

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Secretario Académico de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DEL SERVICIO SOCIAL

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Xochimilco

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

Proyecto: Juntos: Servicio Social en Educación Básica

Clave: XCAD000912

Responsable del proyecto: Mtra. Berenice Sánchez Pacheco

Asesor Interno: Jaime Carrasco Zanini Rincón

Marco Antonio Romero Vazquez **Matricula:**2172036923

Licenciatura: Diseño de la comunicación gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 25923752

Cel: 5558502640

Correo: marcozx.98@gmail.com

Introducción

Los cambios que la pandemia mundial generó alteró todos los aspectos de nuestras vidas, desde una nueva forma de cuidarnos hasta forma de aprendizaje, tuvimos que adecuarnos todos los alumnos, profesores y familiares a tomar clases en casa (en línea), en mi caso particular pase mis últimos cuatro trimestres de la carrera en mi hogar, sin poder experimentar, como todos, las sensaciones que se generan en aulas de clase, me concentré en poner todo mi esfuerzo en el proyecto final de la área de Medios audiovisuales, un corto colaborativo sobre el Síndrome de Down y la atención temprana para los padres de familia, concluí en esta nueva modalidad mi carrera.

Como parte de la formación académica ingrese a la “Autoridad Educativa Federal de la Ciudad de México” para mi servicio social, tuve suerte ya que por la pandemia muchos estábamos en una larga lista de espera; estaba muy ansioso de saber más sobre el ambiente laboral que un diseñador gráfico debe manejar, en un despacho, institución u otra instancia para estar a cargo de un proyecto donde se pueda demostrar las conocimientos adquiridos en la universidad.

En este informe presentaré lo que he aprendido durante mi estadía en el servicio social, así como las actividades realizadas en el lapso de tiempo y mis conclusiones.

Objetivo general

Tras realizar el servicio social, me permitió conocer a detalle el ambiente laboral de una instancia pública, los lineamientos en que manejan de manera institucional y las distintas ramas de diseño que llevan, enfocándome en ilustración y animación de *motion graphics*; todo esto para adquirir experiencia antes de entrar al campo laboral.

Actividades realizadas

Al inicio del servicio, formé parte de un equipo donde realizaríamos proyectos ya antes hechos en la instancia, empezando por saber los lineamientos que la instancia maneja, así como los tiempos de entrega (manejando un calendario para ello)

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

Dentro de los proyectos que la instancia maneja es un programa de reforzamiento para el ingreso escolar a nivel media superior, mediante una página de Facebook llamada “La escuela en casa” donde se realizan grabaciones de clases en línea de materias desde Español hasta Civismo, clases de reforzamiento y con links para las actividades asignadas así como dinámicas para los alumnos, donde los premios son material estudiantil (lápices, libros, etc.). En la primera semana de Septiembre se

me asignó la actividad “Entrega de premios”, una conmemoración para los alumnos ganadores de las dinámicas de los streamings donde se premia el esfuerzo de dichos jóvenes. Para la ocasión se les iban a entregar libros, pero para hacerlo más especial, se me pidió hacer toda una identidad gráfica abarcando carátulas de libros, papelería, así como un video para presentar el evento. Para tener una idea más amplia y dinámica del evento, revisando las transmisiones de la página de Facebook, observé los temas impartidos de cada materia para ellos y la manera en como la transmitían los profesores para ponerme en el papel de estudiante.

Concluí que mi diseño debía tener un enfoque especial para poder representar el evento, trasladándolos a una entrega de premios deportivos, integrando tanto los colores de cada materia como transmitir la alegría tras concluir satisfactoriamente los cursos.

De esta manera comencé con conceptos tales como “Premio, ganador, el mejor en buscador de conocimiento, campeón, hazaña y felicitación”, buscando un enfoque de hazaña competitiva para el título final “Campeones del conocimiento”, uniendo la alegría por premiar especialmente al conocimiento, éstas fueron las bases a la hora de bocetar una copa de oro, una medalla de listón y un emblema en forma de estrella, todo esto inspirado en una transmisión de los juegos olímpicos recientes. Logré que esta propuesta con el nombre y el emblema en forma de estrella fue del agrado de los encargados, dándome algunos consejos para perfeccionar el concepto. El nombre “Campeones del conocimiento” se separaría a 2 renglones donde la letra “C” juntará ambas palabras, poniéndola de un matiz vino para resaltar lo siguiente: cada letra de la palabra “conocimiento” tendrá el color de las materias que imparten en “La escuela en casa”, poniendo el emblema dorado con listones al costado de la letra “C”.

Tras la aceptación de la propuesta y con luz verde para avanzar, comencé a planear lo que sería los postales de invitación al evento en físico y para redes sociales, con la finalidad de llamar la atención de tanto padres de familia como de personas cercanas a los alumnos, inspirándome en aquellas invitaciones a eventos del municipio de mi localidad.

Para la papelería, así como diseño de portada y de libros, me enfocaría en mantener la esencia de “premiación deportiva” con stickers que se colocan a aquellos que compiten en atletismo “(citar aca)”, con frases motivadoras como ““El conocimiento nos llevará al éxito” y con imágenes de 2 jóvenes “alcanzando el oro”.

Para finalizar el proyecto, se me encargó un video para redes sociales como el que se anunciaría el evento principal, por lo que, inspirado en los juegos olímpicos, situé el momento en la habitación de un joven alumno tomando clases en línea, que haría un zoom out y se desvanecerá la escena para cambiarla a una ceremonia de premiación con varios alumnos a su lado y atrás de ellos una columna con una estatua de copa de oro en forma de libro; dando la invitación y felicitación a aquellos

que ganaron las dinámicas. Con esto último finalizó el proyecto, quedando únicamente la presentación del mismo.

Infografía y arte para redes sociales del Día de muertos

A mediados del mes de octubre, se me asignó la actividad de crear una infografía y arte referente a la ofrenda del Día de muertos para Facebook e Instagram, por lo que investigue las infografías más vistas de la ofrenda por internet, encontrándome con que la gran mayoría resumen los elementos que esta tiene, su significado así como los niveles que se representan de la forma católica como de la prehispánica.

Mi enfoque para el diseño sería darle un sentido más histórico hacia la ofrenda ya que la importancia a “el culto a los muertos” se ha manifestado en diferentes culturas de Europa y Asia, como la china, la árabe o la egipcia, pero en las culturas prehispánicas del continente americano no ha sido de menor importancia [...] la visión y la iconografía sobre la muerte en nuestro país son notables debido a ciertas características especiales, como el sentido solemne, festivo, jocoso y religioso que se ha dado a este culto, el cual pervive hasta nuestros días” (Denis Rodríguez, Hermida Moreno, Huesca Méndez, 2012).

Investigando los elementos que conformaban las ofrendas prehispánicas, coloniales y modernas, descubrí que no sólo no existían ofrendas como las que hoy en día conocemos, sino que los elementos que acompañaban al muerto en su viaje al más allá, las referencias a los santos difuntos y el miedo a morir, así como los objetos más preciados de los muertos eran vitales en toda la tradición del entierro.

Comencé a bocetar una ofrenda moderna con 6 pisos segmentado en 3 niveles, iniciando con las 2 primeras de la base como la etapa prehispánica, las siguientes 2 como la etapa colonial y finalizando con la etapa moderna; añadiendo elementos como agua, sal, incienso, pan y velas, así como comida favorita y los objetos más preciados colocados respectivamente en cada etapa.

A la par, el arte para las redes sociales sería hojas de papel picado cuya imagen central serían las ofrendas con las 3 etapas mencionadas anteriormente y sus elementos, distinguiéndose con los colores morado, azul y naranja. Ya para finalizar el proyecto, se entregó y se presentó ante los encargados.

Diseño de imágenes para plataforma de reforzamientos a estudiantes de secundaria (proyecto de la AEFCM)

A mediados de Noviembre me integre a un equipo de uno del proyecto más reciente de la instancia: el rediseño de imágenes de reforzamientos educativos a nivel secundaria para una plataforma digital. Las imágenes a rediseñar provienen de reforzamientos de materias como Español, Matemáticas y Ciencias Naturales, siendo desde 3 hasta 10 imágenes dependiendo las unidades a abarcar, por lo que

me aseguré de aprender los lineamientos, colores propuestos por los encargados a usar y formatos permitidos para comenzar a rediseñar los reforzamientos de la materia que se me asignó: Matemáticas de primer y segundo grado.

Se nos proporcionó un listado en Excel de los 30 reforzamientos por materia a rediseñar, marcando la cantidad de imágenes por unidad en una carpeta dividida en 3: capturas de la unidad, editables en formato “.ai” e imágenes finales; revisando cada reforzamiento y las capturas a rehacer fue donde comencé a realizar el trabajo.

Recordando como los libros de matemáticas de escuelas públicas muestran diseños de colores en los bordes de las tablas, imágenes stock o fotografías para un tema en específico, centré mis diseños en imágenes presentadas en dichos libros.

Tras finalizar el primer grado de Matemáticas presente las imágenes finales, recibiendo las observaciones los cambios que se deben aplicar y de inmediato se realizaron; por lo cual me asignaron el segundo grado de la materia.

Al ver el nivel de limpieza que cada imagen debe tener para que los jóvenes estudiantes resuelvan los ejercicios asignados, me hizo pensar en cómo estas tablas, gráficas y fotos cumplen su función de ilustrar los problemas matemáticos. Habiendo terminado el segundo grado con mejor presentación que el primero, me solicitaron que los apoyara en algunos reforzamientos de la materia de Ciencias Naturales.

Al concluir los rediseños indicados nos pidieron hacer una revisión final de cada reforzamiento para asegurarse de que cada imagen coincida con los archivos editables subidos, luego de esto nos felicitaron por nuestro esfuerzo en cada materia y nos darían información sobre los trámites de cierre de servicio social así como cartas de recomendación.

Debo destacar que al trabajar en una institución pública, los lineamientos deben ser estrictamente perfectos, ya que cada imagen servirá como referencia y apoye a los jóvenes alumnos en su camino para dominar y concluir cada materia que se les asigne, así como el trabajo en equipo a compañeros.

Metas alcanzadas

Como se ha mencionado, realicé 3 actividades principales durante el servicio social, donde considero que fue un aprendizaje bastante grande y satisfactorio, ya que no solo conocí los lineamientos de una instancia pública, sino también el trabajar en equipo con los compañeros ante el volumen de imágenes a rediseñar. Al principio, la dificultad que sería el crear una identidad gráfica desde cero siempre fue uno de mis grandes retos durante la carrera, por lo que busqué información en mis apuntes, libros e información por internet, para poder realizar los proyectos asignados.

Con las imágenes de los reforzamientos observé la gran diferencia entre trabajar con imágenes para una actividad escolar y crear imágenes con colores, formatos,

conceptos y diseño en específico para una plataforma que tiene la finalidad de ser creativa para los alumnos. Si bien un diseñador gráfico se puede enfocar en algunas ramas como animación y fotografía por mencionar algunas, es importante lo multidisciplinario que puede ser el ambiente laboral en un despacho de diseño, institución pública o privada; así como tener siempre en cuenta los conceptos fundamentales del diseño.

Resultados y conclusiones

Con el pasar de los años en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, aprendí lo multidisciplinario que uno debe ser, el trabajo en equipo es un pilar importante a nivel laboral y los conceptos fundamentales para diseñar. Durante la pandemia aprendí a trabajar desde casa y administrar mis tiempos, en ratos libres pude atender las redes sociales así como experimentar el diseñar imágenes para jóvenes estudiantes a nivel secundaria con lineamientos y conceptos ya establecidos.

Recomendaciones

Durante el tiempo que estuve en el servicio social me sentí muy contento, ya que me permitió conocer como es el campo laboral, atender de inmediato las solicitudes, formar parte de proyectos especiales, trabajar en equipo y recibir el agradecimiento por el resultado esperado de mis supervisores, agradezco esta oportunidad que me permitió tener experiencia para futuros retos que se me presenten. Yo recomiendo ampliamente a mis colegas que ingresen a esta institución, donde adquirirán mayor experiencia y prepararse para el campo laboral, que es difícil, pero no imposible.

De esta manera, concluyo mi informe del servicio social; hay cosas que hubiera querido experimentar más, aunque la pandemia no lo permitió, aún así aprendí bastante sobre la metodología de trabajo laboral a nivel público, por lo que espero que esto sirva como referencia para aquellos que quieran ser parte de proyectos importantes.

Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

Rodríguez Patricia, Moreno Andrés, Méndez Javier, (Abril del 2012) El altar de muertos: origen y significado en México. Ciencia y el Hombre. <https://www.uv.mx/>