

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Universum

Dirección General de Divulgación de la Ciencia

Periodo: 11 de mayo de 2022 al 11 de noviembre de 2022

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

Clave: XCAD000500

Responsable del Proyecto: Ileana Gayosso Domínguez

Asesor Interno: Martha Isabel Flores Ávalos

Rodrigo Daniel Solorio González

Matrícula: 2172036781

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5554293018

Cel.: 5514914356

Correo electrónico: royodx@gmail.com

Índice

1. Introducción	2
2. Objetivo general	2
3. Actividades realizadas	3
4. Metas alcanzadas	7
5. Resultados y conclusiones	8
6. Recomendaciones	8
7. Referencias electrónicas	9

1. Introducción

El Servicio Social es una actividad esencial que consolida la formación profesional y fomenta en los estudiantes adscritos una conciencia de solidaridad con la comunidad, la sociedad y el país.

Para mí, el estudiante, representa una gran oportunidad de acercamiento al sistema laboral en el que pondrá en práctica los conocimientos y habilidades aprendidas a lo largo de mi desarrollo académico, también representa una gran oportunidad para adquirir nuevos conocimientos y habilidades que pueden ser de gran utilidad en los nuevos entornos de trabajo.

El presente documento describe las actividades realizadas, durante el periodo de seis meses, efectuado en el museo de las ciencias Universum bajo la tutela de la Dirección General de Divulgación de la Ciencia con el proyecto “Diseño para la promoción y divulgación científica en redes sociales y otros medios”

Este reporte deja en claro cada una de las actividades realizadas en el periodo de prestación de servicio, los resultados obtenidos, conclusiones y recomendaciones para el museo de las ciencias Universum.

2. Objetivo general

El servicio social prestado en esta institución fue realizado con la finalidad de aprender a desenvolverme como prestador de servicios, así como para acercarme al concepto de un entorno de trabajo en común a la realización de imágenes como ilustrador profesional, dando vida y color a la información de índole científico con el objetivo de residir en el entorno de las redes sociales para el consumo masivo de los internautas a fin de informar y alimentar el conocimiento de cada uno de los visitantes.

Como objetivo secundario, además de retribuir los conocimientos obtenidos durante la formación académica, está el poner en práctica las competencias adquiridas para realizar las actividades con el fin de alimentar el saber universal y promover las actividades de divulgación científica.

3. Actividades realizadas

Es importante destacar que mi tiempo como prestador de servicio social en Universum y las actividades realizadas en dicha institución fueron enteramente realizadas en línea, esto como medida de prevención por parte del museo y la Dirección General de Divulgación de la Ciencia, debido al número de contagios de SARS-CoV-2.

Para el proyecto “Diseño para la promoción y divulgación científica en redes sociales y otros medios” las actividades programadas para los prestadores de servicio según el Catálogo de proyectos son las siguientes:

- Realización de diseño de imágenes para redes sociales.
- Contribuir a la línea de diseño para las diferentes plataformas de redes sociales.
- Creación de material diverso para difusión.
- Colaborar en el contenido de infografías.
- Coadyuvar en la planeación, desarrollo y evaluación de las estrategias de difusión.

Sin embargo y bajo las condiciones sanitarias antes mencionadas, se me notificó que las actividades antes mencionadas se ajustaron a:

- Colaboración en el contenido para infografías destinadas redes sociales.
- Realización de diseño de imágenes para las infografías, mismas que tienen como objetivo la divulgación de información científica.
- Colaboración en la planeación de estrategias de difusión.
- Retroalimentación activa para cada una de las imágenes generadas.

Aclarados los puntos importantes, los siguientes párrafos están dedicados a detallar cada una de las actividades en las que participé, las cuales vendrán con distintos ejemplos junto a los resultados de los trabajos realizados.

Tarea principal: Realización de infografías para redes sociales

Cada día al iniciar debíamos notificar a la Técnica encargada del departamento de *Social Media* para solicitar la información asignada a cada uno de los prestadores de servicio, dicha información era enviada a nuestro correo electrónico a modo de *copy* en un documento de Word que incluía el contenido de las infografías a realizar junto

con ejemplos de imágenes de guía y fotografías de aquellos elementos que les gustaría que se agregaran al diseño por se. De manera adicional, el primer día recibí el archivo contenedor de Adobe Illustrator, a la vez de las placas institucionales que debían ser integradas a cada una de las imágenes realizadas.

El siguiente paso era, tomando la información del documento, realizar una pequeña investigación de la misma para recopilar puntos clave por medio de un *moodboard* elegir la importancia de cada punto y generar un diseño de acuerdo a jerarquía del contenido.

Las instrucciones proporcionadas por la diseñadora jefe inmediata de la DGDC fueron claras:

- Revisar que el documento no contenga faltas de ortografía o *Typos*.
- No omitir propuestas descritas en el *copy*.
- Confirmar la inclusión en el diseño la fuente original de la información.
- Asegurarse de que las imágenes generadas sean apropiadas para su uso en redes sociales.
- Está permitido “caricaturizar” personajes, ya que pueden parecer atractivos a distintas audiencias.
- Está permitido el uso de imágenes específicas de otros medios, siempre y cuando esté comprobado que fueron dibujadas o interpretadas por nosotros.

Tomando en cuenta las instrucciones descritas, el siguiente paso a seguir era hacer un boceto rápido tanto de la disposición de la información como de las imágenes a generar, una vez asegurado eso lo siguiente era, en el programa *Adobe Illustrator*, las imágenes pulidas y al final componer los textos junto a las imágenes.



Una vez terminado este proceso o incluso durante el mismo proceso, era un deber propio mantener al tanto de las actualizaciones tanto a la diseñadora como a la

técnica encargada, es por eso que debíamos enviar cada imagen generada a un grupo de WhatsApp en el que interactuábamos con las jefas y otros compañeros prestadores de servicio. En este mismo grupo podíamos realizar comentarios sobre las imágenes de nuestros compañeros, de modo que podríamos obtener distintas opiniones y ser parte de la retroalimentación grupal.

#RC DESCUBRE LA CIENCIA

Memoria en animales

Los animales **no recuerdan** acontecimientos concretos en absoluto, en lugar de eso **almacenan información útil** sobre lo que podría **ayudarlos a sobrevivir**.

La **memoria episódica** nos permite recordar **casi cualquier cosa**, por trivial que sea, **durante largos periodos de tiempo**.

Como dónde hemos aparcado el coche.

Hay muchos ejemplos de animales con **buena memoria** (elefantes, gatos) que no utilizan la **memoria episódica**, sino la **memoria asociativa**.

No se basan en **recuerdos** de acontecimientos **concretos**, sino que su memoria está especializada para **recordar información biológica relevante**, como **dónde encontrar comida**.

UNIVERSUM MUSEO FUENTE: NATIONAL GEOGRAPHIC

UNAM 100 AÑOS DE MURALISMO UNIVERSUM

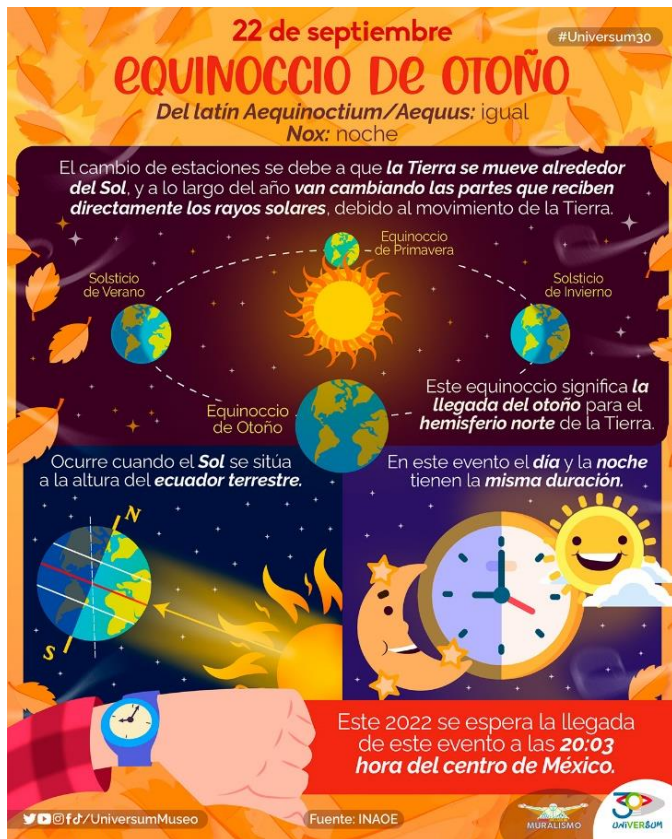
Cada tema asignado significaba un nuevo aprendizaje o información reaprendida a través de este servicio, lo cuál resultó muy significativo personalmente. Los temas de los cuales realicé infografías son los siguientes:

- El cerebro de los Cachalotes
- La Memoria en los animales
- Sagitario A.
- Bioluminiscencia
- Sally Ride

- Día de la Hamburguesa
- Día mundial sin tabaco
- Los Pastos marinos
- El proyecto Colmena
- Señales de que eres un cacomixtle
- Frutas en Náhuatl
- Día de las y los Bioquímicos
- Día más feliz del año
- Tu perro, ¿Se emociona con tu voz?
- Solsticio de Verano
- Día del Sushi
- Día mundial del Vitíligo
- Día internacional de los Asteroides
- Síndrome del impostor
- Fobias
- Día internacional libre de las bolsas de plástico
- La Vainilla
- Vergüenza



- Animales en Náhuatl
- Apolo 11
- Día internacional del Ajedrez
- Día Mundial del Perro
- Rosalind Franklin
- Tatuajes
- Multifacético Maíz
- Capulín, el cerezo nacional
- Nudibranquios: Seres Fantásticos
- Día de las y los profesionales de la medicina veterinaria zootecnista
- Día de la cerveza
- Hongosto
- Día mundial del mosquito
- Día mundial del videojuego
- Antoine Lavoisier
- Día internacional de los primates
- ¿Qué le pasó al cadáver de la novia?



- Día internacional del Buzo
- Día Mundial de la prevención del suicidio
- Irène Curie
- Alerta sísmica
- Equinoccio de Otoño
- Día internacional del Deporte Universitario
- Día mundial del Alzheimer
- Día mundial de las y los profesionales de la Farmacéutica
- Día Nacional del Maíz
- Mariposa Atlas
- Día internacional de la niña
- El mundo jerárquico de las abejas
- Santiago Ramón y Cajal
- Día internacional del Champagne
- Día internacional del leopardo de las nieves
- Día internacional de las bibliotecas

- Eventos astronómicos de noviembre
- Señales de que eres un Xoloescuintle
- Día internacional de los payasos
- Día mundial del origami
- Día nacional del libro

4. Metas alcanzadas

Al finalizar mi periodo de servicio con el museo Universum, desde mi punto de vista observo 4 grandes resultados:

- Puse en práctica varias metodologías de trabajo aprendidas en clase, lo que me permitió diseñar y entregar entre 3 y 4 infografías a la semana que a su vez resultó en un total de 61 imágenes que residen ahora en las páginas del museo Universum.

- Diseñé 180+ ilustraciones vectoriales, lo que resultó en una mejoría en el uso de los programas, así como del desarrollo de mi propia metodología de ilustración vectorial.
- Aprendí a administrar mis tiempos de entrega.
- Mejoré la calidad en el uso del programa Adobe Illustrator y en la generación de ilustraciones vectoriales.

5. Resultados y conclusiones

Al término del servicio social logré obtener un total de 106,366 impactos en redes sociales, siendo Facebook y Twitter las redes destacadas. La imagen individual con más impactos fue publicada el 25 de agosto del 2022 con el título “¿Qué le pasó al cadáver de la novia?”, obteniendo un total registrado de 5,078 impactos en Facebook.

En relación a mis conclusiones, aprendí a desenvolverme en el ámbito laboral, y en el aspecto personal aprendí a lidiar con situaciones en las que mi opinión es enfrentada con una opinión completamente distinta y comprendí que profesionalmente no siempre tienes la razón en algunas situaciones y es importante no anteponer opiniones personales en situaciones profesionales. Por otro lado, ya que el proyecto es “Diseño para la promoción y divulgación científica en redes sociales y otros medios”, aprendí puntos definitivos en relación a la creación de imágenes para redes sociales y cómo acercarse y conectar con el público al que diriges la información.

6. Recomendaciones

Mis recomendaciones para este proyecto de servicio social son:

- Diversificar las actividades desarrolladas durante el servicio ya que se vuelven monótonas y existen bastantes opciones multimedia para publicar en redes sociales fuera de infografías informativas.
- No encasillarse en que Facebook y Twitter sean las únicas redes sociales a las que los prestadores de servicio tienen acceso de realizar contenido y abrir espacio para que produzcan contenido multimedia en Tiktok e Instagram.
- Ofrecer mayores herramientas de opinión más allá de las recomendaciones simples apelando a los gustos y estéticas agradables.

7. Referencias electrónicas

- Universum, Museo de las ciencias (19 mayo. 2022). “¿Cómo es la memoria en los animales?”. Publicación de Facebook. Consultado el 02-01-2023.
Recuperado de:
<https://www.facebook.com/UniversumMuseo/photos/a.10152669979160663/10160171587535663/>
- Universum, Museo de las ciencias (20 junio. 2022). “Se dice que #UnDíaComoHoy es el día más feliz del año, ¿tú qué crees?”. Publicación de Facebook. Consultado el 02-01-2023. Recuperado de:
<https://www.facebook.com/UniversumMuseo/photos/a.10153194514960663/10160233571415663/>
- Universum, Museo de las ciencias (25 agosto. 2022). “A propósito de que #UnDíaComoHoy de 1958 nace #TimBurton, te dejamos estos escalofriantes datos.”. Publicación de Facebook. Consultado el 02-01-2023. Recuperado de:
<https://www.facebook.com/UniversumMuseo/photos/a.10152669979160663/10160336467105663/>
- Universum, Museo de las ciencias (22 septiembre. 2022). “Es hoy, es hoy”. Publicación de Facebook. Consultado el 02-01-2023. Recuperado de:
<https://www.facebook.com/UniversumMuseo/photos/a.10152669979160663/10160384323550663/>