

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México

Periodo: 1 de septiembre del 2021 al 4 de marzo del 2022

Proyecto

Juntos: Servicio Social de Educación Básica

Clave: **XCAD000912**

Responsable del proyecto: **Berenice Sánchez Pacheco**

Asesor Interno: **Jaime Carrasco Zanini Rincón**

Prestador del servicio social

Itzel Hernández Rosas

Matricula: 2162035656

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 55 4444 7445

Cel: 55 4452 0920

Correo electrónico: rosaskiku@gmail.com

Introducción

La finalidad de este reporte es detallar las actividades realizadas en la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM) con el proyecto para el servicio social, *Juntos: Servicio Social en Educación Básica*, a cargo de Laura Angélica Tapia Figueroa al principio y haciendo un cambio del responsable a partir del 1º de febrero de 2022, siendo la maestra Berenice Sánchez Pacheco la actual responsable, teniendo una duración de 6 meses, desde el 1º de septiembre de 2021 hasta el 4 de marzo de 2022.

La AEFCM es la dependencia responsable de atender los servicios de educación inicial en niños y niñas de 0 a 3 años; preescolar 3 a 6 años; primaria 6 a 12 años y secundaria 12 a 15 años; siendo su objetivo el mejorar la educación para niños y jóvenes de la ciudad de México. Por lo que las actividades realizadas bajo esta institución y en este proyecto tuvieron un enfoque cultural y educativo, elaborando materiales digitales y de difusión de manera creativa.

El servicio prestado en esta institución tuvo como finalidad el aprender sobre el ambiente laboral en el que se encuentra inmerso un diseñador gráfico y los protocolos que se deben de seguir a través de diversas actividades con un límite de tiempo dentro del proyecto, por lo que este reporte presentará varios puntos, siendo el primero el del objetivo general, que se presentará a continuación, posteriormente se especificarán las actividades realizadas, se proseguirá a informar sobre las metas alcanzadas, se darán los resultados y conclusiones obtenidas, para finalmente dar alguna recomendación para mejorar la experiencia del servicio social.

Objetivo del servicio social

El objetivo principal de realizar el servicio social fue el conocer el ambiente laboral al cual se enfrenta un diseñador gráfico en sus diferentes ramas, siendo en este caso dentro de una institución pública, para así consolidar y aplicar los conocimientos obtenidos y lograr obtener una experiencia más cercana en el campo laboral antes de insertarse a este.

Objetivos generales

- Apoyo en la elaboración de diversos materiales digitales y de difusión.
- Apoyo para el desarrollo de identidad gráfica a presentaciones, convocatorias, constancias, manuales, cuadernillos y demás documentos institucionales.
- Apoyo para realizar diseño editorial y/o diseño gráfico en diversos materiales y documentos institucionales.
- Apoyo en el desarrollo de comunicación digital, audiovisual o multimedia de forma creativa y artística para la elaboración de diversos materiales de difusión en la página de la AEFCEM y en redes sociales.
- Apoyo para realizar animación en After Effects.
- Apoyo en la edición de video y audio e ilustración vectorial para animación.

Actividades realizadas

Todas las actividades para el servicio social se realizaron de manera remota debido a la situación derivada de la pandemia por el virus SARS-Cov-2 a través de reuniones por google meet en las que se exponían las explicaciones y necesidades del proyecto, google sheets para clasificar y ordenar las actividades y a los responsables de cada una de ellas, google drive para subir nuestras actividades realizadas y calendarizaciones en asana.

Al empezar el servicio se me proporcionó el manual de identidad gráfica de la AEFCEM, para así poder utilizar correctamente la imagen del Gobierno de México. Al igual que me proporcionaron la tipografía e imatipos. Posteriormente se me pidió que trabajara en mi curriculum vitae y mi book para poder presentarlo, asignarme actividades de acuerdo a mi perfil y darme retroalimentaciones.

Identidad para la entrega de premios del proyecto “Reforzamiento del Conocimiento para el ingreso a media superior”

La primera actividad a realizar en el servicio fue una identidad para una actividad de entrega de premios que ellos tenían, llamada *Reforzamiento del Conocimiento para*

el ingreso a media superior y la cual se encontraba dentro de la página de Facebook, *La escuela en casa*. En esta página se encontraban grabaciones de clases en línea para reforzar los temas de diversas materias como lo son: español, matemáticas, física, química, etc., y en las cuales había dinámicas en las que los alumnos interactuaban enviando las respuestas a las preguntas que se hacían en las transmisiones y así posteriormente premiarlos.

Esta actividad se dividió en varias subactividades calendarizadas en las que se tenía que diseñar una identidad gráfica, siendo la primera actividad la de pensar en un nombre para conmemorar a los ganadores, posteriormente diseñar un logotipo, imago tipo o isotipo, después realizar papelería específica (postales, stickers, portada, contraportada, cintillo y guardas para una libreta) y finalmente una pequeña animación.

Para la realización de esta actividad revisé la página de Facebook, su contenido, algunas de las transmisiones y publicaciones. De esta manera pude observar las materias que se impartían, así como la finalidad de la dinámica y el número de ganadores para así poder darle un nombre que se centrara en eso que se quería comunicar. El diseño realizado se enfocó en representar a la entrega de premios como una búsqueda del conocimiento, sin olvidar que aquellos que buscaban y encontraban las respuestas correctas eran los ganadores, por lo que se usaron varias palabras claves para darle un nombre como lo fueron: ganadores, búsqueda, conocimiento, brújula, conquistadores, etc.; para finalmente nombrarlos *Conquistadores del Conocimiento*, ya que en este caso se estaban apoderando del conocimiento. Siguiendo esta línea se exploraron varias opciones para la creación de un isotipo, en el que finalmente se decidió por una brújula que nos recordara la búsqueda, pero esta a su vez tenía que verse como una medalla para dar cuenta que se trataba de una premiación. Así que finalmente se realizó una brújula amarilla con dos listones rojos y que dentro de esta llevara una rosa de los vientos que representaría las diferentes materias por medio de colores, mientras que la flecha que indica el camino sería un número 1. (Véase *anexo 1*)

Posteriormente se realizó la papelería siguiendo este mismo concepto y en el cual se empleó parte de la información recaudada de los observado en la página de Facebook, lo cual era que en cada dinámica había 3 ganadores por materia. Así que para las postales y animación se diseñaron 3 jóvenes que celebrarían ese logro.

Mientras que para los stickers, guardas y cintillo se utilizaron gráficos de las materias de las dinámicas. Finalmente para la animación también se le agregó la felicitación. Finalizando así la primera actividad. (Véase anexo 2)

Infografía y arte para redes sociales del Día de Muertos

La siguiente actividad asignada fue la de realizar una infografía y un art© sobre la ofrenda del Día de Muertos para redes sociales, por lo que primero se tuvo que realizar una investigación sobre los elementos de una ofrenda y el día de muertos.

Una vez realizada la investigación me enfoqué en realizar una ofrenda con los diferentes niveles y elementos que se encontraban en cada nivel, así como la explicación de estos; seguido de un recorrido que era de la ofrenda al panteón/tumba y del panteón/tumba al Mictlán. Explicando también otras temáticas como su origen, la Catrina, las calaveritas y el mismo Mictlán.

El arte para las redes sociales serían elementos de la misma infografía con una paleta cromática de morados y naranjas para generar contraste pero también darle esa sensación lúgubre. Y finalmente el copy tendría una frase significativa y una explicación a el gráfico. (Véase anexo 3)

Diseño de imágenes para plataforma

La última actividad asignada fue el rediseñar imágenes de reforzamientos educativos para secundaria que serían utilizados para una nueva plataforma digital. Siendo los reforzamientos de tres materias: español, matemáticas y ciencias, los cuales contaban con 30 carpetas cada uno y dentro de estas carpetas había de 1 a 15 imágenes dependiendo de los temas a tratar. Se me proporcionó una presentación en la cual venían señalados los colores, la tipografía y formatos a utilizar y se me asignó el rediseñar todas las imágenes de la materia de ciencias para primer y tercer grado de secundaria, siendo un total de 344 imágenes, por lo cual también se me proporcionó un listado en excel, en el cual venían los vínculos de cada una de las carpetas donde estaban las imágenes a rediseñar y donde se subirían las nuevas imágenes y los editables de “.ai” y también la cantidad de imágenes por carpeta.

Al terminar las imágenes pasaban por un proceso de revisión en el que se señalaban correcciones, como errores gramaticales, del diseño y también daban alguna retroalimentación.

Finalmente al terminar las imágenes, se nos asignó la revisión de estas mismas, pero de materias que no fueran las que se trabajaron, por lo que en mi caso se me asignó la revisión de Español y Matemáticas para tercero de secundaria, siendo esta la última actividad. (Véase *anexo 4*)

Metas alcanzadas

- Reforcé y apliqué los conocimientos sobre identidad gráfica, de investigación, ilustración vectorial y animación poniéndolos en práctica en cada una de las actividades.
- Colaboré en el desarrollo de mensajes digitales y de difusión en redes sociales por medio del diseño editorial, la ilustración y la animación de forma creativa.
- Organicé y optimicé mis tiempos para así poder terminar y entregar cada una de las actividades en las fechas señaladas.
- Amplié mi panorama sobre nuevas formas de trabajo colaborativo, organización y comunicación.
- Recibí retroalimentación periódicamente, lo cual me hizo mejorar mis diseños.
- Aterricé conceptos que eran abstractos para mí.
- Tuve la oportunidad de contribuir abiertamente en algunas de las actividades.
- Aprendí a comunicarme para presentar un proyecto, explicando los puntos más importantes en un corto tiempo.

Resultados

Durante el Servicio Social se realizaron 3 actividades principalmente, siendo el primero la identidad gráfica de una premiación. El segundo sobre el día de muertos en el que se realizó material para redes sociales. Y el tercero el rediseño de 344 imágenes para una aplicación. Gracias a las actividades realizadas aprendí a

solucionar problemas en tiempo real y a tomar decisiones basadas en los objetivos en el área del diseño.

Proyecto	Actividad	Fecha
Introductorio (personal)	Book y CV	03 de Septiembre de 2021
Identidad para la entrega de premios "Reforzamiento del Conocimiento para el ingreso a media superior"	Creación del nombre	20 de Septiembre de 2021
Identidad para la entrega de premios "Reforzamiento del Conocimiento para el ingreso a media superior"	Logotipo o Imagotipo o Isotipo	21 de Septiembre de 2021
Identidad para la entrega de premios "Reforzamiento del Conocimiento para el ingreso a media superior"	Postal impresa y digital, Stickers, Cintillo, Portada, Contraportada y Guardas para libreta	23 de Septiembre de 2021
Identidad para la entrega de premios "Reforzamiento del Conocimiento para el ingreso a media superior"	Animación	28 de Septiembre de 2021
Infografía y arte para redes sociales del Día de Muertos	Investigación	13 de Octubre de 2021
Infografía y arte para redes sociales del Día de Muertos	Infografía	15 de Octubre de 2021
Infografía y arte para redes sociales del Día de Muertos	5 Copy&Art	21 de Octubre de 2021
Diseño de imágenes para plataforma	344 Imágenes	20 Noviembre de 2021 a 4 de marzo de 2022

Conclusiones

Al finalizar mi Servicio Social puedo concluir que un diseñador de la comunicación gráfica debe de ser un profesional multidisciplinario, ya que se debe realizar desde una investigación hasta obtener un producto final, ya sea una ilustración, un diseño editorial, video, animación, etc. Pero también hay que tener en cuenta en que se quiere especializar uno y así poder delegar actividades, ya que en la profesión, el trabajo en equipo también es importante para tener un producto final de calidad y que cumpla con los objetivos señalados.

El trabajar estos materiales hizo darme cuenta de la gran importancia de la investigación previa a realizar un producto, ya que muchas veces los temas que se tocan están fuera del área de conocimiento que poseemos por lo que para garantizar un diseño que cumpla con los objetivos es necesario saber del tema.

Por otra parte también aprendí a administrar mi tiempo y trabajar de forma más ágil, ya que muchas veces se requiere el material en ese mismo instante. También obtuve como experiencia el aprender a comunicar mis necesidades, como por ejemplo, cuando requería más tiempo para realizar alguna actividad.

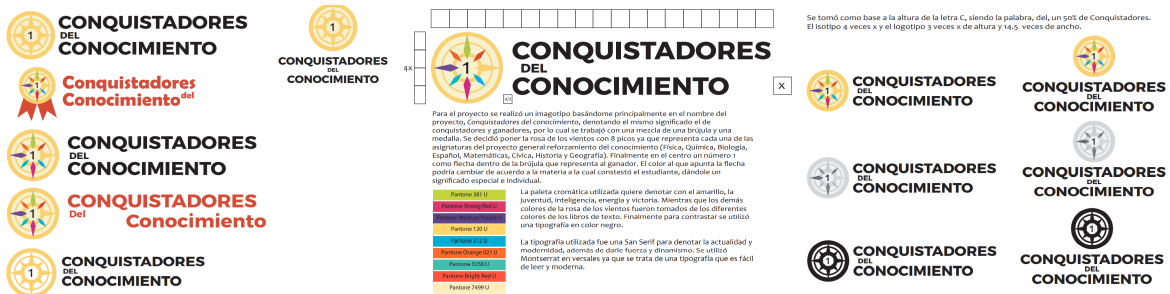
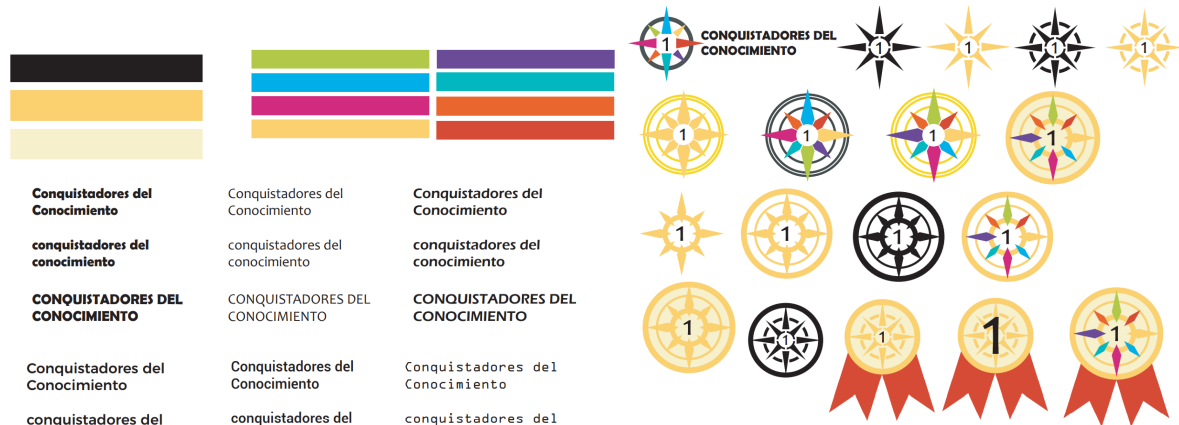
Esta experiencia me ayudará para iniciar mi vida profesional, ya que amplió mi perspectiva para trabajos y proyectos futuros.

Recomendaciones

Este proyecto me pareció de gran utilidad ahora que se presentó la pandemia pues debido a ésta hubo un rezago educativo, por lo que serviría como apoyo para consultar los temas. Aunque considero que tal vez podría plantearse la información de forma más dinámica e interactiva, ya sea con una pequeña animación o gif para hacerlo más atractivo para los estudiantes y no simplemente las imágenes estáticas. Considero que deberían comunicarse y organizarse un poco más en cuanto a las actividades que había que trabajar y tiempos de entrega, sobre todo, de la última actividad, para poder darle más variedad y así poder reforzar también otros conocimientos. También, aunque al final de las actividades se tenía que hacer una presentación en power point para explicar la toma de decisiones del diseño, muchas veces fueron canceladas y reagendadas por problemas de organización.

Anexos

Anexo 1.



Conquistadores del Conocimiento

