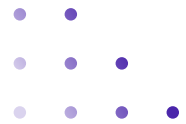


**Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar**  
Secretario Académico de la División  
Ciencias y Artes para el Diseño  
UAM Xochimilco



# Informe final de Servicio Social



**Proyecto:** Diseño aplicado a estrategia y marketing digital para emprendimientos culturales

**Dirección:**  
Dakota No. 45 Int. 202 B,  
Col. Parque de San Andrés,  
Alcaldía Coyoacán. CDMX.

**Clave:** XCAD000554

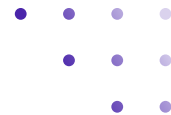
**Periodo:** 13 de septiembre de 2021  
al 13 de Abril de 2022

**Responsable del proyecto:**  
Directora General: Lic. Ghalí Martínez

**Asesor interno:**  
Prof. Roberto A. Padilla Sobrado

**Número económico:** 22292

**Carlos Alberto Cerezo Villanueva**  
División de Ciencias y Artes para el Diseño  
**Diseño de la Comunicación Gráfica**  
Matrícula: 2133030736



Cel: 5512746341 | Correo: cerezo.villanueva@outlook.com

20  
22

## Capítulo 1.

# Introducción

**Teatro de Aire**<sup>®</sup> es un proyecto que opera desde el año 2015 cuando se consolidó como Asociación Civil para concretar iniciativas de mayor alcance como: talleres, convenios en apoyo a artistas de diferentes disciplinas y la creación de centros culturales como: "HOWL. Arte mobile".

Entre los proyectos más destacados de Teatro de aire es la participación en el programa "You Are Next" UNESCO | Sabrina Ho, que al resultar seleccionados reciben un apoyo de un fondo de 100,000 USD para implementar en México #BeYourVoice: Diseño Escénico & Realidad Virtual, un programa de innovación tecnológica de empoderamiento femenino dentro de la Industria Digital Creativa.

Actualmente la iniciativa de #BeYourVoice continua vigente, gracias al programa "Conversiones de la Secretaría de Cultura", por lo cual se llevó a cabo la "2ª Generación", en esta ocasión, abierta en género y edad.

El programa de servicio social de Teatro de aire en el área de diseño gráfico, tiene como objetivo fomentar las actividades artísticas, así como apoyar a hombres y mujeres a capacitarse en diversas áreas, tales como la comunicación efectiva, para esto se llevó a cabo un programa mixto en apoyo para profesionistas, estudiantes, maestros, y en general cualquier persona que desee mejorar su habilidades comunicativas: expresión corporal, oral y escrita.

Los proyectos y materiales acordados para trabajar durante el servicio social fueron el rediseño del sitio web de #BeYou, materiales para su difusión en redes sociales y proyectos de animación y video para la plataforma de YouTube.

En las páginas siguientes se presentan las actividades y los materiales entregados al equipo de Teatro de aire.

YOU ARE  
**NEXT**  
UNESCO | Sabrina Ho Initiative

Iniciativa diseñada para abordar la igualdad de género dentro de las industrias creativas digitales.

**#BeYou**  
Capacitación & Podcast

Programa para la certificación en habilidades de Comunicación y capacidades para hablar en público.

## Capítulo 2.

# Actividades

El primer paso fue entender los objetivos planteados por *Teatro de aire*, el sitio de #BeYou debía presentar toda la información de los programas, planes de estudio, registro y cuotas al usuario.

Para realizar el sitio web el enfoque estuvo orientado en el diseño UX/UI<sup>1</sup>, dicha área del diseño se centra en tres principales aspectos: **human centered design, user experience y user interface.**

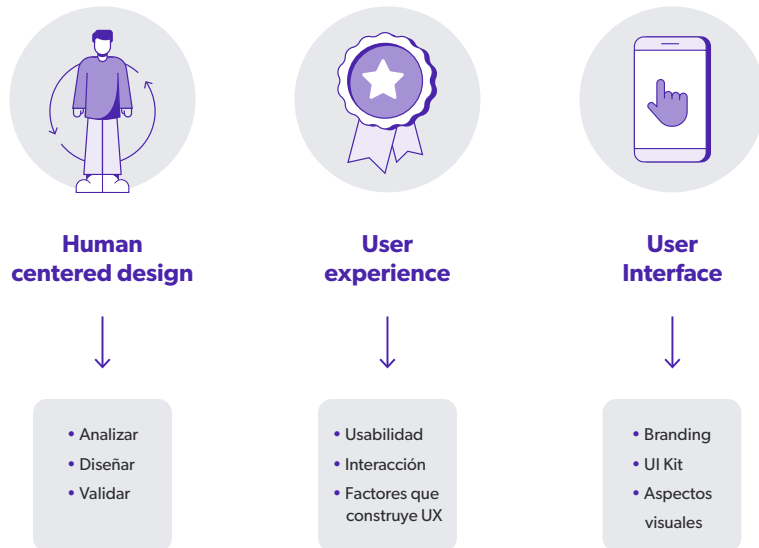
Cada una de las partes, implica uno o varios pasos del proceso para obtener el resultado final y el sitio web pueda ser utilizado y navegado de forma clara.

<sup>1</sup> **La experiencia de usuario (UX)** refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante, y después de usar un producto.

El proceso de diseño UX abarca aspectos como la usabilidad, entrevistas, recopilación de información sobre el producto y el estudio de la interacción con el usuario.

La interfaz de usuario (UI) refiere a todo aquello con lo que los usuarios interactúan de forma directa.

Se trata de lo que vemos y tocamos en una página web, una aplicación o un dispositivo. Es aquello que permite interactuar con el producto/servicio.



Es importante mencionar que al proponer esta metodología de trabajo, y enfocarse en el diseño UX/UI, los periodos de trabajo se extienden un poco más, ya que se hace un proceso de investigación exhaustivo, y después de cada determinado avance del proyecto, se realiza una validación con los usuarios con pruebas de usabilidad, esto con el objetivo de continuar por el mismo camino o replantear las propuestas.

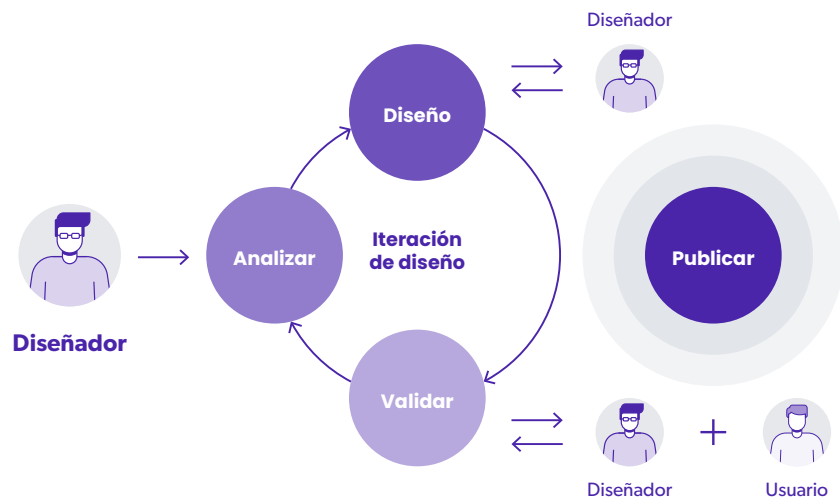
Fase 1.

## Metodología

### Metodología ágil

Para este proyecto se trabajó en base la propuesta de metodología ágil o desarrollo ágil. Esta metodología de trabajo se compone de tantas instancias de relevamiento como iteraciones<sup>2</sup>, es decir se realizan procesos en paralelo, no necesariamente hasta que termina un proceso se continua con el siguiente y cabe la posibilidad de regresar a pasos anteriores.

En cada iteración, se pudo revisar lo relevado en la iteración anterior, a partir de los hallazgos en las pruebas realizadas. De esta forma, se refinó el proyecto del sitio.



<sup>2</sup> El proyecto se basó en un pensamiento creativo conocido como "Design thinking", este es un método para generar ideas innovadoras, que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

<sup>3</sup> Repetición de un proceso varias veces con el objetivo de alcanzar una meta deseada o resultado. Cada repetición se conoce como "Iteración" y el resultado se utiliza como punto de partida para la siguiente.

### Design thinking<sup>3</sup>

Para obtener el la mejor solución para el diseño del sitio web de #BeYou, se aplicaron los 6 principios del design thinking:



---

Fase 1.

## Análisis

### Benchmarking<sup>4</sup>

El proceso de análisis comenzó con la investigación de sitios web con servicios similares a los de *#BeYou*, se analizaron los sitios de cada una de ellas así como los objetivos y los productos o servicios que ofrecían a los usuarios.



---

Fase 2.

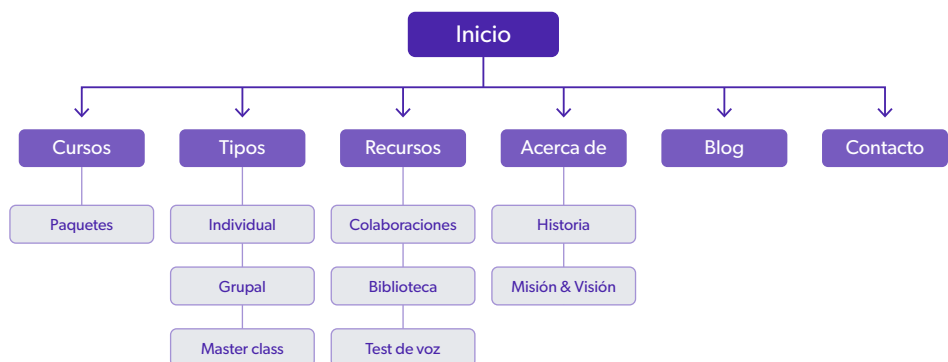
## Diseñar

### Ideación

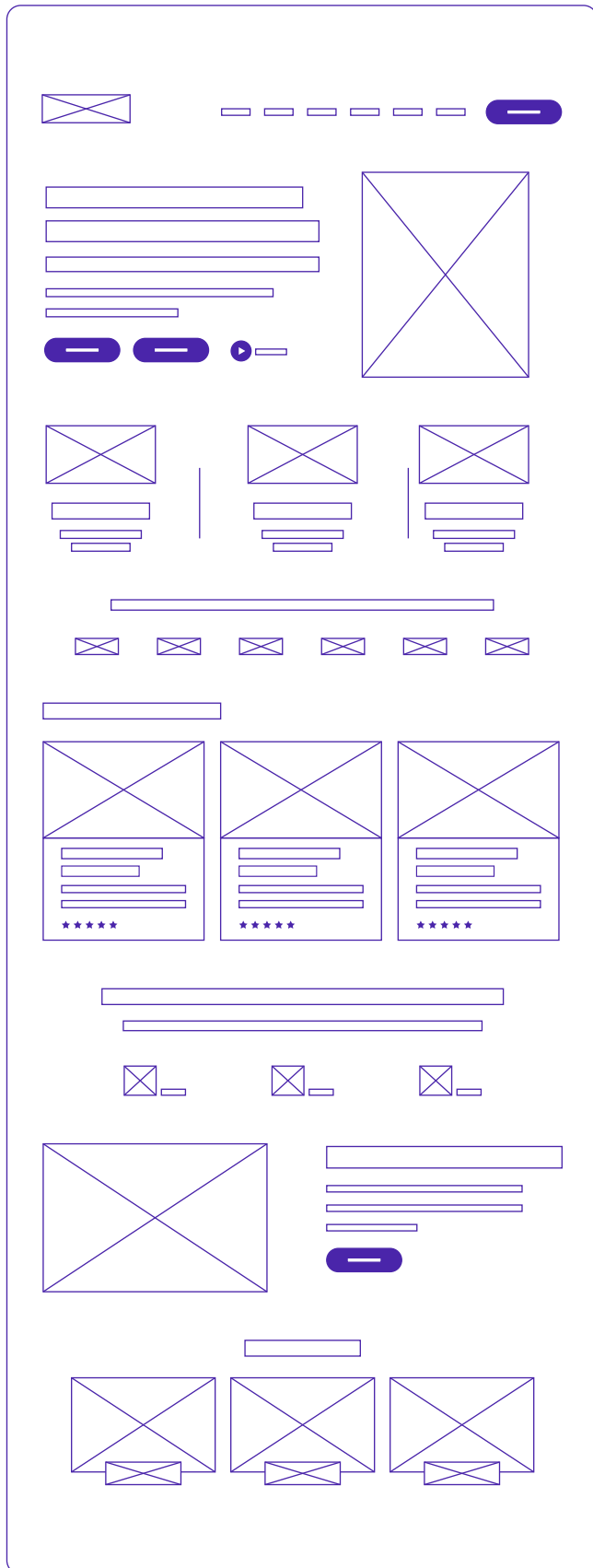
**Arquitectura de la información:** Con la información recabada de los contenidos que estarían alojados en el sitio web, se organizaron los contenidos para jerarquizarlos y ordenarlos de la mejor manera posible, esto con la finalidad de facilitar al máximo los procesos de comprensión y asimilación de la información para el usuario final.

<sup>4</sup> Este consiste en en una comparación de productos, servicios o procesos de trabajo de organizaciones que muestren en especial las buenas prácticas sobre algún área de interés con el objetivo de extraer y transferir estas prácticas.

<sup>5</sup> También conocido como: flujograma o diagrama de actividades es una representación gráfica de un proceso en específico.



**Flowchart<sup>5</sup> (Diagrama de flujo):** así mismo se representó la secuencia de pasos y decisiones necesarios para realizar un proceso. Cada paso en la secuencia se anotó dentro de una forma de diagrama. Los pasos están vinculados mediante líneas de conexión y flechas direccionales; esto permitió que cualquiera pueda ver el diagrama de flujo, y seguir lógicamente el proceso de principio a fin.



## Wireframes digitales<sup>6</sup> media fidelidad

Este se realizó para cada una de las pantallas del sitio webde #BeYou. Siendo una representación esquemática del posible acomodo y la disposición de todos los elementos gráficos, así como la simulación de textos, imágenes, símbolos, y en general, toda la información que formaría parte de la interfaz del usuario en el sitio web.

Ai

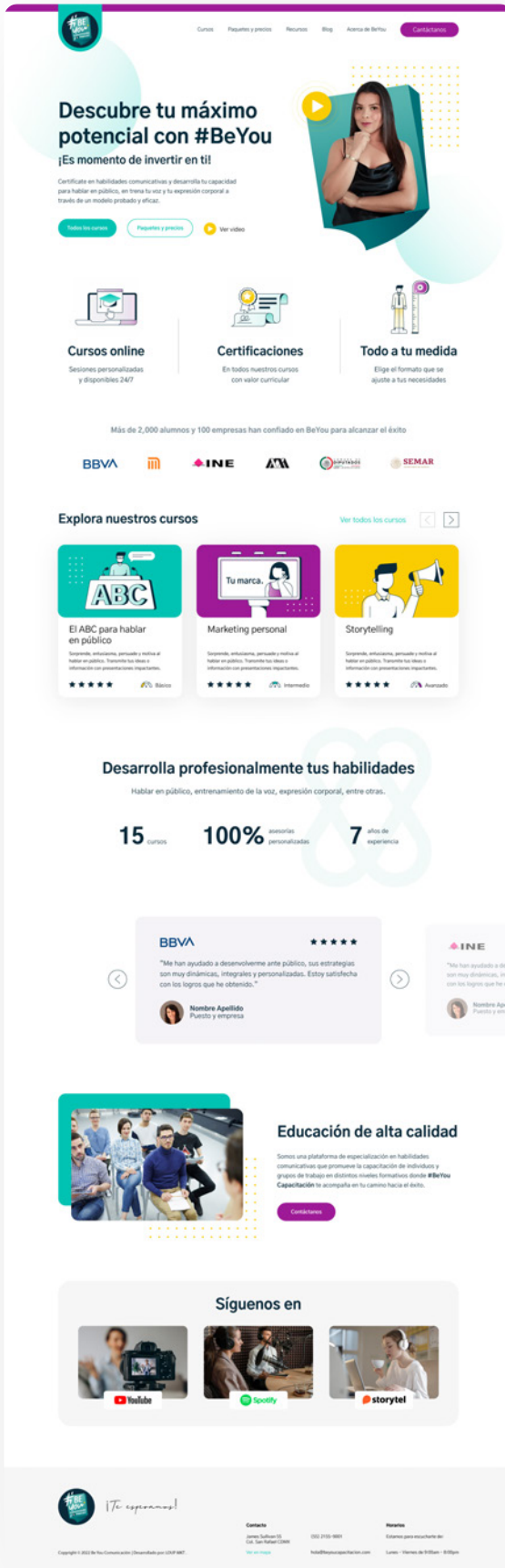
Ps

Para realizar esta actividad se emplearon las herramientas de diseño: Illustrator y Photoshop de la paquetería de Adobe.

### Priemera validación

Posterior a la realización de cada una de las pantallas planteadas en la arquitectura de la información, se realizó una evaluación y validación de la disposición de los elementos, esto con un Focus group conformado por 5 potenciales usuarios, a partir del ejercicio realizado se obtuvieron comentarios y algunas sugerencias que posteriormente se evaluaron y se aplicaron los correspondientes para continuar con el primer avance del prototipo.

<sup>6</sup> También conocido como plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o la estructura visual de un sitio web o aplicación móvil.



## Wireframes digitales alta fidelidad

Para poder realizar los diseños de cada una de las páginas, primero se estudiaron los manuales y lineamientos gráficos de la marca #BeYou, posteriormente se aplicaron estas reglas visuales a los wireframes de alta fidelidad.

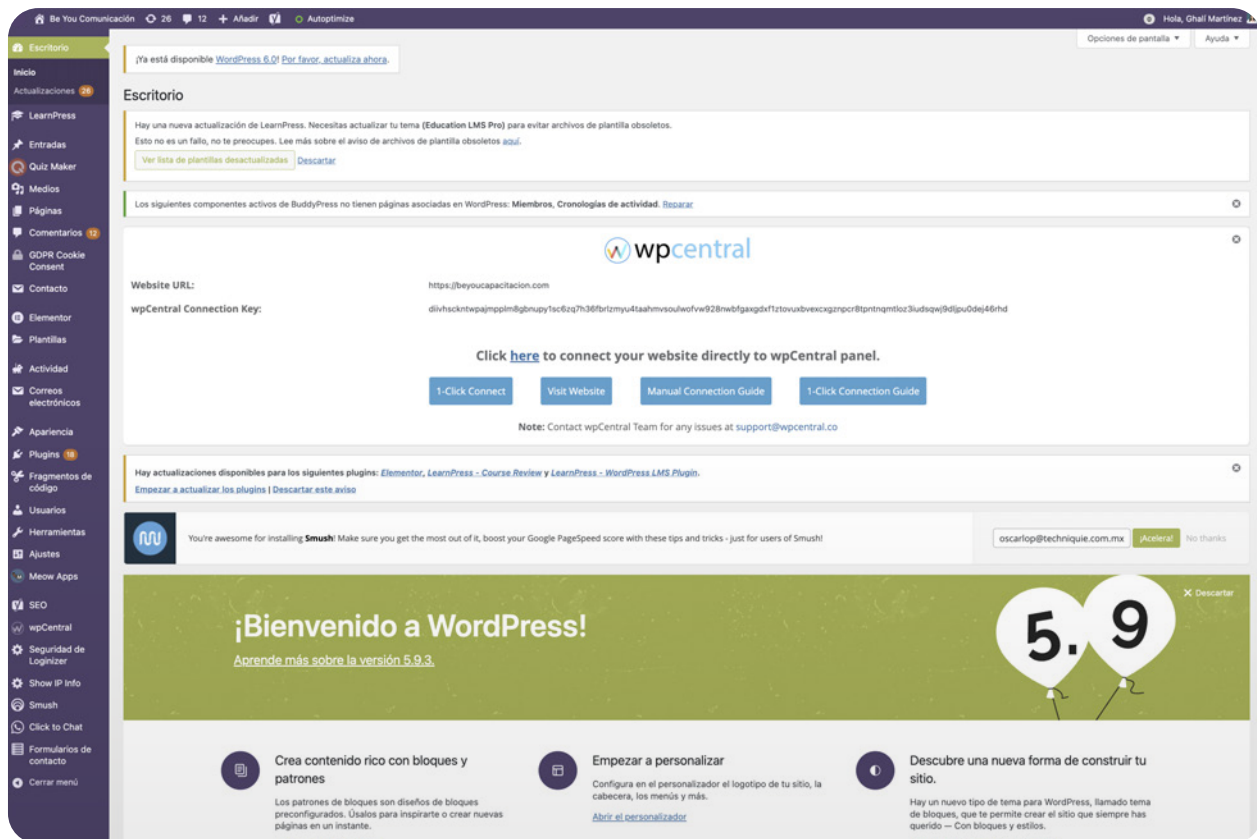
**La propuesta:** actualmente el branding de la marca se limita a ciertos componentes como degradados y transparencias que, en ocasiones, saturaba los materiales (imágenes, miniaturas, videos, etc.), para el sitio web se propuso el empleo de colores sólidos, una nueva propuesta para ilustraciones e iconografía.

## Voz y tono

La comunicación visual fue muy importante a la hora de proponer el diseño de la interfaz, sin embargo el UX writing<sup>7</sup> también se tomó muy en cuenta, se llevo a cabo un ejercicio de copy writing para lograr una comunicación más cercana, certera y eficaz de cara al usuario. De este modo se redactaron títulos, textos y call to action<sup>8</sup> para cada una de las páginas del sitio.

<sup>7</sup> Este se enfoca en la experiencia del cliente lograda por la comunicación escrita, audio o video con el objetivo de transmitir los mensajes de forma correcta.

<sup>8</sup> También conocido como el "llamado a la acción" hace referencia a todos aquellos textos que incitan al usuario a realizar una acción en su viaje, principalmente presionar un botón para continuar o concluir con el proceso.



Interfaz de Wordpress

### Fase 3. Ejecución

Para realizar el proyecto y poder tenerlo en línea, se trabajó con la plataforma de Wordpress, una herramienta de código abierta y de uso mundial y el plugin de Elementor, el cual sirvió como un facilitador y editor visual para el diseño y construcción de la interfaz.



Wordpress



Elementor

La curva de aprendizaje para la utilización de ambas herramientas tomó un par de semanas, con ejercicios y pruebas se logró un dominio parcial de ambas. Posterior a ello, se comenzó con el exportado de los recursos en los programas de Illustrator y Photoshop, los recursos se exportaron con las extensiones jpg, png y svg, esto para optimizar la velocidad de carga del sitio web y un mejor posicionamiento con los motores de búsqueda.





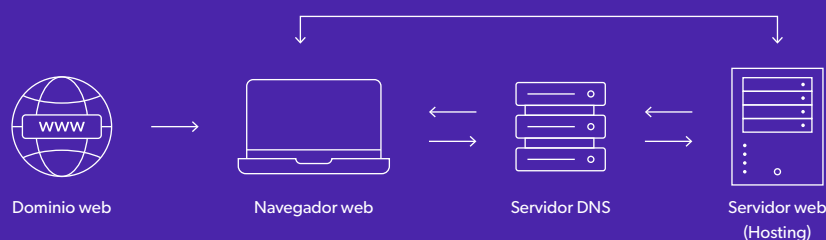
## Fase 4. Online

**Dominio:** nombre único de una subárea en internet.

**Hosting:** alojamiento en línea que permite publicar contenido en un sitio web.

**DNS:** traductor de dominios a direcciones IP interpretados por cualquier equipo con acceso al sitio web.

Una vez concluyeron los diseños, así como las validaciones en Wordpress y Elementor, el paso siguiente fue poner el sitio web en vivo. Para lograr esto, se estudiaron temas acerca de dominio y el servicio de hosting, una vez comprendidos los conceptos se procedió a hacer la configuración y la conexión del dominio en la plataforma de Wordpress.



Actualmente no se ha actualizado el sitio web de #BeYou debido a temas administrativos y problemas de SEO en el sitio. Estos temas se tratarán directamente con programadores que proveen el servicio a la asociación.

## Capítulo 3.

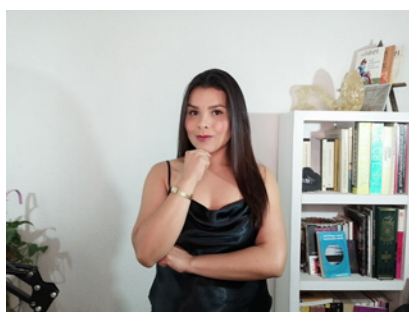
# Otras actividades

Material

## Imágenes

### Recorte de fotografía

Se realizó el recorte de **40 fotografías** destinadas a ser usadas en miniaturas para videos informativos de YouTube. Este recorte consistió en extraer a la persona de la foto sin fondo.



Materiales

## Animaciones

### Recursos para YouTube

Para los videos informativos de #BeYou se realizaron diversos materiales gráficos como complementos para el contenido de los videos, dichos elementos se muestran a continuación:

**Endscreen (Cortinilla de cierre):** Esta animación se elaboró con la herramienta de After Effects, previamente se trabajó en todos los elementos a animar, estos primero en Illustrator, posteriormente se exportaron y trabajaron en After.



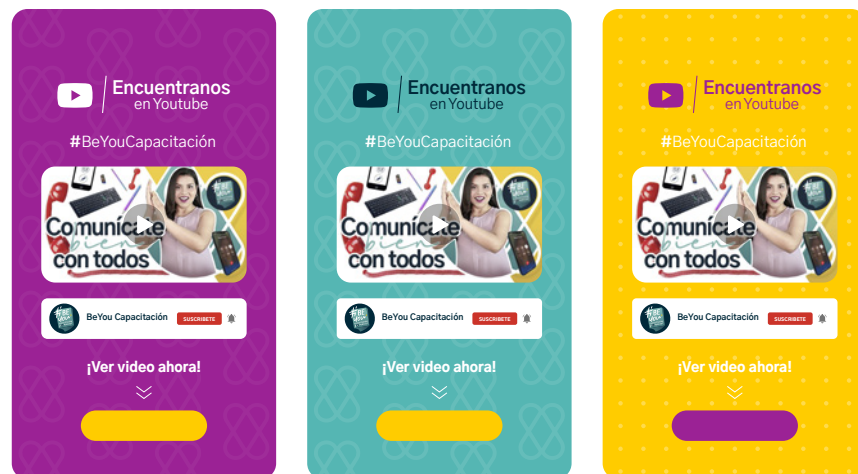
Canal oficial de #BeYou en YouTube:  
[www.youtube.com/c/BeYouCapacitacionPodcast](https://www.youtube.com/c/BeYouCapacitacionPodcast)



**Lower third<sup>9</sup> (Banner del nombre):** Primero se trabajó una propuesta estática en Illustrator, al tener listos los elementos, estos se exportaron en formato “ai” y “eps”, se importaron en After Effects y se añadió movimiento a cada uno de los elementos.



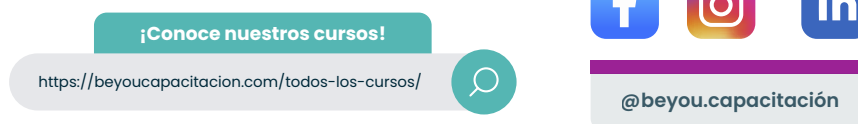
**Instagram historia template<sup>10</sup>:** propuestas para las historias de Instagram que comunican los nuevos videos informativos que se publican en YouTube, para el template se desarrollaron variantes con colores y patrones diferentes, esto con el objetivo de diversificar y obtener una serie de historias más dinámicas.



<sup>9</sup> En la industria de la televisión, un tercio inferior es una superposición gráfica colocada en el área inferior segura del título de la pantalla, aunque no necesariamente en todo el tercio inferior, como sugiere el nombre.

<sup>10</sup> Se refiere a un material editable con el objetivo de reproducir un material con variaciones mínimas de contenidos (imagen o texto).

**Redes sociales y banner del sitio web:** diseño de elementos complementarios para la difusión del sitio web y las redes sociales de #BeYou, estos elementos se animaron con el objetivo de aparecer en el transcurso de los videos.



## Capítulo 4.

# Conclusiones y Recomendaciones

Al colaborar con Teatro de aire me enfrente a retos que nunca antes había tenido, investigué acerca de diversas metodologías de diseño y los límites del diseño gráfico estático que conocía se rebasaron gracias a la exploración del diseño UX/UI.

El diseño de la comunicación gráfica se conforma por tres partes fundamentales, el mensaje, el emisor y el receptor, estos son los elementos necesarios para comunicar un mensaje de la forma correcta, en nuestro caso de una forma visual. El papel del diseñador de la comunicación gráfica es hacer llegar el mensaje o la información de forma clara y eficaz, por su parte, un diseñador UX/UI no solo se enfoca en enviar el mensaje correctamente, sino que cada uno de los procesos, propuestas y diseño en general se construyen y se intervienen en

base a las pruebas y validaciones que se llevan a cabo en conjunto con el usuario final, se evalúa principalmente el cumplimiento del objetivo o tarea planteada y en caso de no lograr la tarea, se comienza o se altera la propuesta de solución planteada.

El proyecto del sitio web de #BeYou en colaboración con Teatro de aire permitió desarrollar nuevas habilidades, así como explorar herramientas de diseño web.

La misión y visión de la institución me motivaron para colaborar en su proyecto, compartir conocimiento, cultura y arte, es una gran labor.

Un grato camino de aprendizaje y metas alcanzadas donde ambas partes en esta colaboración obtuvieron un gran beneficio.

### Portafolio de materiales entregados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1iuePyQABltexlOZt9vGISHmYRw9sp1qF?usp=sharing>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
Unidad Xochimilco

# Informe final de Servicio Social



**Proyecto:** Diseño aplicado a estrategia y marketing digital para emprendimientos culturales

**Clave:** XCAD000554

**Periodo:** 13 de septiembre de 2021  
al 13 de Abril de 2022

**Carlos Alberto Cerezo Villanueva**

División de Ciencias y Artes para el Diseño

**Diseño de la Comunicación Gráfica**

Matrícula: 2133030736

