

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Producción y realización
de material audiovisual para TV UNAM

Javier Flores Martínez

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

Informe final del servicio social

Universidad Nacional Autónoma de México

Dirección General de Televisión Universitaria

Producción audiovisual

Periodo: 13 de agosto de 2025 al 24 de febrero de 2026

Proyecto: Producción y realización de material audiovisual,
arte digital y redes sociales

Clave: XCAD000917

Responsable del proyecto: Silvana Zuanetti

Alumno: Javier Flores Martínez

Matricula: 2212036481

Licenciatura: Diseño en la Comunicación Gráfica

División: Ciencias y Artes para el Diseño

Teléfono: 55 5485 2473

Tel. Personal: 55 74665476

Correo: Javier.floresd49@gmail.com

ÍNDICE

Introducción

Objetivos generales

Actividades realizadas

Metas alcanzadas

Resultados y conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía y/o referencias electrónicas

Introducción

Este documento da evidencia sobre las funciones que desempeñé como diseñador en un ambiente laboral real, cumpliendo un compromiso en mis aptitudes y habilidades tanto con la institución donde realicé mi servicio social, así como también con mi universidad.

El proyecto en el que apliqué fue en el estudio de televisión universitaria de la UNAM, en el que hice asistencia en producción y realización para distintos programas culturales de Tv UNAM, principalmente en la segunda temporada del programa llamado *"Clic cultural"*.

Objetivos generales

El servicio social no solo sirve para demostrar mi preparación como profesional fuera de las aulas y talleres, también es una forma de devolver la inversión educativa que se me dio al sector público, contribuyendo y prestando mis servicios por 480 horas.

Me interesé en este proyecto por la naturaleza del mismo, al ser en una televisora, el flujo de trabajo tiene que ser constante, eficiente y puntual. Además de que, al especializarme en ilustración, quise fortalecer mi desarrollo en esta rama del diseño audiovisual, también me ayudaría a entender cómo es que se trabaja a nivel profesional siendo parte del mismo, conociendo el equipo, desempeño de roles, tecnicismos y responsabilidades que hay en el medio.

Es la razón por la que adopté una actitud curiosa a lo largo de mi estadía en Tv UNAM, pues sabiendo que mi periodo sería muy corto, quería aprender de todo el equipo que conformaba mi área.

Actividades realizadas

Los proyectos en los que tuve la oportunidad de participar haciendo varias funciones, son los siguientes:

- CLIC CULTURAL

Es un programa que fomenta la cultura y la participación del público en general en los espacios universitarios de Cultura UNAM, con más de 30 capítulos; nos trae a nuevos invitados cada semana, complementando con cápsulas informativas con temáticas distintas.

- BSM (Breves Sesiones de Música)

Son distintas sesiones musicales con varios grupos y artistas internacionales, con enfoques musicales distintos, interesantes propuestas e interpretaciones contemporáneas que le dan diversidad y exposición a la música emergente.

- OFUNAM

La serie de conciertos de la Orquesta Filarmónica de la UNAM llevados a cabo cada domingo en la sala Nezahualcóyotl en el Centro Cultural Universitario.

- FICUNAM

El Festival Cultura UNAM se celebra cada año con variedad de actividades de diferentes campos artísticos en todos los espacios culturales de la UNAM.

Las actividades que desempeñé variaban dependiendo del proyecto en el que se me incluía, ya que en algunos momentos era necesario grabar en locación y en otros en el estudio, así que se tenían que hacer las solicitudes de los servicios. En ocasiones también tuve que hacer trabajo de home office, manipulación de mobiliario y supervisión de directrices al staff técnico.

Sin embargo, los roles que más lleve a cabo o con mayor peso formativo fueron los siguientes:

Asistente en pre/producción

Generación y entrega de escaletas, solicitud de servicios, recepción de invitados, supervisión de escenografía, iluminación, audio, video, logística de transmisión en vivo, asistencia de equipo en locación y resolución de problemas técnicos.

Editor de video y motion graphics

Calificación de material audiovisual, ilustración, composición de video, musicalización, maquetado y montaje narrativo, animación, implementación de visuales, plecas, transiciones, créditos y fondos.

Otros

Servicio de catering, anotación de entrevistas, búsqueda de material, filtrado de información, operación de luz y cámara, supervisión en la edición de video, entrega de material y calendarización de actividades.

Metas alcanzadas

Percepción de las producciones

En un inicio el proyecto me parecía sencillo, más tiempo después, que estuve dentro del foro, fue que observé la cantidad de personal, equipo, tiempo y sobre todo la preparación que exige una producción televisiva. El conocimiento y experiencia de la productora y las realizadoras para desempeñar y coordinar diferentes producciones me pareció una labor admirable, por eso, aunque no formara parte inicial de mis objetivos, el tener presente y valorar el ritmo de trabajo de una televisora me parece una meta a la que llegué.

Experiencia

También logré acoplarme al ritmo de la producción, si bien hace falta más tiempo para poder dedicarme a esta área, pude apropiarme de los términos comunes usados en la industria audiovisual, de los roles y soluciones creativas que surgen en medio de una grabación.

Edición y animación

Adquirí un crecimiento considerable en la edición de video, teniendo conocimientos básicos, pude ampliar mi experiencia con la práctica semanal que el flujo de trabajo me daba. De forma gradual, mis superiores me fueron dando material para editar, pasando de animaciones para ilustrar y promocionales de televisión hasta cápsulas completas con libertad creativa. Pasé a tener un flujo de trabajo más eficiente porque también conocía más el programa de edición (Adobe Premiere Pro) y noté la disminución de tiempo que me llevaba editar el material que me daban cada semana.

En cuestión de motion, pude conseguir afinidad en la suavidad de animación, la experimentación de técnicas y ampliación en la aplicación del programa (Adobe After Effects).

Resultados y conclusiones

Estar en la planeación, realización y postproducción de diferentes proyectos audiovisuales me ha servido de gran ayuda para mi desarrollo profesional, no solo aprendí sobre la marcha, sino que también me involucré en un área casi desconocida para mí. Aunque al principio parecía un reto, pude desempeñarme bien en las tareas que me eran asignadas, tomando en cuenta los imprevistos, la calidad de mi trabajo, la colaboración continua, la comunicación y la puntualidad.

Aprecio la oportunidad que tuve de trabajar en un estudio de una de las instituciones educativas y culturales más grandes del país. Es un medio bastante acelerado, en donde la generación de nuevo contenido es constante, la planeación debe ser impecable y tener la capacidad de anticipar los accidentes hace la diferencia.

Participar en este proyecto me brindó nuevas habilidades y dio pie a potenciar otras.

Recomendaciones

Sería conveniente que los estudiantes que quieran realizar su servicio social en Tv UNAM pudieran elegir en qué programa estar, ya que el proyecto te lo asignan dependiendo de las vacantes, esto hace que puedas estar en una producción dinámica como lo fue Clic cultural o en algunos otros proyectos no tan interesantes.

Al ser grabaciones tan largas, se entiende la duración de algunas jornadas, aun así, creo que puede haber más transparencia con los chicos de servicio social.

Bibliografía y/o referencias electrónicas

Universidad Nacional Autónoma de México. (2026). *TV UNAM*.

Universidad Nacional Autónoma de México (2026) TV UNAM, *Clic cultural* PGM 37:

<https://tv.unam.mx/portfolio-item/clic-cultural-programa-37/>

<https://tv.unam.mx>

Universidad Nacional Autónoma de México. (2026). *Cultura UNAM*.

<https://cultura.unam.mx>

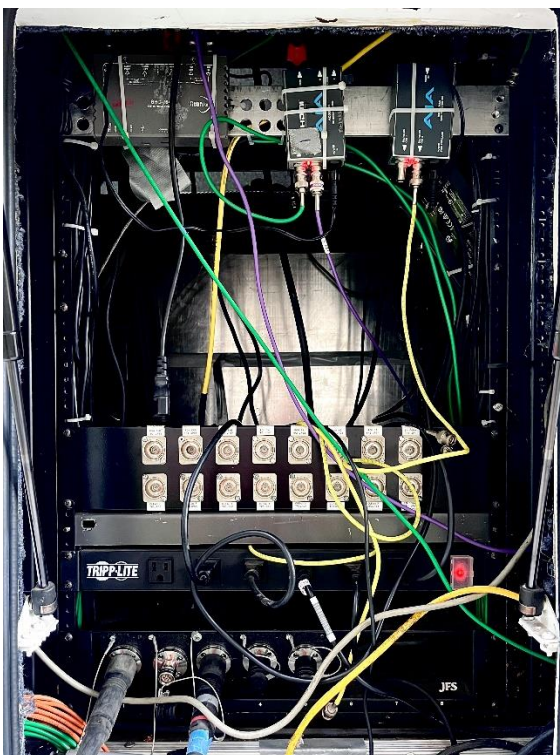
FICUNAM. (2024). *Festival Internacional de Cine UNAM*.

<https://ficunam.unam.mx>

Evidencia Gráfica



GRABACIÓN Y EDICIÓN DE CÁPSULAS PARA
CLIC CULTURAL.



COBERTURA DE EVENTOS EN VIVO
DESDE CABINA Y UNIDAD MOVIL.



PRODUCCIÓN DE MUSICA CONTRA EL
OLVIDO DE BREVES SESIONES
MUSICALES.