación tradicional ha dejado de hacer: llamar la atención. Los niños que tienen la oportunidad de acceder a estos juegos aprenden con mayor rapidez que los que no pueden hacerlo.

Esto se debe a la combinación de creatividad, diversión y contenido educativo que tienen estas herramientas, lo cual hace mucho más rápido y dinámico el proceso de asimilación de datos. Con estos programas se trabajaron las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño. Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo y aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento y creatividad.

LA REGULACION EN LA INGESTA DE HIDRATOS DE CARBONO: UNA ALTERNATIVA PARA LA MEJORA DE PACIENTES CON CÁNCER DE MAMA.

López Sánchez María Alejandra, Santoyo Ajungo Monserrat y Velázquez Lara Rubí.

El cáncer, división y reproducción anómala de células que pueden extenderse por el organismo, se suele considerar como una sola enfermedad. Sin embargo alberga casi 100 tipos de alteraciones producidas por unos 300 tipos de proliferación celular. La carcinogénesis, o bien, el origen del desarrollo del cáncer, es un proceso biológico constituido por múltiples etapas que evolucionan de forma continua pero que se suele diferenciar en tres fases: inicio, promoción y progresión del tumor (maligno o benigno) (Agustín, 2001).

Los datos científicos indican que cerca de un tercio de las muertes causadas por el cáncer pueden atribuirse a la nutrición y a hábitos como la mala alimentación, la inactividad física, el sobrepeso y la obesidad, o el consumo de alcohol. Otra tercera parte se relaciona con el consumo del tabaco (Biachini, 2002).

Por otra parte, los resultados de in-

vestigaciones previas proponen que la actividad metabólica de las células cancerosas se ve estimulada por el incremento en la actividad de los transportadores de hexosas mejor conocidos como GLUT.

Los tejidos de pacientes con cáncer de mama mostraron una importante expresión de los transportadores Glut2 y Glut5 específicamente. Dado que ambos transportadores movilizan fructosa, se propone que ésta podría ser un sustrato energético crítico para este tipo de células (Godoy, 2006).

La presente investigación tiene como propósito además de recopilar información que permita establecer la posible relación entre el desarrollo del cáncer de mama con la expresión de Glut5, el proponer alimentos que sustituyan el aporte nutricional de estas hexosas, lo que podría contribuir a la disminución de la actividad metabólica de algunas células cancerosas.

1. Licenciatura en Nutrición. 4°C”.

DESINTERÉS SOCIAL POR LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

Emmanuel Reyes Ferreira, Obet Alejandro Pérez López, Pedro Luis Macedo Arroyo y Wilber Hernández Valdez.



El objetivo general de este proyecto es determinar cuáles son los factores que inciden en el desinterés de la sociedad por la realización de la actividad física y el deporte. Se realizó este proyecto con la finalidad de obtener una idea de cómo es que se encuentra la sociedad actualmente en el ámbito deportivo y de esta manera aportar soluciones a las deficiencias existentes. Se cree que este proyecto beneficia a todos, puesto que es muy importante que se fomente el deporte, ya que ayuda a desarrollar nuestras

capacidades motrices, cognitivas, intelectuales, etc., y más allá de los beneficios que se obtienen individualmente al realizar un deporte también ofrece múltiples beneficios para la sociedad, gracias a que fomenta aspectos disciplinarios y valores éticos (por ejemplo, respeto, tolerancia, responsabilidad, trabajo en equipo, etc.), y también ofrece mejorías de la población en el ámbito de la salud. Existen los elementos necesarios en la ciudad de Morelia para poder realizar esta investigación, se observó que existen personas sedentarias o

que no realizan ningún tipo de actividad física, y sí existen instalaciones y áreas verdes adecuadas para realizar ejercicios.

La hipótesis de investigación que se plantea es la siguiente:

- El desinterés social por el deporte se debe a que las personas no tienen tiempo suficiente entre sus actividades laborales y personales para realizar actividad física.

La actividad física diaria debe ser prioridad en chicos y grandes.

LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y RECREATIVAS EN FAMILIA

Yizel Arriaga González, Pedro Hernández Arreola, Saúl Soria Sereno, Brenda García Sánchez
Licenciatura en Cultura Física y Deporte



En objetivo general de la investigación es motivar a la sociedad a llevar una convivencia en familia con la práctica deportiva y recreativa, los objetivos específicos de la investigación son: fomentar el hábito deportivo en familia en mejora de la salud, evitar el sedentarismo familiar y cambiarlo por convivencias recreativas, generar la importancia del deporte y su práctica desde temprana edad, analizar el factor que más predomina para que las familias no realicen actividades deportivas y/o recreativas.

Se cree que una investigación sobre éste tema es muy conveniente, ya que puede ayudar a reforzar el vínculo afectivo familiar, aumentar la confianza entre los integrantes y prevenir problemáticas dentro del núcleo familiar.

La práctica del deporte y actividades recreativas en familia ayuda a evitar el sedentarismo puesto que existe un alto índice de inactividad. Esta investigación tendrá un impacto importante para la sociedad ya que al obtener buenos resultados con la in-

vestigación se beneficiará a todas las familias que lleven a cabo la práctica deportiva y la recreación en familia, de modo tal, que se lleve una vida saludable, reforzando vínculos familiares y crear buenos ciudadanos.

La hipótesis de investigación que se plantea es la siguiente:

- El exceso de tiempo en jornadas laborales provoca la falta de convivencia deportiva en familia.

La actividad física en familia va más allá de brindarnos buena salud...

CÓMO INFLUYE LA ACTIVIDAD FÍSICA EN LA REHABILITACIÓN DE PERSONAS CON ADICCIÓN A LAS DROGAS.

Eduardo Lombera Mastache.
Licenciatura en Cultura Física y Deporte

En la actualidad uno de los principales problemas que aquejan a nuestra sociedad es el consumo de diferentes tipos de drogas, que destruyen a las personas de manera individual, pero también a todos sus seres queridos que se encuentran dentro de su círculo de vida. Creando programas de actividad física para las personas en rehabilitación, se ayudará significativamente a que superen su problema para que no vuelvan a depender de

ninguna sustancia adictiva. Por todo lo anterior se cree que es muy necesario implementar programas de actividad física en todas las instituciones que ayudan a curar las adicciones hacia alguna sustancia nociva para la salud, esto para que la persona recupere una calidad de vida que merece.

Se estudiará una muestra de 10 personas con adicciones del Centro de Integración Juvenil, el cual se encuentra ubicado en la avenida acue-

ducto 824 de la colonia Chapultepec Sur de la Cd. de Morelia, Mich., aplicando actividades físicas y registrando su impacto en la rehabilitación de cada una de ellas, esta observación estará presente durante un tiempo razonable, el cual se estima sea de 3 meses para que se puedan registrar evidencias significativas.

Se tiene como hipótesis: La actividad física influye de manera positiva en la rehabilitación de personas con adicciones

ESTUDIO DEL FUNCIONAMIENTO EN EL DEPARTAMENTO DE OPERACIÓN DE MOVIMIENTOS DE LA SECRETARÍA DE SALUD, DEL ESTADO DE MICHOACÁN

Edgar Luna Moreno.
Licenciatura en Administración

Dentro de las instituciones gubernamentales es común detectar deficiencias operativas que afectan al desempeño adecuado de los trabajadores que en el interior de estas prestan sus servicios laborales; en esta ocasión se estudia la SECRETARÍA DE SALUD DEL ESTADO DE MICHOACÁN para hacer un análisis minucioso a uno de los departamentos pertenecientes a la subdirección de Recursos Humanos, el cual está denominado como Departamento de Operación de Movimientos. El tomar como objeto de estudio el análisis de este departamento es debido a los rezagos de asuntos que dentro de éste se llevan a cabo como parte de sus procesos operativos, dado que es de aquí donde se generan la mayor parte de los movimientos que se realizan dentro de la SECRETARÍA DE SALUD DEL ESTADO DE MICHOACÁN, tales como pagos de nóminas extraordinarias, compensaciones, pensiones, cambios de adscripciones, cambios de códigos, basificaciones, bajas, contrataciones, entre otras cosas. Determinar los puntos críticos existentes dentro del Departamento de Operación de Movimientos y con la información obtenida elaborar un manual de operaciones.



Éste se encuentra conformado por los empleados del Departamento de Operación de Movimientos, dependiente de la Subdirección de Recursos Humanos de la Secretaría de Salud del Estado de Michoacán, y es de tipo finito dado que consta de diecinueve elementos. La metodología que se empleará en esta investigación es de enfoque cuantitativo. Mé-

todo hipotético-deductivo. Estudio descriptivo-analítico. Fundamento Positivista.

Se tiene como hipótesis: La elaboración de un manual operativo, para la sistematización de los movimientos administrativos, que permitirá un funcionamiento eficaz del departamento de Operación de Movimientos de la SSA del estado de Michoacán.

EL KAIZEN COMO HERRAMIENTA DE MEJORAMIENTO CONTINUO EN EL ÁREA DE PROCESO DE VALORES

Marco Antonio Bernal Muñoz.
Licenciatura en Administración



El dinamismo con el que se desarrolla la actividad comercial, hoy en día, exige utilizar procedimientos novedosos para mejorar la capacidad de respuesta y hacer más eficiente el servicio al cliente. En este sentido las empresas de todos los sectores han comenzado a competir con base en la calidad y no sólo en el costo. Las compañías que dominan el mercado del futuro serán las que puedan ofrecer una alta calidad, un precio competitivo y servicio en el momento justo que el cliente lo desee. Por otra parte, la calidad de servicio a los clientes se puede mejorar conciliando los intereses de las empresas con las de los trabajadores;

incentivándolos al diálogo e involucrándolos en un proceso de mejora continua hacia la calidad total. La presente investigación propone la aplicación de la filosofía Kaizen como herramienta en el mejoramiento continuo en el área de proceso de valores de la empresa "Servicio Pan Americano de Protección SA de CV". Fundamentar la aplicación de la filosofía Kaizen como herramienta de mejoramiento continuo en el área de proceso de valores de la empresa servicio Pan Americano de Protección S.A. de C.V.

El personal del área de proceso de valores del Servicio Panamericano

de Protección, que consta de 60 personas.

Se tiene como hipótesis: Con la correcta aplicación del método Kaizen y sus herramientas, además del trabajo en equipo se logrará reducir los gastos e incrementar las utilidades de la empresa Servicio Pan Americano de Protección S.A. de C.V. sucursal Morelia.

La metodología que se empleará en esta investigación es de enfoque cuantitativo. Método hipotético-deductivo. Tipo de estudio analítico. Fundamento epistemológico constructivista.



PRINCIPALES CAUSAS QUE LLEVAN A LOS ADOLESCENTES DE 12 A 19 AÑOS A CONSUMIR TABACO, ALCOHOL Y MARIHUANA EN MORELIA.

Estefanía Morelos Madrigal, Andrea Artemisa Chávez Abonce, Tania de la Luz Navarro Gómez, Jessica Viridiana Julián Alejandro, Miguel Ángel Rubio Villagómez.
Licenciatura en Psicología 4° "A"

La presente investigación la cual está bien fundamentada por el marco teórico, toca un tema de suma importancia para la población michoacana principalmente a los adolescentes ya que estos han tenido un incremento bastante considerable principalmente en mujeres esto en el uso y abuso de sustancias nocivas para la salud en los cuales se ha considerado el alcohol, el tabaco y la marihuana como los más consumidos. Los anteriores son la mayor problemática por su fácil acceso, bajo costo y falta de normas, en esta investigación se ha encontrado que

los principales factores para que se dé el consumo de alcohol, tabaco y marihuana en adolescentes son problemas familiares y sociales, para lo cual se pretende trabajar de manera conjunta con secundarias y preparatorias para crear conciencia del daño que estas sustancias provocan en su organismo, vida familiar, social y cabe mencionar su vida futura.

Los temas a trabajar están directamente relacionados entre sí para lograr los objetivos planteados al inicio de esta investigación, ya que se ha demostrado que los adolescentes que fuman tienen 13 veces más ries-



gos de consumir alcohol y marihuana por lo cual es un tema muy delicado tanto para el adicto como para su familia, con esto se pretende crear una mejor conciencia y prevención en los adolescentes.

¿CUAL ES LA DINÁMICA FAMILIAR DESPUES DE 5 AÑOS DE LA MUERTE DE UN HIJO INFANTE?

Ana Laura Villa Orranti, Alonso Camacho Yáñez, Osmar Torres Vidales, Ilse Guadalupe González Padilla.
Licenciatura en Psicología.



Este proyecto toca un tema de suma importancia para los individuos, ya que todos de alguna forma le temen a la muerte y todo lo que conlleva enfrentarse a una situación de este tipo. Es por ello que el tema de cómo se vive el duelo por pérdida de un hijo infante dentro de la familia y como este modifica su dinámica, genera interés ya que pocas veces es tomada en cuenta la situación en la que queda la familia después de un suceso de este tipo y la forma en que se manejan los roles familiares durante el periodo de duelo. El presente avance de investigación consta del manejo del

duelo por pérdida de un hijo infante y como esto modifica la dinámica familiar, el cual está estructurado con una justificación, también se plantean objetivos generales y específicos a los cuales se pretende llegar al finalizar esta investigación, dentro del marco teórico se encuentran temas relacionados a la investigación en proceso, conocerá lo que es una familia, su estructura y de que constan las dinámicas familiares, así como profundiza sobre el tema de la tanatología, las etapas del duelo, como se viven, cuales son y en qué consisten.

Todos los temas están directamen-

te relacionados entre sí para lograr los objetivos planteados al inicio de esta investigación, ya que el tema del proyecto resulta delicado tanto para la sociedad como para las familias que resulten entrevistadas para este estudio, se procederá a terminar esta investigación con toda la precaución, respeto y calidez humana que se merece.

Dentro de esta investigación es fundamental la representación del ciclo de la vida, así como esta imagen lo muestra todos nacimos para cumplir un ciclo y lograr algo por lo tanto tenemos que aceptar la muerte como parte del ciclo de la vida.

INFLUENCIA DE LA FAMILIA EN EL PROCESO DE RECUPERACION DE PACIENTES ADICTOS DEL CENTRO “COMUNIDAD INTEGRAL ANTI ADICCIONES” UBICADO EN LA CIUDAD DE MORELIA, MICHOACÁN.

Autores:

Yuritz Carlos Landa, Diane Olvera León, Paulina Treviño León, Itzel García Ortiz.A



La familia en el proceso de recuperación es fundamental para el óptimo desarrollo y bienestar del paciente adicto

Alarmante es el considerable aumento en el índice de drogadicción en nuestro país, se decidió analizar a fondo los factores que influyen, no en la adicción, si no en el proceso de rehabilitación, al darse cuenta de que un porcentaje

muy alto de los adictos no logran rehabilitarse. Se plantea entonces la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye la participación de la familia en el proceso de recuperación de un adicto? Pretendiendo investigar a dos pacientes del centro “Comunidad Integral Anti-adicciones” para realizar una relación de comparación entre ellos, tomando en cuenta que tendrán diferencias en sus condiciones. Uno de los pacientes, será elegido por contar con la presencia constante de su familia en el proceso de rehabilitación; el segundo paciente será elegido por no tener el apoyo familiar. Se realizará el comparativo mediante distintas herramientas (observación, historia clínica, filmación.) Al observar el comportamiento de un adicto en su recuperación, y al reunirse suficiente información posteriormente será compartida con la sociedad vulnerable, con la finalidad de que se tenga en consideración la serie de factores que influyen directamente en la recuperación de un paciente adicto.

RIESGOS Y BENEFICIOS EN LA VIDA PERSONAL DEL PSICOTERAPEUTA QUE EJERCE SU PROFESIÓN.

Jessie Edrei Andrés León, Fátima Frías Bernal, Verónica Rebeca Gaona Paniagua, Maribel Palomino Reyes, Sujey Erandi Paredes Cisneros, Ana Cecilia Sánchez Domínguez, Verónica Oros Parra.



El interés de la presente investigación se debe; a que desafortunadamente la mayoría de la gente tiene poca información de lo que la carrera conlleva, confundiendo a un psicólogo con un terapeuta, o teniendo la idea de que cualquier persona que tenga la licenciatura en psicología puede ejercer la terapia. Es importante destacar que la combinación de la licenciatura y la

maestría muestra que la profesión ha seguido una formación universitaria rigurosa y estructurada, por lo cual el psicoterapeuta resulta más confiable y con menos errores en el ejercicio de su profesión para la cual se preparó.

Siendo de otra manera se limitaría el conocimiento y sería viable llevar una mala práctica dentro del cam-

po terapéutico enfrentando riesgos tanto de carácter ético, como confusiones en la vida personal al no saber manejar algún tipo de situación. Si bien no se pretende hacer un manual para los estudiantes de psicología, por lo menos despertar un interés en la conciencia de estos, para prevenir riesgos a los que se enfrentan por una mala preparación. La vocación, perfil y la corriente de su elección forman parte de su formación, así como sus complejos y resistencias internas que puedan dañar su vida social, familiar y profesional.

Sin olvidar que uno de los beneficios de tan noble profesión es la motivación de ayudar a alguien más, como se ayudó a sí mismo con un trabajo personal anticipado teniendo en cuenta que el primer cliente o paciente es el propio psicoterapeuta.

La mejora en el servicio de quien acuda a terapia y la concientización de los futuros terapeutas es el objetivo primordial del presente trabajo.

El equilibrio en la psique es importante para una vida funcional y en el caso del psicoterapeuta no es la excepción, como ser humano que es... debe comenzar por sí mismo.

CORTOMETRAJE 3D SOBRE LA TOLERANCIA

Marla Moreno Jiménez
Licenciatura en Medios Interactivos

En la actualidad se ha presentado la problemática de la violencia en diferentes ámbitos de la vida cotidiana en nuestra sociedad. Esto requiere una atención inmediata para atacar esta problemática social utilizando los medios interactivos.

En esta investigación se desarrollará un cortometraje 3D que permita promover el valor de la tolerancia en los niños de nuestra sociedad. El documental estará dirigido a niños de entre 6 y 12 años de edad.

Se utilizarán las herramientas digitales para desarrollar un cortometraje

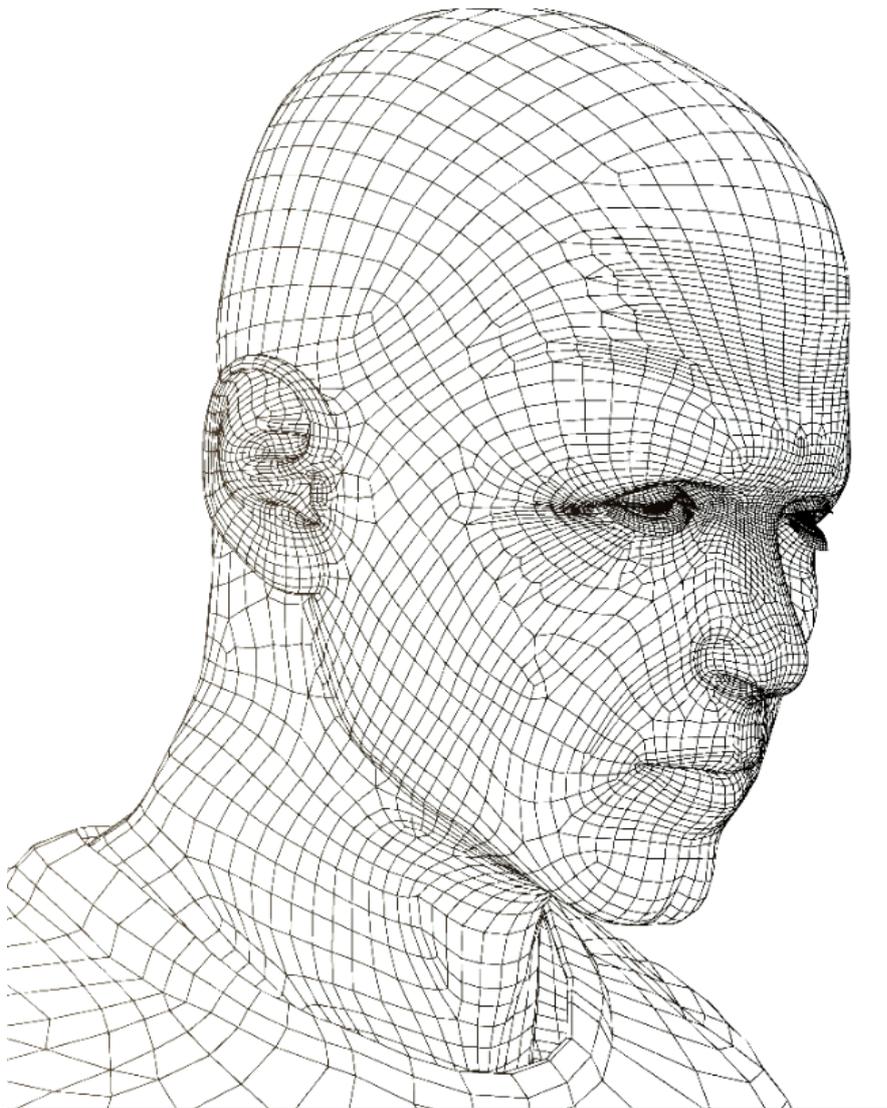
3D que fomentará en los niños el valor de la tolerancia, definiendo dicho valor y conociendo la forma en que los niños manifiestan la frustración para enseñarles a manejarla de manera asertiva.

En este cortometraje se les presentará a las nuevas generaciones que deben ser tolerantes evitando la agresividad para resolver las posibles situaciones adversas que se les puedan presentar a lo largo de su vida por tal motivo es importante inculcar la tolerancia así como de otros tantos valores como el respeto a sí mismos, al prójimo y a su comunidad y a la sociedad.



PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA DESARROLLAR ARTE DIGITAL

Isaí Fernández Díaz
Licenciatura en Medios Interactivos



El Arte digital es el resultado de la combinación entre la tecnología y las artes tradicionales como la fotografía, el video, el dibujo, y la pintura, entre otros, que utilizan medios electrónicos como medio para su realización y su exhibición.

La propuesta de una metodología para desarrollar arte digital pretende dar a conocer que es posible construir un procedimiento para la creación de pintura digital, personajes o escenarios, con el fin de ser utilizados en video juegos, publicidad o cine.

La propuesta de la metodología para desarrollar arte digital será un documento de apoyo para los estudiantes de medios interactivos en los conocimientos de dibujo e ilustración con la finalidad de ampliar su conocimiento sobre este tema.

Contar con una metodología formal para crear pintura digital es de gran ayuda para los estudiantes principiantes de medios interactivos, ya que les proporcionará una serie de pasos sencillos llevándolos de la mano y les ayudará a fomentar un hábito diario para su desarrollo profesional.

VIDEOJUEGOS MAPPING + KINECT

Oscar Mendoza Ochoa
Licenciatura en Medios Interactivos



Actualmente existen diversas formas de entretenimiento de entre las cuales destacan los videojuegos. Y como en cada aspecto de la vida, se van marcando tendencias, una de las tendencias actuales en el ámbito de los videojuegos, es la realidad virtual y la realidad aumentada, y hay un campo enorme de posibilidades para desarrollar en esta área.

El ejemplo más claro es el Nintendo

Wii, el cual adentra en el videojuego, dejando mover libremente e interactuar de una manera más cercana con los protagonistas del videojuego.

Cuando se desarrolló el Wii, muchos aprovecharon la oportunidad y la tecnología que Nintendo había inventado para crear nuevos usos. La tecnología que ahora se pretende usar es la de Microsoft Kinect, y una tecnología llamada Mapping, que es la proyección sobre superficies irre-

gulares. Se supone que combinando estas dos tecnologías se puede crear una nueva categoría de videojuegos.

Los resultados de la Investigación serán que cualquier persona que tenga la idea de desarrollar un proyecto similar a este, puedan tener bases y todo lo necesario a la mano para que no pierda tiempo en investigar y obtenga información veraz y concreta de que es lo que debe hacer o por donde debe ir.

CORTOMETRAJES Y LARGOMETRAJES ANIMADOS

Isbary Celeste Chávez Camargo
Licenciatura en Medios Interactivos

A lo largo del tiempo se ha observado diversidad de películas y videos animados, los cuales en su época llegaron a tener mucho éxito, debido al buen manejo de las técnicas y a originales propuesta de historias. Hoy en día, los nuevos cortometrajes y largometrajes presentados, en su mayoría tienen escasez de originalidad dentro de las historias y dentro de las técnicas utilizadas, lo que provoca que este género de "animación" deje de ser tan atractivo como antes y en su mayoría deja mucho que desear.

Es importante que estas historias de nuevo retomen su curso y que se pueda explotar la buena originalidad en cada uno de estos proyectos, retomando que las animaciones deben ir más enfocadas en el público infantil.

Esta investigación realizará un análisis que ayudará a tomar en cuenta la realidad que se vive ahora en el cine animado. También ayudará a que muchos de los guionistas de este tipo de empresas, puedan percatarse de que sus nuevos proyectos no están siendo tan exitosos hoy en día, y les servirá recordar, realmente para quienes van dirigidas este tipo de películas, de manera que ellos puedan hacer un esfuerzo por complacer al 100% a los espectadores infantiles, separando aquellas animaciones que pueden ser para adultos a aquellas que deben ser para los niños.

De esta manera, se puede estar seguro, de que habrá mejores resultados. Pero al preocuparse por esto, también se debe dar como opción alguna técnica, para que las ideas de los escritores sean mejores. Gracias a esta investigación se colaborará a mejorar el cine animado.



DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL

Luis Eduardo Tirado Manzo
Licenciatura en Medios Interactivos



Actualmente existen diversas formas de entretenimiento de entre las cuales destacan los videojuegos. Y como en cada aspecto de la vida, se van marcando tendencias, una de las tendencias actuales en el ámbito de los videojuegos, es la realidad virtual y la realidad aumentada, y hay un campo enorme de posibilidades para desarrollar en esta área.

El ejemplo más claro es el Nintendo

Wii, el cual adentra en el videojuego, dejando mover libremente e interactuar de una manera más cercana con los protagonistas del videojuego.

Cuando se desarrolló el Wii, muchos aprovecharon la oportunidad y la tecnología que Nintendo había inventado para crear nuevos usos. La tecnología que ahora se pretende usar es la de Microsoft Kinect, y una tecnología llamada Mapping, que es la proyección sobre superficies irre-

gulares. Se supone que combinando estas dos tecnologías se puede crear una nueva categoría de videojuegos.

Los resultados de la Investigación serán que cualquier persona que tenga la idea de desarrollar un proyecto similar a este, puedan tener bases y todo lo necesario a la mano para que no pierda tiempo en investigar y obtenga información veraz y concreta de que es lo que debe hacer o por donde debe ir.

OFERTA DE TRABAJO DEL GUIONISMO EN MEXICO

Yatzy Vemixi Tello Cabrera
Licenciatura en Medios Interactivos



Es muy común que el director, actores y otros integrantes del equipo de producción sean más reconocidos por su trabajo que un guionista, quien debería ser considerado la columna vertebral de la producción, ya que de él, es de donde nace la idea central de la película. Esto no solo se da en el reconocimiento del público, de igual manera se manifiesta en lo económico ya que el trabajo de un guionista en México no es pagado adecuadamente. Existen dos tipos de guionistas, los que son empleados o trabajan por encargo, dependiendo de las necesidades de quien los contrató, y los independientes, los que no tienen limitaciones impuestas y son libres

de crear las historias que más les puedan complacer, para después venderlas. Al ser el guionismo una industria poco difundida en nuestro país, es muy difícil encontrar información con respecto a la industria, por lo tanto es difícil saber el nivel de desarrollo de este, el campo laboral, las oportunidades y por supuesto el sueldo.

El objetivo general de esta investigación es conocer si es conveniente ejercer el trabajo como guionista en México. Considerar que elementos influyen en el desarrollo de un guionista y conocer quienes impulsan a estos talentos para sobresalir y hacer más competitiva la industria de cine, radio y televisión.

En la industria del cine hacen falta guionistas con espíritu, con corazón, que puedan expresar mucho más de lo que se puede leer en un simple guion, ir más allá de las fronteras, arriesgarse a intentar cosas nuevas, únicas, salir del panorama para crear sus propios mundos, su propio criterio sin importar ser juzgados.

Para triunfar en una industria tan cambiante como lo es la del entretenimiento se tiene que ser diferente, con una visión propia y única que pueda ser compartida e interpretada por los demás, que pueda ser difundida a través de los espectadores, y para esto solo basta una sola persona con una gran idea.

ROTACIÓN DE PERSONAL EN LAS EMPRESAS DE MEDIOS INTERACTIVOS

José Israel Acevedo González
Licenciatura en Medios interactivos

Las organizaciones están integradas por personas, y de ellas depende en gran parte el fracaso o éxito de las mismas, por ello en la actualidad con la competitividad de un mundo globalizado requieren del capital humano con conocimientos y competencias necesarias para lograr las metas y rumbo de las empresas.

Es de relevancia conocer que el factor humano es un activo que se debe de cuidar, ya que es parte del motor para que funcione una empresa de medios interactivos, por tal motivo se requiere saber y entender qué es la rotación de personal, cómo sucede y qué se puede hacer para minimizar este problema en una empresa de este tipo.

El objetivo general de esta investigación es conocer lo que es la rotación

de personal en las empresas que están enfocadas a los medios interactivos, cómo sucede, qué se puede hacer, qué ocasiona que se produzca y cómo minimizar el problema.

Día a día las grandes empresas evolucionan haciéndose más competitivas adoptando nuevas tecnologías en software que van surgiendo de manera creciente, pero no se debe dejar atrás el factor más importante, el Humano. Por ello es valioso conocer que tan motivada y satisfecha están las personas, reflejándose en estabilidad y compromiso con la empresa.

El resultado de la investigación será plantear una serie de soluciones para minimizar la rotación de personal y así ayudar a que las empresas de medios interactivos no tengan un costo innecesario de tiempo y dinero.



REALIDAD AUMENTADA

Montserrat Mendoza Cruz
Licenciatura en Medios interactivos



Esta investigación tratará sobre el tema de Realidad Aumentada, tecnología que todavía es desconocida por muchas personas, pero que pretende sea conocida y empleada en distintos ámbitos y áreas dentro del desarrollo de proyectos digitales que tengan que ver con tecnología visual. La realidad aumentada es una tecnología innovadora que sigue en estudio y perfección, pero que podemos estudiar sin problemas para poder desarrollarla, emplearla y aportar a ella.

El ser una tecnología tan nueva y de la que aún se sigue sacando información y posibles aplicaciones sobre ella, la deja en un marco del cual se

puede dudar y desgraciadamente no es lo suficientemente conocida en México, lo cual es una desventaja que si se pudiera solucionar, se le podrían dar aplicaciones y poder mostrarla frente a alumnos o profesionistas interesados en las áreas para que pueda de esta forma emplearla y ayudar a desarrollarla.

Esta investigación se centra en conocer la "Realidad Aumentada" con el fin de indagar el número de personas que saben de ella, de las áreas de empleo que pueden otorgarse y además las áreas de oportunidad. Otro fin es entenderla y darla a conocer ya que se trata de una tecnología poco conocida, para que de esta forma, fuera

un lanzamiento a las áreas de oportunidad que tiene, ya que se podría utilizar con mayor frecuencia debido a su flexibilidad.

La investigación tendrá un impacto social positivo, con el objetivo de conocer la cantidad de personas que saben de la existencia de esta tecnología. Al mismo tiempo que al entrevistado se le pregunte sobre el tema, de cierta forma si no lo conoce, despertará cierto interés en saber qué es o de qué se trata, haciendo que la misma tecnología tenga oportunidad de ser vista de una forma interesante, estudiada y hasta practicada. Es una oportunidad que es totalmente positiva de forma recíproca, y la práctica de la misma, la lleva al conocimiento por más personas.

LA INDUSTRIA DE LOS MEDIOS INTERACTIVOS

Licenciatura en Medios interactivos

En las últimas décadas se ha dado una rápida evolución de las tecnologías de información y telecomunicaciones. Esto ha provocado grandes cambios en la economía global y ha permitido que las empresas adopten dichas tecnologías en una gran variedad de actividades. Este desarrollo ha sido primordial para el crecimiento de contenido digital y su distribución. Dicho contenido está impactando enormemente en las economías mundiales cambiando el enfoque de la manufactura de bienes intangibles de alto valor agregado. En la conformación de la industria de medios interactivos están involucrados diversos ámbitos, entre los que podemos mencionar redes, software y hardware, así como el cultural y artístico, entre otros. La industria de medios interactivos es una industria joven que ha observado un crecimiento muy rápido en los últimos años. Esta industria es creadora de contenidos en las siguientes áreas:

a) Animación: En esta área se tiene desde la creación de ideas hasta la creación de gráficos y de audio.

b) Información y referencias. Con la creación de contenido Web, Publicidad y promocionales, y creación de contenido digital y Móvil.



c) Social, cultural y artes: Con el networking social, el diseño y desarrollo de arte original interactivo.

d) Entrenamiento interactivo: Con el desarrollo de juegos, creación de ideas, storyboarding, diseño, creación de gráficos y creación de sonido. Así como creación de Narrativa interactiva.

e) E-learning y educación: Diseñando y desarrollando aplicaciones para el entrenamiento corporativo, para la educación media y superior, así como para el entrenamiento con

simulación.

f) Desarrollo de software: Con el diseño, desarrollo y publicación de software. g) Tecnologías de compresión digital: Creación de Video y Audio.

h) Aplicaciones de Internet: Desarrollando programas de rendering de gráficos y de Applets tipo Java.

i) Efectos especiales: Diseño y desarrollo.

j) Televisión interactiva: Servicios de producción y Plataformas de aplicación.

Fuentes:

Instituto de Tecnologías y estudios en Medios Interactivos. Artículo Los medios interactivos. URL: <http://www.itemi.org.mx/portal%20itemi%20medios-interactivos.html>

Arturo Lum. Artículo La industria de los Medios Interactivos en México. URL <http://arturolum.files.wordpress.com/2011/09/los-medios-interactivos-en-mexico.pdf>

Secretaría de Economía. Artículo Programa para el Desarrollo de la Industria de Medios Interactivos. URL: <http://www.prosoft.economia.gob.mx/doc/promedia.pdf>

EL BULLYING ESCOLAR

Eduardo Vázquez Posada
Licenciatura en Psicología



La nota más importante a destacar es que el bullying que se lleva a cabo en los adolescentes es verbal atacando psicológicamente primero indirectamente a la víctima, después si la víctima no hace nada el atacante ahora lo hace directamente siendo aún verbal, consecutivamente con el paso del tiempo lo hace físicamente para sentirse elogiado por los demás y así demostrar que es superior.

El hecho de saber de este fenómeno no es solamente comprender

los diferentes tipos de bullying ni la forma de lograr evitarlo si no decir los riesgos colaterales que desata el bullying a temprana edad, los niveles de depresión y aislamiento social de la víctima. También se encuentran los cómplices del bullying que de forma indirecta son quienes observan, no ayudan a evitar el abuso de poder del atacante, solamente critican la acción sin brindar algún apoyo a la víctima.

El hecho de formar ciudadanos competentes que logren identificar y comprender el bullying abarca tam-

bién poder hacer que no solo sean observadores si no que intervengan y eviten llevar este suceso que daña a todas las personas sin importar: edad, clases social, cultura, religión, etc. Todos somos propensos al bullying.

El ser humano aprende sin importar si es bueno o malo, cabe mencionar que esto mismo pasa en las aulas de clases donde si uno hace bullying los demás van a imitar esta conducta sin tomar en cuenta el daño que provoca esta acción.



Construye 
la mejor versión de ti

• *Humanismo* • *Competitividad* • *Integridad*

#soyudemorelia    

LICENCIATURAS

SALUD

- Cultura Física y Deporte
- Ciencias de la Nutrición
- Psicología

HUMANIDADES

- Historia del Arte
- Periodismo
- Turismo Cultural

NEGOCIOS

- Administración
- Negocios Internacionales

TECNOLOGÍA Y DISEÑO

- Medios Interactivos
- Ingeniería en Videojuegos

01 800 5099422

En Morelia llámanos al 317 77 71

udemorelia.edu.mx

Av. Tata Vasco esquina Fray Antonio de Lisboa junto al Templo de San Diego, C.P. 58230, Morelia, Michoacán, México



Universidad de Morelia

Estudia

Maestrías

Especialidades

Ingeniería

Licenciaturas

Construye 

la mejor versión de ti

udemorelia.edu.mx

SIGUENOS EN:    YouTube

