



Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar  
Director de la División  
Ciencias y Artes para Diseño  
UAM Xochimilco

**INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

Período: del 7 de febrero al 9 de septiembre de 2022

Nombre del proyecto: Las ciencias y artes para el diseño

Clave: XCAD000010

En Rectoría General de la Universidad Autónoma Metropolitana

Responsable del proyecto: Dr. Mario A. De Leo Winkler

Asesora interna: Mtra. Milena Zamora Sarmiento

Johana Micaela Silva Arregui Matrícula: 2163067741

Licenciatura: Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

jmsa19.44@gmail.com

## **Introducción**

El motivo por el que me interesé en un servicio de diseño gráfico siendo una diseñadora industrial es porque, mientras cursaba la mitad de carrera, consideré importante ampliar mi capacidad y habilidad como diseñadora, algo que siempre llamó mi atención en el plan de estudios de diseño industrial es que formaban diseñadores independientes, y ¿qué quiero decir con esto?, no es un hecho sine qua non depender de otras disciplinas cuando se trate de vender un producto, para ello tuve que tomar clases administrativas, de mercadotecnia, y la que quiero resaltar es la clase de imagen gráfica.

El objetivo de esta clase era meramente aprender a usar el software adobe illustrator para presentar un buen currículum vitae y portafolio. Sin embargo, a partir de aquí me interesé más por la parte gráfica ya que, en diversos proyectos industriales se requiere de esta misma; al final, como diseñador te conviertes en una marca y tanto uno mismo como los proyectos a presentar deben llevar una identidad gráfica.

Por ello, el encontrar este servicio social me animó a probarme a mí misma y cumplir con la meta personal, ya que me llevaría la experiencia previa a lo que realiza un diseñador de la comunicación gráfica.

Parte de los objetivos de este proyecto es acercar a los jóvenes a interesarse por la ciencia; ésta siempre ha sido fascinante, nos ha aportado grandes avances y a la fecha lo continúa haciendo, sin embargo, es compleja de entender sus contenidos así que cuando se trata de comunicar la ciencia al mundo es ahí donde entra el diseño.

No es de extrañar que como seres humanos nos dejamos llevar por lo que vemos, y nuestra atención siempre será captada por lo que sea llamativo visualmente. Entonces, la ciencia debe aprovechar este hecho para poder ser comunicada y entendida por sus receptores, más aún si está dirigida a un público joven.

Si ponemos atención, los libros sobre ciencias la mayoría están ilustrados, es importante aplicar el diseño cuando se trata de esta asignatura, esta era ha dejado en claro lo necesario que es el diseño para la publicidad, la educación y demás a parte de la ciencia.

En este caso, gracias a las redes sociales y al diseño es que la Comunicación del Conocimiento ha logrado captar la atención de la comunidad universitaria, estos se han involucrado en participar en los eventos y conferencias debido a que presenta su contenido planeando la información y composición visual en sus publicaciones.

Sin más que comentar, cubrí mis horas de servicio desde el 07 de febrero hasta el 09 de septiembre del año 2022, en la Rectoría General de la Universidad Autónoma Metropolitana de manera remota en su mayoría debido a la pandemia por covid, con la oportunidad de realizar algunas actividades de manera presencial.

## Objetivos

### Objetivo general

Mi aportación principal para este servicio social era crear propuestas de diseño llamativas para la comunidad universitaria respetando la identidad gráfica de la institución y acorde al contenido que promueve el proyecto **Las ciencias y artes para el diseño en la divulgación científica** con clave **XCAD000010** de la Dirección de Comunicación del Conocimiento.

### Objetivos específicos

- Hacer propuestas de diseño para redes sociales.
- Ayudar con publicaciones constantes a través de *templates*.
- Realizar propuestas de dinámicas en redes sociales en relación al contenido publicado.
- Participar y ayudar en la organización de eventos, visitas de campo y conferencias de manera presencial.

## Desarrollo de las actividades

Para este apartado decidí dividir el trabajo que realicé en 3 bloques, en cada uno se especifica el período y describo las actividades acompañadas de algunas imágenes.

### Primer Bloque (febrero – abril)

Me gustaría comenzar a desglosar mis actividades desde el primer trabajo que tuve que entregar, la tarea consistía en presentar propuestas para exponer a los oradores del programa Ciencia Abierta al Tiempo (CAT) en el mes de febrero (imagen 1).

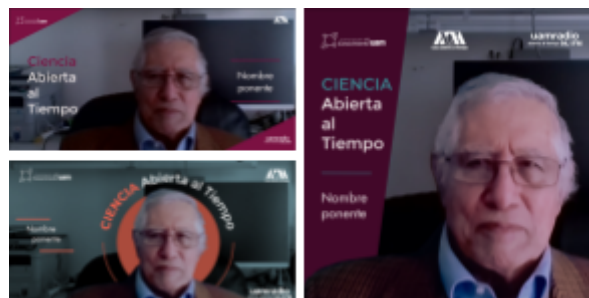


Imagen 1.

Seguido de esto tuve que hacer propuestas de imágenes, retoques y/o fotomontajes para los ciclos de conferencias del mes de febrero (anexo 1), y también presentar ideas para la identidad gráfica del proyecto.

A partir de aquí tuve un reto mayor: animar.

Claro que durante mi formación hice algunas animaciones para presentar mis proyectos, sin embargo eran animaciones diferentes y básicas. Así que fue interesante realizar propuestas animadas para las efemérides astronómicas (anexo 2) del año 2022, encontré y conocí técnicas para animar nuevas -animar con niveles de profundidad, por ejemplo- y que podría aplicar para un proyecto de industrial.

De igual modo, me enfrenté a un diseño diferente a lo acostumbrado: dinámicas para redes sociales (imagen 2). El diseñar algo simple es más complejo de lo que creía, se requiere de ingenio y creatividad. He aquí la importancia de ser diseñadores cultos, ya que hará la diferencia en nuestros trabajos.



Imagen 2.

El resto de mis actividades dentro de este bloque consistieron en apoyar de manera presencial en los eventos celebrados en la Rectoría General de la UAM, visitar el CIBAC<sup>1</sup> para crear una infografía en el siguiente bloque y por último, hacer una ilustración para la infografía sobre la Tecnología LiDAR (anexo 3).

## Segundo Bloque (mayo – julio)

Aquí, además de seguir con tareas que ya conocía y que ya tenía cierto dominio -como el completar las publicaciones de *efemérides* y *sabías qué* del mes de mayo y junio (anexo 4)- desempeñé más variedad de trabajos en relación con el bloque anterior.

En este punto, ya tenía una noción sobre diseñar portadas e íconos para redes sociales, con la diferencia de tener un poco más de libertad creativa para ello. En lo personal, disfruté crear ilustraciones, jugar con las formas y colores para las propuestas del mes del orgullo LGBTQ+.



Imagen 3.

<sup>1</sup> Centro de Investigaciones Biológicas y Acuícolas de Cuernavaca (CIBAC-UAM X).

Siguiendo con la ilustración, y haciendo alusión al CIBAC, retraté los elementos necesarios para explicar el proceso de compostaje y de recolección de gas de los lirios acuáticos, tales como máquinas y compuestos biológicos y orgánicos.

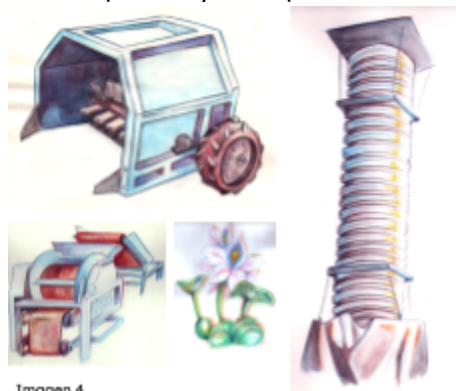


Imagen 4.

### **Tercer Bloque (julio- septiembre)**

En este tercer y último bloque, fue a mi parecer el más enriquecedor y donde más se hizo notar mi progreso desde que comencé este servicio social. Mi primer trabajo a entregar en este período fue el exponer propuestas gráficas y/o ilustrativas que estuviera enfocada en la juventud y la música, para un cartel promocional para el Festival JuventudES UAM (anexo 5).

Las publicaciones tipo *efemérides* y *sabías qué* continuaron publicándose en este caso para el mes de agosto y septiembre (anexo 6), así como mi apoyo en las actividades dentro de la Rectoría General, incluyendo el antedicho festival de la juventud.

Para mitad de este bloque, tuve una tarea de tema libre para publicar una infografía, yo me incliné por hablar del videojuego *Cuphead*<sup>2</sup>. Algo que para mí, era importante resaltar para esta infografía era que este juego se animó e ilustró completamente a mano, por lo que me pareció mejor optar por una infografía audiovisual para exponer el mismo; el contenido se puede ver en las redes sociales de Comunicación del Conocimiento en el link:

<https://www.instagram.com/p/CiDDTc-ODZ7/>.

Ya para culminar mis horas de servicio, mis últimos trabajos fueron proponer composiciones gráficas para la 12ª temporada de CAT (anexo 7) y hacer una ilustración completa, al estilo de la artista Heikala<sup>3</sup>. El tema de esta temporada era sobre el agua, por lo tanto, se usaron las ilustraciones de esta artista que encajaran con el tema de cada episodio, no obstante para el tema sobre el

---

<sup>2</sup> Videojuego perteneciente al género de corre y dispara, publicado por la empresa canadiense Studio MDHR.

<sup>3</sup> Heikala es una ilustradora con sede en Finlandia. Trabaja principalmente con tintas y acuarelas.

*Fracking*<sup>4</sup> (anexo 8), es entonces que tuve que imaginarme cómo *Heikala* crearía una ilustración sobre este proceso mezclándolo con la fantasía que ella suele emplear, además de imitar su estilo y técnica lo más similar posible.

### **Metas Alcanzadas**

Considero que alcancé a cumplir varias metas y los mencionaré por cada uno de los objetivos específicos para detallarlas.

1. ***“Hacer propuestas de diseño para publicaciones en redes sociales.”***  
Aprendí a mejorar mi metodología aplicada al diseño y aplicarla a algo distinto a lo que estudié.
2. ***“Ayudar con publicaciones constantes a través de templates.”***  
El uso de templates, o bien plantillas, me ayudó a optimizar mi tiempo de trabajo y a ser organizada en el mismo.
3. ***“Realizar propuestas de dinámicas en redes sociales en relación al contenido publicado.”***  
Entendí que el diseño se encuentra en todos lados, no exclusivamente en diseñar muebles o un logotipo, puede ser algo tan simple como en este caso un meme.
4. ***“Participar y ayudar en la organización de eventos, visitas de campo y conferencias de manera presencial.”***  
Haciendo énfasis en lo anterior, valoré el aprovechar cada experiencia y oportunidad que se presente, ya que si el diseño puede hallarse en todo éste se origina del conocimiento e ingenio de quien lo crea.

### **Resultados y conclusiones**

Al principio, yo debía mejorar varios aspectos: calidad, limpieza, redacción y composición. A pesar de ello, varias propuestas eran rescatables y dichos elementos se implementaron en las publicaciones de las redes de Comunicación del Conocimiento, como por ejemplo las dinámicas para historias de *Instagram*.

Cabe mencionar que fue importante el asesoramiento y revisión en las juntas semanales para alcanzar mis metas como el mejorar mis habilidades de diseño e ilustración. Aprendí y reforcé muchas cosas a lo largo de mi servicio social, considero que el diseño es una disciplina tan amplia y compleja y que entre más culto sea el diseñador más posibilidades tiene éste de creación.

Sin embargo, la lección que más rescato y me llevo conmigo es que es importante, no solo el ser culto si no también el ser un diseñador versátil. Reconozco que el diseño gráfico y el industrial tienen diferentes enfoques a simple vista, más los requisitos son los mismos: creatividad, disciplina, conocimientos en arte, habilidades espaciales, entre otros.

---

<sup>4</sup> La fracturación hidráulica es una técnica para extraer gas y petróleo del subsuelo, siendo una de las técnicas de estimulación de pozos en yacimientos de hidrocarburos.

Por dicha versatilidad, es que yo como diseñadora industrial me pude desempeñar al nivel de un diseñador gráfico, y no hablo exclusivamente de mis habilidades si no de mi motivación y determinación a formarme en diversas áreas del diseño. El ser alguien con varias habilidades no minoriza el trabajo de ninguna de las dos materias, es un complemento y eso no me vuelve más o menos capaz que alguien que domine sólo el gráfico o sólo el industrial.

*“[...] la principal habilidad del diseñador está en su manera de pensar y de enfrentarse a los problemas.”*

(Luis Rodríguez, 2015. Diseño como incremento de valor)

*“Los diseñadores son capaces de vincular teorías y procesos de análisis a las condiciones prácticas, indispensables para la realización de sus proyectos, nutriendo así los distintos objetivos de las instituciones, empresas y organismos que requieren de sus servicios.”*

(Luis A. Rivera Díaz, 2016. Lecciones introductorias de retórica, diseño y comunicación)

## **Recomendaciones**

Pienso que, es importante ampliar nuestros horizontes como diseñadores, creo fielmente que el diseño gráfico debe tener más presencia en la formación del diseñador industrial y viceversa.

Incluso, me atrevo a decir que en cualquier disciplina del diseño es importante conocer y probar las diversas ramas que éste ofrece. Enriquece nuestro desempeño y capacidad de resolver problemas dentro del ámbito profesional, así como considero que no se debe dejar el arte de lado cuando se trata del diseño.

Y quisiera aclarar, que no hay que cerrarse únicamente en áreas relacionadas con el arte y el diseño, ya mencioné que el diseño se encuentra en todo, por ende la inspiración misma viene de cualquier lado.

Conocer de distintas áreas de estudio, tales como las ciencias exactas o las sociales, nos llevan a cultivarnos y a conocer qué problemáticas atender.

Un ejemplo vago es conocer sobre la naturaleza o probar un deporte nuevo, y a partir de ahí se generan las posibilidades, empezando por la observación seguido de las experiencias. De dichos ejemplos, observamos los comportamientos, los patrones, aplica para ambos que hagamos un diseño basado en los biomecanismos de las especies; y de la experiencia, entendemos a nuestro usuario, y con ello podremos generar un diseño que realmente capte la atención de los mismos.

### **Bibliografía y/o referencias electrónicas.**

Acosta Vivanco, Carlos Alonso. (2019). *Diseño de métodos de difusión* (000186896). México.

[https://biblioteca.xoc.uam.mx/reporte\\_ss.html?archivo=cad01793jqjx.pdf&bibliografico=155=186896](https://biblioteca.xoc.uam.mx/reporte_ss.html?archivo=cad01793jqjx.pdf&bibliografico=155=186896)

Moreno Posadas, E. (s.f.) *El diseño gráfico y la divulgación de la ciencia*. Somedicyt.

[https://somedicyt.org.mx/images/divulgadores/congresos/12/memorias/Memorias/descargas\\_pdf/produccion\\_materiales/descarga\\_moreno.pdf](https://somedicyt.org.mx/images/divulgadores/congresos/12/memorias/Memorias/descargas_pdf/produccion_materiales/descarga_moreno.pdf)

RODRÍGUEZ MORALES, Luis. “Diseño como incremento de valor” [en línea]. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 17, enero-junio, 2015, pp 35-48. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947305003.pdf> [Consulta: 19 noviembre] ISSN: 2007-3615.

RIVERA DÍAZ, Luis Antonio. *Lecciones introductorias de retórica, diseño y comunicación*. 1° edición. México: UAM, Unidad Cuajimalpa, 2016. ISBN 978-607-28-0826-3



## Anexos

### Anexo 1. Propuestas ciclos de conferencias (febrero).



### Anexo 2. Efemérides astronómicas 2022.



### Anexo 3. Infografía Tecnología LiDAR (abril).



## Anexo 4. Efemérides para mayo y junio.



Imagen 4.

## Anexo 5. Carteles promocionales para el Festival Juventudes UAM (agosto).





**Anexo 8. Ilustración sobre el tratamiento de extracción FRACKING imitando el estilo de Heikala (agosto).**

