

SERVICIO SOCIAL

INFORME FINAL DE ACTIVIDADES

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz
Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Ciencias y Artes para el Diseño

Ricardo Alan Jiménez Tapia

Diseño de la Comunicación Gráfica

Número de matrícula: 2112049995

Correo electrónico: richjim90@gmail.com

Teléfono Local: 59 82 00 46

Celular: 044 55 17 83 80 38

Nombre y clave del proyecto: Genérico IPN 117.14.10.2014

Lugar de realización: XEIPN Canal Once

Periodo: 04/Mayo/2015 – 04/Noviembre/2015

Responsable del programa: Ing. Tizoc Cartas Arenas, Subdirector
de Recursos Humanos

Asesor: Roberto Antonio Padilla Sobrado

INTRODUCCIÓN

Canal Once inició sus transmisiones el 2 de marzo 1959, lo que la convierte en la primera televisora pública, educativa y cultural en México, y pionera en América Latina. A lo largo de su historia es reconocida por sus contenidos, que aportan conocimiento, información, cultura y entretenimiento.

Con el despunte del nuevo milenio, Canal Once volcó su mirada a la gente, a la población mexicana que en su conjunto integra el mosaico multicultural y pluriétnico que es el país. De esta manera, en la pantalla de Canal Once se refleja y reconoce la identidad, la cultura y las tradiciones que conviven en todo el territorio mexicano.

Estos son los motivos por los que Canal Once se volvió para mí una plataforma sumamente importante en el ámbito informativo y cultural que me atrajeron como estudiante a realizar mi servicio social, considerando que el servicio social es una enorme oportunidad de aprendizaje que sólo se presentará una vez en la vida que acerca al mundo profesional de una manera muy seria y totalmente enriquecedora

El servicio social es una actividad temporal obligatoria que permite al estudiante crecer en distintos ámbitos:

En el ámbito formativo, (entendido como el proceso de construcción de saberes científicos, sociales, artísticos y humanísticos que facilitan el desarrollo de la estructura ética/moral de la persona y dan sentido a la integración del perfil profesional):

- Consolidar la formación académica.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas.
- Adquirir nuevos conocimientos y habilidades profesionales.
- Aprender a actuar con solidaridad, reciprocidad y a trabajar en equipo.
- Conocer y tener la posibilidad de incorporarse al mercado de trabajo.

En el ámbito social (participando en los diferentes campos de la actividad humana como son salud, educación, cultura, equidad de género, medio ambiente, producción de bienes y servicios, derechos humanos, ciencia y tecnología; incentivando la fructificación de talentos y capacidades de creación, en la atención/gestión de sus condiciones y problemas, que serán asumidas con autorresponsabilidad):

- Tomar conciencia de la problemática nacional, en particular la de los sectores más desprotegidos del país.

- Extender a la sociedad los beneficios de la ciencia, la técnica y la cultura.
- Poner al servicio de la comunidad los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos.

En el ámbito retributivo (contribuir a la mejora de la calidad de vida, a través de la participación en el diseño, intervención, planificación, asesoría, capacitación, etc., al otorgar a la comunidad los beneficios de las competencias adquiridas – saberes, habilidades y actitudes):

Reconocer el costo de la educación recibida y retribuir a la sociedad con acciones responsables.

Privilegiar el compromiso adquirido con la sociedad, atendiendo las necesidades y problemas de los grupos vulnerables.

Retribuir a la sociedad los recursos destinados a la educación pública.

Poner en práctica las competencias adquiridas para realizar trabajo comunitario

OBJETIVO GENERAL

A pesar de ser una etapa muy importante como estudiante, actualmente para muchas personas la realización del servicio social se ha vuelto sólo un trámite para la titulación, en más de una ocasión he notado hasta fastidio y rechazo al momento de que algunas personas se refieren a esta etapa profesional, lo cierto es que más allá de ser sólo un trámite, es una gran oportunidad para aprender de una manera totalmente diferente a lo aprendido durante los cuatro años de carrera, es una ventana a la realidad, a situaciones donde el ritmo de trabajo pide un gran compromiso con el equipo de trabajo y que si no eres una persona dedicada y con ganas poder crecer y desarrollarte rápidamente en el aspecto laboral y profesional puedes dejar ir grandes oportunidades

Como futuro profesional considero que crecer en lugares con formas de trabajar comprometidas con su profesión, ayuda mucho a desarrollar las habilidades de la mejor manera, abasteciendo y alimentando los conocimientos, con el apoyo de gente profesional y plenamente capacitada en su ámbito, rodearme de gente talentosa y más conocimientos y aprender de cada uno de ellos, yo como Diseñador de la Comunicación Gráfica y con enfoque audiovisual escogí Canal Once por los grandes proyectos que se realizan dentro de la institución, más específicamente en diseño y animación, tomar cada uno de los consejos recibidos y por supuesto por el posicionamiento que tiene dentro del ámbito de producción audiovisual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ampliar mis conocimientos técnicos al momento de realizar mis actividades laborales diarias.

- Familiarizarme con el ritmo de trabajo en una institución de gran importancia
- Conocer los procesos para la realización de proyectos.
- Aprender a trabajar en equipo
- Ser un miembro más del equipo de trabajo de diseño.
- Ganar la confianza de los compañeros
- Generar un buen portafolio de trabajo a partir de los trabajos realizados dentro de la institución.

METODOLOGÍA UTILIZADA

El servicio social fue un periodo donde estuve en constante crecimiento gracias a los grandes compañeros que tuve y que siempre me brindaron su confianza y solidaridad, a través de ellos fue que empecé a entender la manera de trabajar dentro del Canal Once, al contar sólo con 4 horas diarias de actividades tenía que distribuir bien mis pendientes para entregar todo a tiempo, desde las actividades que se programaban con algunos días de anticipación hasta pequeñas peticiones que salían de pronto que aceleraban el ritmo de trabajo no sólo mío si no del área en general, pero generalmente hay planes de trabajo que se programan con par de meses de anticipación, habiendo proyectos que tomaban un par de días en sacar hasta cosas con una planeación mucho mayor que lleva meses.

Durante ese periodo me volví una persona totalmente comprometida con mi trabajo, cumpliendo plenamente con mis horarios de entrada y en ocasiones por la carga de trabajo y por el compromiso que tuve mis horarios se extendieron muchas veces en ocasiones realizando más de ocho horas diarias, cabe mencionar que fue por interés propio el haber permanecido durante jornadas largas ya que en ningún momento me sentí obligado a hacerlo.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Posterior a la culminación de las actividades realizadas como prestador de Servicio Social en XE IPN Canal Once perteneciente al Instituto Politécnico Nacional, en un periodo comprendido del 4 de mayo de 2015 al 4 de noviembre de 2015, y cumpliendo un total de 480 horas, se presenta el siguiente reporte, con el fin de dar a conocer puntualmente las funciones desempeñadas dentro de la institución, así como el desarrollo y crecimiento adquirido durante este periodo en el Área de Imagen, a cargo de la Licenciada Diana Emma Serrano, y a su vez, supervisado también por Ernesto Ortega Figueroa, Coordinador de Proyectos.

Al ser uno de los principales canales televisivos encargados de la divulgación y difusión de la cultura, ciencia y tecnología, las personas que laboran en él, se caracterizan por su profesionalismo y un alto grado de compromiso con su función; entre otras cosas, esto

permitió que el objetivo de crecer profesionalmente se fuera cumpliendo a través de las experiencias diarias, y las actividades realizadas, que se describen a continuación:

Apoyo gráfico para la carrera Once K 2015

El apoyo gráfico a la carrera fue de los primeros trabajos realizados, durante este tiempo se realizaron los distintos formatos que se utilizarían durante el transcurso de la carrera; señalizaciones de distancias, guardarropas, señalizaciones para los corredores, señales de meta y salida, podiums, mamparas con patrocinadores, así como el diseño del estampado de los autos que se regalarían. El periodo de la elaboración de estas piezas comprendió alrededor de una semana de trabajo en el que se tuvo que adaptar el master gráfico a cada una de las piezas solicitadas, dichas piezas tuvieron que cubrir con una lista de características muy particulares desde medidas muy exactas hasta modos de color para mandar a la imprenta, todos estos archivos fueron trabajados en distintos tamaños a los reales debido a que eran formatos demasiado grandes que se tuvieron que trabajar en un formato equivalente al 10% del tamaño real pero al darle un valor de 300 dpi respetaba la calidad óptima para dichas impresiones, al final de la semana se entregó un paquete de archivos con más de 50 piezas listas para mandar a imprenta y realizar el montaje de cada una de ellas.

Actualización de carteleras

El canal Once acostumbra diseñar una cartelera diaria con la programación completa del día. Semanalmente se me solicitó a mí y a otro compañero la actualización de algunas de las carteleras internas, la cartelera ya estaba diseñada por lo que sólo quedaba realizar la actualización que consistía en reemplazar información de los programas que se transmitirían esos días, así como los horarios, y en algunos casos, programaciones especiales, siempre acompañadas de la fotografía del programa a destacar diariamente.

Toda esta información era enviada a través de correos por la misma gente del área de imagen, los horarios completos y la programación a detalle para evitar cualquier error al momento de mandarlos, y en caso de ser necesario se nos mandó material gráfico de apoyo para los programas especiales.

Eran solicitudes sencillas pero que tomaba un poco de tiempo realizarlo, todos estos archivos editables se trabajaron en archivos de illustrator para posteriormente importarlos en formato .jpg con perfil CMYK, una vez que se tenía listo el paquete de carteleras se mandaba a revisión con distintos supervisores, cada uno haciendo sus observaciones, desde algunos cambios de texto o correcciones de estilo y una vez aprobadas eran firmadas por cada uno de ellos como símbolo de aprobación para mandar a imprimir.

Apoyo gráfico en gacetas semanales

Ocasionalmente se dio apoyo para el diseño de banners para las gacetas internas, estos banners promocionales variaban mucho, generalmente se usaron para destacar algún programa dentro del canal, un estreno, un especial o una transmisión, dichas peticiones llegaban por el correo electrónico interno con las especificaciones, el copy y en caso de ser necesario el material gráfico, que podrían ser fotografías, logotipos, imagotipos, videos para generar capturas, masters gráficos. Cuando las piezas estaban listas se mandaban al supervisor para su aprobación y una vez aprobados se reenviaban formato .jpg en alta calidad para su impresión.

Diseño y adaptaciones de logotipos

Se realizaron adaptaciones de logotipos de nuevos programas a transmitir en el canal, mismos que contaban sólo con su logo en inglés, es por eso, que la tarea consistió en buscar la tipografía utilizada por el logo original y hacer las modificaciones pertinentes, logrando así, igualar la versión en español. Con el programa Northamerica fue necesario buscar la fuente tipográfica que por distintos motivos no se pudo encontrar por lo que se optó por tomar el logo original en inglés y hacerle las modificaciones directas sobre el logo en formato .png, quitando los elementos sobrantes y agregando los nuevos caracteres para finalmente generar la versión en español que quedó en “Norteamérica”, este logotipo fue usado para distintas piezas de diseño para darle promoción a su estreno dentro de la señal de Canal Once.

Apoyo gráfico para el desarrollo de campañas impresas

Se brindó apoyo en distintas campañas impresas de nuevos programas, estas consistían en las adaptaciones de los masters gráficos a distintos formatos impresos.

Durante el lanzamiento de la nueva serie KIN y una vez teniendo listo el master gráfico se me proporcionó el archivo original para realizar un paquete distintas piezas, la lista completa fue mandada por correo electrónico con todas las características de las piezas a detalle, dentro de esas piezas se encontraban distintos formatos para cubrir la campaña de difusión impresa tales como revistas, pósters, publicaciones en periódicos, diseño de empaques de cds, publicidad para vagones del metro en distintos formatos.

Todos los masters gráficos eran pasados en archivos psd los cuales fueron adaptados en los distintos formatos en photoshop y trabajados con perfiles de impresión para conservar los valores de color originales, todas estas piezas fueron siendo revisadas al momento por el coordinador de proyectos Ernesto Ortega que en caso de tener alguna complicación con los archivos y alguna duda siempre estuvo para asesorar y resolver cualquier problema que surgiera.

Paquete gráfico para las cápsulas *expresiones del arte*

Se me asignó al diseño y realización del paquete gráfico para las cápsulas *Expresiones del Arte pertenecientes al INBA*, una serie de nuevas cápsulas que tienen como objetivo difundir el arte a través de sus distintas manifestaciones, así como eventos en distintos recintos culturales.

Para la realización de este paquete se tomó como primer referencia el diseño del programa “Artes” de Canal Once pero para estas cápsulas se buscó darle una estética diferente, sencilla y clara.

El proceso comenzó realizando pruebas de diseño y estilo a través de una serie de stills para conceptualizar la idea. Se buscaron distintos caminos gráficos hasta llegar a una retícula a base de rectángulos, que más adelante, se animarían para la cortinilla de entrada, y tomando materiales en video previamente proporcionados por el INBA, y cuidadosamente seleccionados para integrarlos a la animación.

A la par, se realizó el diseño del logotipo, probando distintas tipografías, formas y composiciones, pasando filtros de comprensión visual, el logotipo buscaba ser discreto y de fácil lectura, por ello para el logotipo final se adoptó la tipografía “Zona Pro” una fuente Sans de fácil lectura y con trazos muy bien definidos.

Como parte del paquete, se realizó la tarea de conceptualizar el diseño integral, y la realización de una pleca que fue sometida a un proceso con más de cinco propuestas de diseño, dónde se buscó entre otras cosas, conservar esa simplicidad utilizada en la cortinilla de entrada usando parte de la retícula en diagonales pero en formato más pequeño, tomando como tipografía de identidad “Zona Pro” que se utilizó para los textos de esta pleca.

Para la entrega de esta pieza se realizó el render en alfa para conservar transparencias y su futura incrustación sobre los videos finales además de una imagen en jpg con los detalles técnicos como tamaño de texto y versión de fuente a utilizar que se entregaría a los editores.

Por último se realizó también, un back de créditos con el mismo diseño de retícula en formato jpg para montar texto encima. Todo esto entregado en la fecha previamente indicada y siendo siempre supervisado pr Ernesto Ortega, Coordinador de proyectos.

Apoyo gráfico para yo soy yo

La serie Yo Soy Yo fue un proyecto nuevo que me tocó tomar desde las primeras reuniones dentro del área de imagen, pese a mi poca experiencia fui considerado para pertenecer al proyecto para darle identidad a parte de los gráficos de la nueva producción.

Yo Soy Yo es una serie producida por Canal Once en colaboración con el CONAPRED (Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación) que tiene como tema principal la tolerancia y la discriminación entre los jóvenes con estreno a principios de 2016.

El apoyo otorgado a la serie *Yo soy yo* consistió principalmente en el diseño de las distintas plataformas que simularían redes sociales dentro de la serie, una red de amigos, red de videos, videollamadas, mensajería instantánea, así como un paquete de emojis que se utilizaron durante las grabaciones y la postproducción.

La red social de amigos se diseñó tomando como ejemplo dos de las más populares redes sociales actualmente, Facebook y Twitter, adaptando elementos de ambas para crear una interfaz nueva que cumpliera con los objetivos y fuera funcional para el desarrollo de la serie, generando perfiles falsos que pertenecerían a cada uno de los personajes principales de la serie.

Para la simulación del funcionamiento de esta interfaz se buscaron distintas alternativas pero se optó por usar una aplicación para dispositivos móviles que tiene como objetivo simular el funcionamiento de nuestra red social ficticia a través de stills fijos y la creación de puntos calientes que al momento de interactuar con el usuario (en este caso los actores de la serie) la aplicación pareciera real igual que las interacciones entre los personajes, esta aplicación se llama MarvelApp y fueron generados distintos gráficos y subidos a la plataforma de MarvelApp para que fueran utilizados en distintas grabaciones de la serie.

También me encargué del diseño de una nueva interfaz para una plataforma de videos tipo Youtube la cual tendría un papel muy importante dentro de la serie debido al amplio intercambio de información por dicha red, tomando como referencias Youtube y un par de páginas de videos más, realicé el diseño de la plataforma también ficticia de la cual se sacaron stills fijos con comentarios de gente ficticia y animaciones dentro de la misma red de videos. Esta plataforma fue muy importante para la serie pues debido a las interacciones a través de ella, sucedieron distintas situaciones que cambiaron el rumbo de los capítulos.

Otra interfaz que se diseñó fue la de videollamada a través de computadora simulando llamadas por Skype pero mucho más discreta y con pocos elementos generados en Illustrator y Photoshop. De esta interfaz sólo se pasó el template con el diseño para que en postproducción se montaran las piezas de video para obtener el video final.

Como parte del paquete también me encargué del diseño de una aplicación también ficticia que cumpliría con el papel de mensajería instantánea utilizada entre los protagonistas de la serie.

Realicé los gráficos en Illustrator para después generar los stills que más adelante se utilizarían al momento de subirlos a la plataforma de MarvelApp.

Por otra parte, me encargué de realizar la animación de los globos de texto que pertenecían a la interfaz de la mensajería instantánea pero esta vez para ser utilizados en live action, para estas animaciones primero se consideraron diversos factores, desde los colores que se utilizarían para dichos globos y las combinaciones a usar, además de considerar transparencias idóneas que no fueran factor para que los globos de texto perdieran legibilidad.

Para la realización de las animaciones de los globos se realizaron diversas pruebas de estilo y de composición, posicionándolos en distintas partes de la pantalla para que al momento de grabar se dejaran los espacios vacíos necesarios para la inserción de estos globos.

Todo esto, siempre supervisado por Ernesto Ortega y la producción de la serie, durante el periodo que trabajé en el proyecto se calendarizaron entregas semanales y mensuales, principalmente los gráficos que eran indispensables para las grabaciones de los capítulos, ya que algunos eran ocupados sólo para post-producción.

Debido a las pocas horas de servicio que me quedaban me fue imposible acabar las entregas del proyecto, cubriendo dos de tres bloques que fueron considerados desde un principio, pero me encargué de dejar todo listo para quien retomara el proyecto en mi lugar supiera como trabajar los archivos que yo me encargué de generar.

OBJETIVOS Y METAS ALCANZADAS

- Ampliar mis conocimientos técnicos al momento de realizar mis actividades laborales diarias.
- Familiarizarme con el ritmo de trabajo en una institución de gran importancia
- Conocer los procesos para la realización de proyectos.
- Aprender a trabajar en equipo
- Ser un miembro más del equipo de trabajo de diseño.
- Ganar la confianza de los compañeros
- Generar un buen portafolio de trabajo a partir de los trabajos realizados dentro de la institución.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Al término de mi servicio social en Canal Once, puedo decir que este periodo se volvió el más importante para mí en el área profesional, tuve la oportunidad de integrarme a un equipo y ambiente de trabajo que me generó gran confianza y que de la misma manera impulsó mi interés por el diseño. Aprendí con casos reales como organizar el tiempo en

un proceso de diseño

Conforme a mi experiencia personal, considero que el método de trabajo dentro de Canal Once me formó en gran parte para lo que me esperaba más adelante en el área laboral, al entrar al canal 22 como diseñador y animador me vi un poco familiarizado con el ritmo de trabajo además de que llegué con una gran confianza al tener una idea de como trabajar y conocer los procesos de trabajo en lugares con alta presión.

Agradezco la manera en la que los asesores no buscaron marcar un lineamiento obligado a los proyectos en los que me tocó participar, sino que solo dieron bases específicas para que, por medio de mi propia libertad creadora y sus consejos, haya podido desarrollar ideas útiles. Esto habla de un proceso de confianza y trabajo que considero bastante productivo para los fines deseados

RECOMENDACIONES

La televisión como plataforma de comunicación, tiene esquemas muy distintos a los métodos tradicionales de diseño. Es multidinámica, no lineal, casi *hipertextual*. Trabajar dentro de este tipo de instituciones bajo estos formatos y lineamientos te enseña a desarrollar métodos diversos, a organizar prioridades y a trabajar con eficacia y rapidez. Y eso es algo que no en todos lados se aprende.

Como única sugerencia, me gustaría comentar que considero sería bueno implementar también dinámicas o proyectos que deban desarrollarse directamente en grupos o equipos, con tareas delegadas para el desarrollo de los proyectos, ya que en aquellos que participé llegue a sentir bloqueos conceptuales y en algunos casos, agotamiento debido a la responsabilidad individual que conlleva un proyecto de diseño en un tiempo limitado.

Al ser una televisora soy muy consciente que el trabajo es demasiado pero también me hubiera gustado mayor interacción por parte de mis compañeros, trabajadores del área, entiendo que en ocasiones eso no era posible pero uno como personal de servicio social siempre quiere absorber lo mayor posible de la gente que nos rodea.

El desarrollo y aprehensión de estos conocimientos es innovador, ya que te ayuda a generar nuevos panoramas en los que el diseño gráfico se desenvuelve, y en lo personal, me ayudó a enfocar mis metas personales. Hoy en día puedo confirmar que me gustaría trabajar en un lugar así, o de ser posible regresar en un futuro a esta Institución y agradezco a Canal Once el haberme permitido formar parte de su equipo.

BIBLIOGRAFÍA

AMBROSE – HARRIS, Fundamentos del diseño gráfico, Parramón, 2009.

BALDWIN, J. ROBERTS, L., Comunicación visual. De la teoría a la práctica, Parramón, 2007.

SWANN A., El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color, Manuales De Diseño. Gustavo Gili, 1993.

VILCHES Lorenzo, La televisión los efectos del bien y del mal., Paidós Comunicación, 2003

MUNARI, B., Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica, Gustavo Gili, 1984.