

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Edificio Universum, Circuito Cultural de Ciudad Universitaria,

Coyoacán, 04510, Ciudad de México

Periodo:

15 de enero del 2024 al 09 de agosto del 2024

Proyecto:

Diseño para la promoción y divulgación científica
en redes sociales y otros medios

Clave:

XCAD000500

Responsable del Proyecto:

Lic. Gerónimo Rodríguez Cortés

Asesor Interno:

Bruno Fernando De Vecchi Espinosa de los Monteros

Nombre completo: Jorge Arturo Ojeda Torres

Matrícula: 2192038183

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5554241947

Cel.: 5532719157

Correo electrónico: jorjsjorge333@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVO GENERAL
3. ACTIVIDADES REALIZADAS
4. METAS ALCANZADAS
5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES
6. RECOMENDACIONES
7. BIBLIOGRAFÍA Y/O REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

1. INTRODUCCIÓN

El servicio social es la participación de nosotros los alumnos apoyando en la identificación de problemas y ayudando a su posible solución.

El servicio social es una cercanía a lo que nos puede llegar a pasar al egresar de la carrera laboralmente hablando, dado que nosotros como estudiantes no contamos con mucha o tenemos nula experiencia dentro del ámbito laboral, el hecho de tener un acercamiento por parte de la institución obligatoria para el título me parece bastante mejor de lo que suena, creo que es una opción simbiótica bastante justa, tanto nosotros podemos obtener algo de experiencia y conocimientos en el área de nuestra carrera que más nos guste o nos quede a conveniencia, nos da conocimiento y aprendemos o pulimos habilidades nuevas, lo cual claramente nos beneficia y hablando de prestar nuestro servicio a una institución, pues creo que es una relación ganar ganar para todos.

Nosotros los diseñadores somos la herramienta para dar forma a las ideas y poder visualizarlas a través de la interpretación de las mismas ideas a través de diversos medios como ilustraciones, modelos, carteles, diseños, videos, post, reels, animaciones, etc.

El diseño es algo que está en todo lo que vemos del día a día y son los diseñadores los que moldean las épocas. Los estilos de una década, los característicos 80 fue por que los diseñadores de aquella época fueron moldeando la estética, los visuales, los colores, las formas, todo tuvo que pasar por manos de algún diseñador en mayor o menor medida para ser una tendencia tan marcada, entonces los diseñadores dan identidad a las cosas y poder mejorar la comunicación tanto visual como por otros medios.

Siempre he sido una persona que busca rutas diferentes para resolver diversas problemáticas, nosotros como diseñadores buscamos la innovación para mejorar la calidad de las cosas, siempre me ha gustado ir por lados diferentes a los que las personas suelen ir, dando como resultados siempre alternativas nuevas que no siempre son todas totalmente óptimas, pero impulsan el pensamiento creativo de los demás para partir de una nueva base no antes explorada en esa situación, buscando siempre la lluvia de ideas para generar nuevos resultados.

Durante mi estancia en la Dirección General de Divulgación de la Ciencia (DGDC) estuve trabajando con el Director Pedro Sierra Romero apoyándolo en la realización de guiones, buscando material de archivo, editando y grabando videos con su respectiva revisión de guión, apoyando en transmisiones en vivo, asistiendo a las juntas para generar ideas temáticas para las diversas campañas, etc.

Dentro de todas las actividades que realice pude poner a prueba las habilidades que fui desarrollando en la carrera, la forma de realizar las cosas de mi ámbito escolar a un ámbito más profesional, desde la mera redacción por un lenguaje diferente cambia todo aquello que aprendí, aprendí a mejorar mi dicción y redacción en guiones con base a un dossier, el uso de equipo de grabación profesional para uso de transmisiones en vivo, el aprendizaje del uso de programas de transmisión (ovs), uso de aplicaciones de edición para realización de un video para redes sociales, al platicar con mis jefes me percataba de la visión de ciertas cosas que yo no podía ver. En algún punto fui delegado como productor del área de videos para redes sociales, de lo cual yo tenía un concepto de producción muy diferente al que es. Tuve una plática con el productor Gustavo Picasso donde me comentaba que era un productor justamente en una ya producción, lo cual cambió mi perspectiva y me dio consejos y tips para realizar el rol de la mejor forma posible, aprendí también del Gafer de la producción, me explicaba cómo funcionaban ciertas luces y equipo que suelen ocupar, el estar al pendiente y cómo resolver algún inconveniente desde su puesto.

En las grabaciones de un programa nos enseñaron a los de servicio social a montar la toma y buscar perspectivas con cámara para lograr las intenciones de la toma, el que queríamos que resaltaría, el porqué esa aparte, el cómo lo recibe el público, nos explicaban más allá de solo hacer las cosas, el porqué se hacía era realmente interesante.

Igualmente en el departamento de redes sociales donde me encontraba yo, buscábamos todo el tiempo retroalimentación, tanto en los guiones, primeras versiones de un video, en la investigación para entregar resultados más completos, al principio solo era encargado de sugerir cambios de lenguaje más actual a un guión, pero con el tiempo fui ganándome la confianza dando resultados óptimos en mi trabajo y el punto más alto era hacer guion, video y edición de un tema asignado o propuesto, desarrollando cada etapa de pre, pro y post producción desarrollando afinidad con las diversas etapas.

2. OBJETIVO GENERAL

Entre los objetivos de la Dirección de Medios está establecer y desarrollar estrategias para la generación de información y comunicación de la ciencia a través de los diferentes medios masivos, para difundir el trabajo de investigación y el conocimiento generado en la UNAM, así como de otras instituciones nacionales e internacionales. En la Dirección de Medios generamos diversos contenidos a favor de la divulgación científica como post, *reels*, *Tik Toks*, infografías, cápsulas,

documentales, trípticos, artículos, revistas, campañas, transmisiones, conferencias, obras de teatro, talleres infantiles y para adultos, ferias, etc.

3. ACTIVIDADES REALIZADAS

Dentro de las actividades en mi estancia en la DGDC en el área de medios audiovisuales, realice las siguientes actividades:

- Conocer y estudiar la metodología de trabajo del área, así como conocer el estilo de contenido y los proyectos que han desarrollado.
- Asistencia a reuniones donde se plantean los objetivos de las siguientes campañas, así como a reuniones donde se determinan los productos que se realizarán y/o se proponen nuevas ideas, temáticas y
- Escritura de ideas y temáticas de interés sobre el eclipse con las cuales se pueden desarrollar productos para la divulgación científica.
- Asistencia a reuniones creativas de la campaña de Mujeres en la ciencia, para determinar las temáticas a abordar, los productos a realizar, la asignación de cargos, y la organización en cuanto a fechas, llamados, producción, realización, edición y publicación del material audiovisual.
- Participación en ideas de temáticas y diseño de material audiovisual sobre blanqueamiento de coral
- Asistencia a reuniones creativas de la campaña del eclipse mexa 2024, para determinar las temáticas a abordar, los productos a realizar, la asignación de cargos, y la organización en cuanto a fechas, llamados, producción, realización, edición y publicación del material audiovisual.
- Creación de Dossier y redacción de guiones para cápsulas animadas pertenecientes a campaña del eclipse mexa 2024
- Escritura de ideas y temáticas de interés para contenido audiovisual sobre el Jardín botánico.
- Escritura de guiones para cápsulas animadas sobre el eclipse.
- Apoyo en manejo de cámara y producción para transmisión en vivo de conferencia sobre la presentación de un libro en el Teatro Jorge Flores en Universum.
- Asistencia a capacitación para servicio social con temática: Divulgación Científica.
- Asistencia a una conferencia con miembros de TikTok para conocer la plataforma, su método de trabajo y cómo adaptar el contenido de Divulgación Científica a ese formato.
- Asistencia a curso sobre producción audiovisual.
- Producción de cápsula audiovisual perteneciente a la campaña Mujeres en la Ciencia con temática: Tatuaje.
- Organización de producción de videos agendados para TikTok.

- Asistencia a capacitación para servicio social con temática: Área de Medios Audiovisuales
- Producción de cápsula audiovisual perteneciente a la campaña Mujeres en la Ciencia con temática: Body Paint
- Producción de cápsula audiovisual perteneciente a la campaña Mujeres en la Ciencia con temática: Gelish
- Asistencia a la presentación de la campaña Mujeres en la Ciencia.
- Asistencia a capacitación para servicio social con temática: Área de Medios Escritos
- Asistencia a capacitación para servicio social con temática: Departamento de información
- Asistencia a capacitación para servicio social con temática: Área de Redes Sociales y Marketing
- Apoyo en manejo de cámara y producción en transmisión en vivo de obra de teatro sobre la semana del cerebro, en el Teatro Jorge Flores en Universum.
- Apoyo en manejo de cámara y producción en transmisión en vivo de conferencia sobre el sueño, en el Foro de Química en el Universum
- Edición de material audiovisual para su publicación en redes sociales perteneciente a la campaña Eclipse 2024
- Apoyo en producción de material para TikTok, cápsula: cómo no ver el eclipse.
- Grabación de material para TikTok sobre recomendaciones para tomar fotos del eclipse
- Asistencia a reunión para designación de roles y cargos para la transmisión en vivo del eclipse 2024
- Asistencia a ensayo general transmisión en vivo de programa sobre el eclipse
- Apoyo en manejo de teleprompter en transmisión en vivo de programa sobre el eclipse 2024.
- Búsqueda de notas curiosas o interesantes relacionadas al eclipse 2024
- Asistencia a reuniones creativas para determinar las siguientes temáticas a abordar en el mes de mayo, los productos a realizar, la asignación de cargos, y la organización en cuanto a fechas, llamados, producción, realización, edición y publicación del material audiovisual.
- Revisión y registro de discos duros del área
- Asistencia a reuniones creativas para determinar las siguientes temáticas a abordar en el mes de junio, los productos a realizar, la asignación de cargos, y la organización en cuanto a fechas, llamados, producción, realización, edición y publicación del material audiovisual.
- Escritura de guiones para contenido de Tik Tok de junio.
- Apoyo en manejo de cámara y producción en transmisión en vivo de conferencia sobre el mes del orgullo, en el Teatro Jorge Flores en Universum.

- Apoyo en manejo de cámara y producción en transmisión en vivo de conferencia sobre las preocupaciones más recientes para el medio ambiente, en el Teatro Jorge Flores en Universum.
- Asistencia a reuniones creativas para determinar las siguientes temáticas a abordar en el mes de julio y agosto, relacionado a las olimpiadas París 2024, los productos a realizar, la asignación de cargos, y la organización en cuanto a fechas, llamados, producción, realización, edición y publicación del material audiovisual.
- Apoyo en coordinación para construcción del Buyer Persona y del Benchmark que ayudará a la DGDC a estructurar mejor su perfil de TikTok y con eso el contenido que se produzca y se publique.
- Realización de diversas cápsulas para Tik Tok con temática de los juegos olímpicos París 2024.

4. METAS ALCANZADAS

Durante mi tiempo en la DGDC cambió mucho mi perspectiva de las cosas sobre el medio, el paso a paso que conlleva cada detalle logró ampliar mi visión del medio, aprendí a dirigir mis ideas y condensar la información en un lenguaje amable y entendible a pesar de hablar en un lenguaje científico y técnico.

El poder trabajar con profesionales del área con años de experiencia es creo de lo que más pude aprender, su experiencia contándome cómo pasaban ciertas cosas en los *scouting* o la grabación y cómo salir del problema y cómo resolverlo, y los resultados, no tiene precio. Su amabilidad y forma de aconsejar sobre el medio me enseñaron a ver las cosas bajo nuevas perspectivas, también el cómo funciona un profesional en diversas áreas, el cómo realizan su trabajo día a día. Es interesante y motivador ver que siempre hay algo que hacer y que hay nuevas oportunidades al tomar decisiones, ver que siempre se puede seguir innovando aun perteneciendo durante tanto tiempo al medio.

El poner en práctica mis habilidades adquiridas en la carrera fue un reto ya que tenía una formación diferente a la forma que suelen trabajar ellos, tenía ideas y nociones de cómo hacer las cosas que ellos querían, pero con el tiempo me di cuenta que eran diferentes a las habilidades que yo tenía, por lo mismo me fui adaptando a un ambiente más profesional, a tomar otro tipo de decisiones y tener otras responsabilidades pero formando nuevas habilidades en mi y reforzando alguna que otra que ya tenía. Ver cómo piensan y que me brinden retroalimentación sobre los trabajos entregados para poder mejorar la calidad de mis productos era muy motivante, el saber que podía ser un profesional del medio y que la línea que ellos siguen no está tan lejos como yo pensaba, me motivó a seguir y a buscar todas las oportunidades que me podía brindar la institución, desde talleres,

conferencias, capacitaciones, charlas para poder aprender y empaparme de conocimiento y experiencia por personas que han dedicado su vida a los diversos medios, el conocer personas nuevas y como han llegado a donde están es inspirador, lo cual hace que quiera seguir escalando en este medio hasta ver dónde puedo llegar.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Mi conclusión respecto a todo lo escrito anteriormente, tras haber estado casi 8 meses en el servicio, me hizo tener un punto de vista más realista sobre cómo funciona la producción audiovisual de una manera profesional y como es la organización: cada rol tiene una gran importancia y se refuerza más en la parte del proceso de producción, todos buscan sacar el mejor contenido posible y entre todos se ayudan mutuamente dando retroalimentación activa, dando así un producto de muy buena calidad, era una sensación de pertenencia a la institución como si siempre hubiera trabajado ahí. Desde un inicio buscaron incluirnos y ponernos a prueba para ver nuestras capacidades, asimismo el poder mejorar con retroalimentación y observaciones sobre mi trabajo y desempeño me ayudaba a seguir mejorando y puliendo aquellas áreas en que yo no consideraba que fuera bueno siquiera. El sentir que ellos me respaldan si algo no era de la calidad de un profesional me daba tranquilidad, dado que sabía que aquello que no pudiera ver, ellos lo verían, me informarían, me darían retroalimentación y consejos sobre cómo mejorar, etc. Definitivamente fue una gran experiencia de aprendizaje, con muchas nuevas experiencias que no pensé que podría llegar tan pronto.

Al igual, yo a ellos les brindaba apoyo en realización de tareas brindándoles un punto de vista juvenil y creativo diferente a lo que ellos acostumbraban, el saber y poder brindarles puntos de vista sobre cómo acercar temas científicos a personas jóvenes de edades similares a la mía, era de gran utilidad para ellos, incluso el proponer otro tipo de formatos que he visto que funcionan para las redes sociales. Ello llevó a crear un video que superó más de 1.2 millones de visualizaciones, dando como resultado una gran exposición de la institución en las redes. También estuve en las juntas creativas aportando ideas de posibles temas, dí opciones de narrativa, perspectiva de lenguaje actual, etc. Estoy seguro de que mi estancia ayudó a la institución en múltiples aspectos aunque sea solo apoyando a los demás profesionales con los que trabajé.

Conocí grandes personas y algunas de sus experiencias en el medio y me da cuenta, que quiero dedicar mi vida a la producción audiovisual.

6. RECOMENDACIONES

Dentro de las actividades realmente hay muchas áreas donde puedes involucrarte, yo principalmente estuve en la subdirección de producción audiovisual, pero ahí mismo hay muchas otras áreas, un área de radio, de una revista, marketing, redes sociales, transmisiones y cabina, entre otras.

En la DGDC hay tantas áreas de difusión a las cuales puedes aspirar que las posibilidades son enormes, ya que en cada área hay diferentes actividades y eventos, lo cual para personas que quieren especializarse en otras áreas de difusión, ahí es un increíble lugar para continuar aprendiendo ya que siempre hay mucho que hacer junto con proyectos y campañas.

7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Toda la información fue proporcionada principalmente por mí con base en mi experiencia del servicio.

8. ANEXOS

Estos son algunos de los trabajos donde colaboré principalmente con preproducción, producción y postproducción con base la temática que me solicitaron:

Eclipse:

https://www.instagram.com/reel/C5Z68pYrNd9/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

. Julieta Fierro sobre eclipse:

https://www.instagram.com/reel/C5SG-ukLHUA/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

. Científicos deportistas:

https://www.tiktok.com/@divulgacionciencia_unam/video/7400017955402042630?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7345625984449791494

. Gabby Thomas:

https://www.tiktok.com/@divulgacionciencia_unam/video/7398565689839127814?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7345625984449791494

. Bombardeo de Nubes

https://www.tiktok.com/@divulgacionciencia_unam/video/7388336804862119174?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7345625984449791494

. Bobos de pata azules:

https://www.tiktok.com/@divulgacionciencia_unam/video/7372595723570875654?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7345625984449791494

. Julieta Fierro Eclipse 2

https://www.tiktok.com/@divulgacionciencia_unam/video/7355353618582719750?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7345625984449791494