

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Periodo: 09 de mayo de 2022 al 09 de Enero de 2023

**Proyecto: Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto
Y CONAIMUC**

Clave: XCAD000853

Responsable del Proyecto: Mtra. María Soledad Torres Arancibia

Asesor Interno: Mtro. José Benito Antón Gracia

María Brenda Jazmín Balderas Rosas

Matrícula: 2182037389

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

Cel: 5548866556

Correo Electrónico: brends.bald@gmail.com

Introducción.

Informe Final de servicio social del área de CYAD, en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, realizado en Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto Y CONAIMUC, cuyo responsable es la maestra María Soledad Torres Arancibia, donde realicé actividades de servicio social, acordes a mi perfil profesional, como parte de mi proceso de titulación. Así como reportar mi proceso, informe y correlación de trabajo con la institución CONAIMUC.

CONAIMUC, tiene como principal motivación promover, apoyar y agrupar las áreas de cultura municipal, universitarias y ONG(s), con interés en fortalecerlas por medio de la creación y gestión de proyectos culturales y artísticos innovadores con alto impacto comunitario. Además de generar alianzas internacionales.

Durante este proceso tuve la gestión y realización de dos proyectos en simultaneo para Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto y CONAIMUC, donde desarrollé actividades relacionadas con mi plan de estudios y en beneficio de la comunidad de:

Su arte; programa que busca potenciar la internalización e ingreso a nuevos mercados de productos o servicios a través de una plataforma para la producción y distribución de artesanías mexicanas como impulso y apoyo a los artesanos.

Reaprende; programa de capacitación para niños y jóvenes para prueba PAES especializado en matemáticas en la región de Valparaíso Chile.

Ambos proyectos los realicé en simultáneo durante el período 09 de mayo 2022 al 09 de enero de 2023, donde cubrí el total de 480 horas efectivas de servicio.

En este informe desarrollaré el objetivo, desarrollo y conclusión de ambos proyectos, por lo que este trabajo será dividido en dos partes a manera de informe, donde plantearé los principales retos, obstáculos, proceso de diseño y conclusión de ambos proyectos.

Objetivo general del desarrollo de programa Su arte, para Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto y CONAIMUC.

Potenciar la identidad de Su arte, para la internacionalización de artesanías mexicanas principalmente en Europa, a través de la investigación, delimitación del problema y desarrollo de un branding que resulte atractivo a posibles compradores extranjeros. Así como la exploración de la identidad de “lo mexicano” y “el arte” como parte fundamental del proyecto, con el objetivo de ofrecer al cliente, toda una experiencia a través del objeto material de artesanías mexicanas.

Actividades realizadas.

Realicé una investigación general a cerca de las artesanías, así como de su respectiva región de donde provienen, esta investigación, incluye propuestas de comida típica, dulces, esencias, accesorios, fruta típica, flor típica, piedras o cuarzos, mitología, textiles y otras artesanías. Las propuestas de comida típica, dulces, esencias, accesorios, piedras o cuarzos, fueron ideadas como parte de la experiencia que podía acompañar el diseño de packaging del producto, con la intención de regalar muestras de bolsillo que rodearan al producto y que complementaran la experiencia de la artesanía misma, así como experimentar y conocer un poco más a cerca de la cultura de la región de origen en México.

El resto de la investigación que incluye, otras artesanías, fruta típica, flor típica, mitología y textiles, fue un primer acercamiento a poder pensar la nueva identidad para suarte, así como me ayudó a determinar ¿Cuál era el problema de la identidad pasada? Delimitando el problema, noté que la imagen pasada estaba inspirada en textiles y formas de que representan el maíz. Esta forma no transmitía el arte o las artesanías y mucho menos resaltaba la función de apoyar a los artesanos mexicanos que incluye el proyecto suarte. Tampoco estaba pensada para su público objetivo, así como los gráficos y colores que lo acompañan.



Decidí realizar una lista de palabras y conceptos clave que me pudieran servir de apoyo para comenzar el bocetaje de su nuevo imago tipo, estas palabras fueron:

- Artesanías que comercializa suarte (Joyería, adornos, artículos ornamentales, bolsos, termos, talabartería, accesorios, cadenas de plata y collares)
- Regiones que dan origen a estas artesanías (Zacatecas, Chiapas, Oaxaca, Morelos, Guadalajara y Ciudad de México).

- Arte / Artesano /Artesanía /Empoderamiento / México / Hecho a Mano/
Elegante / Sutil

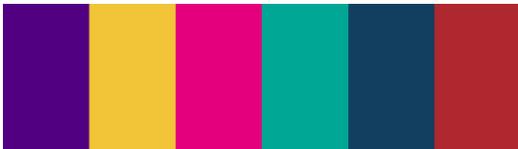
A continuación, muestro algunas imágenes sobre el proceso de bocetaje de identidad.



El imagotipo final se inspiró principalmente en la talavera mexicana poblana, así como en la representación de ornamentos que la hacen elegante.



La paleta de colores seleccionada está basada en los colores típicos en papel picado de día de muertos, en la flora típica y pigmentos antiguos de procesos artesanales en México.



Tipografía: Paradizo regular, es una tipografía serif, cuyos trazos muestran elegancia con algunas curvas más orgánicas, este aspecto orgánico pero elegante fue clave fundamental en la elección de la tipografía para su arte, quienes buscaban la elegancia, sin quitar la parte orgánica y hecha a mano de sus artesanías mexicanas.

Paradizo Regular

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

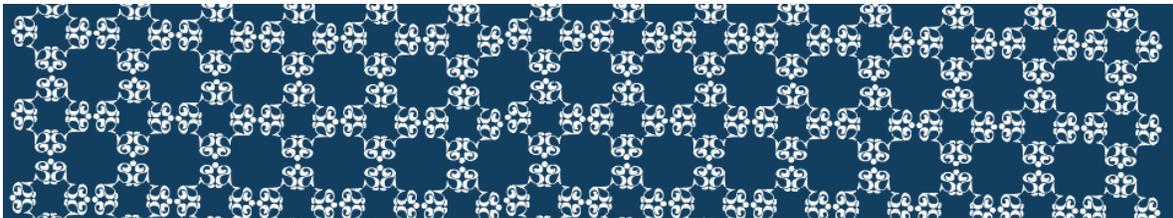
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; \$ # ' ! ! " / & ? % & () @

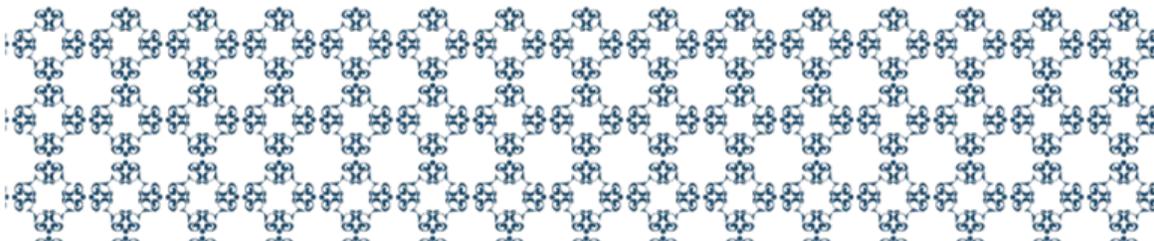
Identidad: Al realizar un imago tipo basado en la talavera, decidí que la identidad debía tener módulos de repetición ornamentales, asemejando precisamente esta artesanía mexicana poblana.

La identidad está basada completamente en el imago tipo, el imago tipo fue repetido en 4 ocasiones para formar un módulo de la ornamentación, este módulo se utiliza en repetición de columnas y filas para lograr la identidad completa como se muestra a continuación.

Versión 1.



Versión 2.



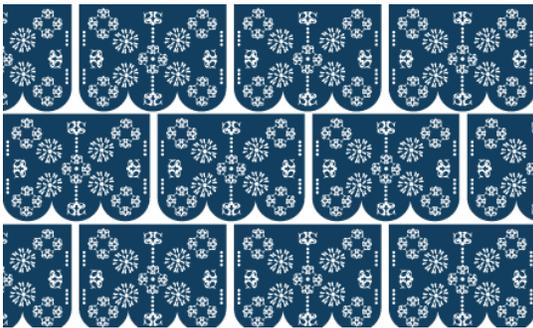
Identidad Estacional; variaciones del patrón principal permitidas.

Realicé, una serie de 3 variaciones del patrón de identidad, para desarrollo de una identidad estacional con fechas alusivas a las festividades más importantes en México para las artesanías.

A continuación, presento las tres variaciones de identidad y sus respectivos elementos.

Patrón estacional versión 1: Día de muertos (octubre - noviembre).

Se crea un patrón de papel picado que contiene flores de cempasúchil en su interior, así como algunos ornamentos del patrón principal.



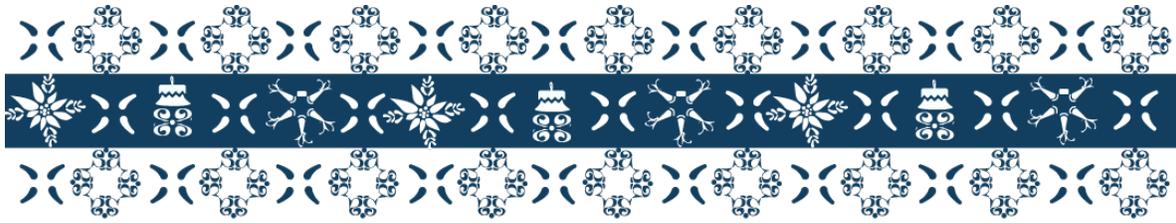
Patrón estacional versión 2: Día del Artesano y Día del Arte (marzo - abril)

Se realiza un agregado de formas temáticas con algunas de las artesanías más conocidas en México como son los alebrijes, cerámicas, muñeca lele y se agrega al patrón base.



Patrón estacional versión 3: Navidad (diciembre - enero)

Se realiza un nuevo patrón de formas temáticas de artesanías navideñas mexicanas como piñatas y esferas, así como la flor de noche buena, endémica de México.



Finalmente, en el proyecto se realizaron visualizadores de identidad a través del packaging que implicaba la bolsa de regalo y la caja que contiene la artesanía como se puede observar a continuación.



Metas alcanzadas para Suarte.

Se logró hacer un rebranding más acorde a las necesidades de la marca, así como de sus clientes potenciales en el extranjero.

Uno de los obstáculos más grandes era que todo el imaginario colectivo y cultural referencial acerca de México fuera simplificado y elegante sin quitar la esencia de lo que visualmente puede significar México.

Por otra parte, la comunicación resultó beneficiada con los clientes, ya que la nueva imagen ayudó a la identificación de la marca como artesanías mexicanas.

Finalmente, otro de los obstáculos tenía que ver con la experiencia de compra en el packaging, dónde los resultados de la investigación, a cerca de posibles accesorios y objetos ricos en significados culturales mexicanos, ayudaron a hacer más inmersivo el paquete que contiene las artesanías y recibe el cliente desde su casa, conteniendo granos de café, esencias, pétalos de la flor de cempasúchil, dulces típicos mexicanos, postales y algunas leyendas escritas, de acuerdo a la región donde pertenezca la artesanía pedida por parte del cliente, con esto buscar enriquecer y fortalecer la imagen de México, sus artesanías y su extensa cultura.

Finalmente entregué a la empresa un media Kit, que contiene todas las tipografías, gráficos de identidad, usos y variaciones recomendados del imagotipo, así como en alta, todos los diseños de impresión para el packaging correspondiente acorde a la comunicación de identidad estacional establecido con anterioridad.

Objetivo general del desarrollo de programa Reaprende, para Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto y CONAIMUC.

Potenciar la identidad de Reaprende, para la realización de cursos y talleres de nivelación para la prueba PAES, que permite el ingreso a las universidades adscritas en Valparaíso Chile, donde personas entre los 18 a 30 años, buscan acreditar la prueba y este tipo de cursos y nivelación son indispensables para los mismos. Todo, a través de la investigación, delimitación del problema y desarrollo de un branding que resulte atractivo a posibles interesados en los cursos de nivelación, sobre todo nivelación matemática. Así como la exploración de la identidad de “Ciberpunk” y “lo tecnológico” como parte fundamental del proyecto, con el objetivo de ofrecer a los aspirantes una dinámica atractiva, con técnicas innovadoras y proveer herramientas tecnológicas que ayuden a los aspirantes a ingresar a la universidad en Valparaíso Chile.

Actividades realizadas.

Realicé una investigación general a cerca de la temática ciberpunk propuesta por Isidora Pi, profesora de los cursos, así como encargada principal del proyecto de Reaprende, dónde quería averiguar que tanto esta temática podría ser profusa o apegada a la resolución de problema de identidad, la investigación incluye ideologías derivadas del ciberpunk, la ciencia ficción, origen, estética, vestimenta, colores y diseño de artefactos. Las investigaciones propuestas, dieron origen a la idea de realización de personajes y centrar la identidad en Isidora, puesto que ella es la mente detrás del proyecto, profesora y que imparte las dinámicas en línea, esta última dio origen a la idea de emparejar esta narrativa de ciencia ficción a los personajes de Isidora y su mascota Roso, así como de crearles una historia y desarrollar sus motivaciones como parte de una narrativa de ciencia ficción y super héroes de comic o videojuegos, siendo una temática preferida por usuarios de sus cursos.

El resto de la investigación incluye, particularidades del grado de matemáticas para la prueba PAES, así como la investigación de otras cuentas que realizan cursos de nivelación. Esta investigación, me ayudó a determinar ¿Cuál era el problema de la identidad pasada? Delimitando el problema, noté que la imagen pasada estaba dispersa entre otros estilos de imagen, así como su comunicación, al ser principalmente de matemáticas, los problemas de estos vuelven las publicaciones muy pesadas en texto y así perdiendo la atención de sus usuarios. Finalmente, y la más importante, la falta de identidad visual y branding, problema muy recurrente en la competencia de nivelación de matemáticas, sin embargo, se

ve una clara diferenciación entre la competencia que, si lo tiene, puesto que sus números e identificación es mayor con los usuarios. Esta forma no transmitía el avance y dinamismo en las clases de matemáticas y mucho menos resaltaba la función de apoyar a los aspirantes a la universidad en sus cursos de nivelación.



Decidí realizar una lista de palabras y conceptos clave que me pudieran servir de apoyo para comenzar el bocetaje de su nuevo imago tipo, estas palabras fueron:

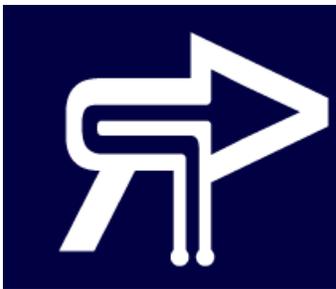
- Ciberpunk y sus similitudes con la historia a crear que sea atractiva a los estudiantes (Robin Hood del Ciberpunk, personajes, mascota, tecnología, inteligencia, revolucionario, dinámico y futurista).
- Matemáticas (Aprendizaje entretenido, educación accesible, aprendizaje de manera diferente, oportunidades y herramientas).
- Empatizar con los usuarios (Comunicación jovial, empoderamiento, inspirar en el aprendizaje, ser perspicaz, utilizar una narrativa que les sea atractiva y resulte fácil de identificarse)

A continuación, muestro algunas imágenes sobre el proceso de bocetaje de identidad.





El imagotipo, se realizó basado en diversos signos semánticos, como lo son la R de re-aprende, la flecha de regresar (regresar a aprender), circuitos tecnológicos (innovación, tecnología y ciberpunk), triángulo y letra A, para cerrar la flecha de regreso y cerrando semánticamente la palabra “aprender”.



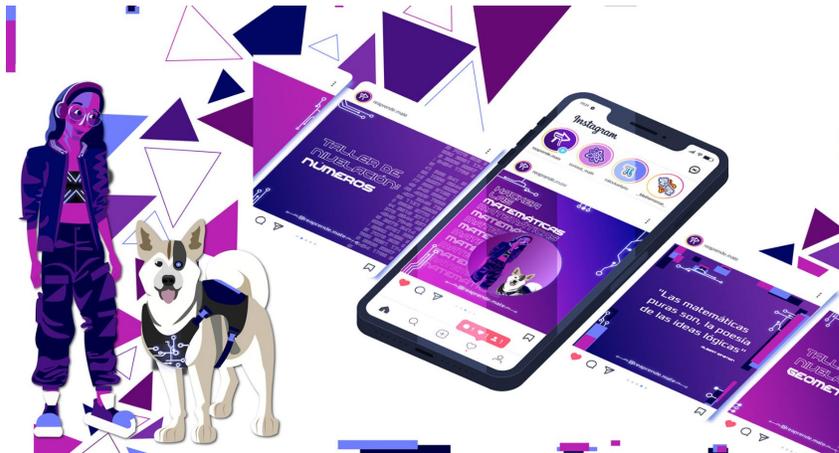
La paleta de colores seleccionada está basada en los colores típicos en la estética ciberpunk, así como busca reflejar la tecnología y la comunicación digital.



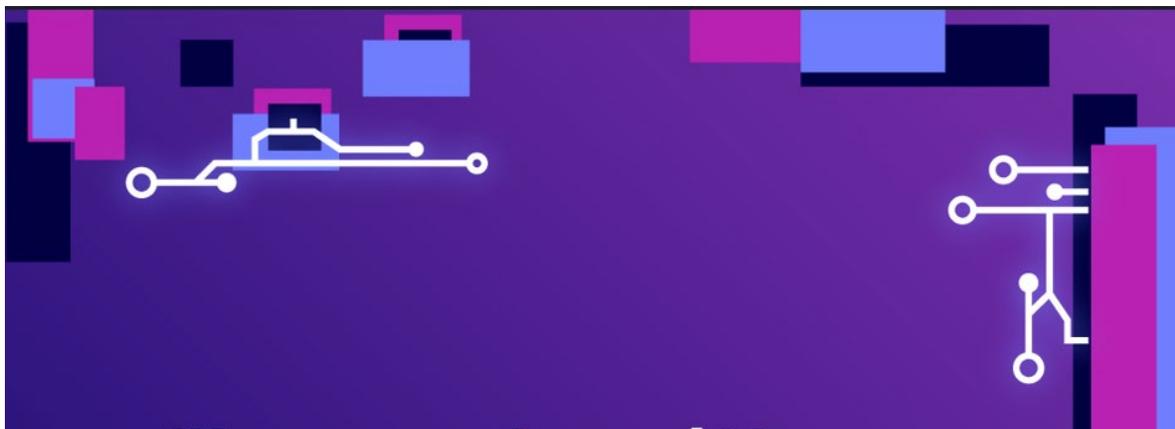
Tipografía: Raxtor regular y bold, es una tipografía sans serif, cuyos trazos, son gruesos y amplios, buscan mostrar tecnología y futurismo con trazos más rectos, este aspecto recto, y de aspectos amplios, resultó fundamental en la elección de la tipografía para reaprende, donde se buscaba la tecnología e innovación, sin dejar de ser legible y entendible para otros.



Identidad: El concepto de la A como Aprender y como signo de flecha de avance, así como esta particularidad con los triángulos de funciones matemáticas, se retomó como elemento principal en la identidad, al jugar con sólidos y plastas de este.



Otro gráfico de identidad importante tiene que ver con el glitch, el glitch es este efecto que denota problemas de programa o hackeo, esta parte de la identidad fue indispensable para posteriormente realizar el diseño de slogan, que es “Hackea las matemáticas”. Por otra parte, el glitch, denota un cambio entre una cosa y otra, este aspecto resulta fundamental para los usuarios que comienzan un cambio de aprendizaje en sus pruebas de nivelación, especialmente en las de matemáticas.

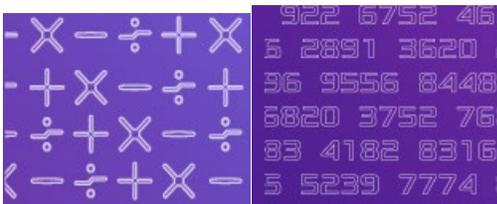




Personajes; La realización de personajes basados en la profesora Isidora y su mascota Roso, fue eje para la historia y diseño de identidad, quienes reforzaban la parte tecnológica y buscaban crear empatía con su público objetivo, dando una estética futurista de videojuego.



Finalmente se realizaron gráficos de identidad para portadillas y posts en Instagram, estos constan de una planilla de elementos como teoremas matemáticos, números y circuitos lógicos tecnológicos.



Al final se realizó un visualizador de identidad y de su aplicación para post en Instagram, puesto que este es su principal vehículo de trabajo.



Metas alcanzadas para Re-aprende.

Se logró hacer una identidad que potencia las aptitudes propuestas por la profesora Isidora, tomando la personalidad y propuestas de aprendizaje implementados en la serie de cursos en línea “Reaprende”, con la finalidad de realizar nivelaciones a los aspirantes de la prueba PAES en Valparaíso Chile.

Se creó una serie de personajes inspirados en la imagen de la profesora y su mascota, por ser los principales rostros de las clases en línea, estos personajes, creados en el estilo ciberpunk, promediaron un aumento en la interacción entre posts, así como en la participación entre alumnos durante la clase.

Con la introducción de la nueva identidad, durante los primeros meses hubo un aumento de 300 seguidores, sin embargo la identidad no terminFinalmente entregué a la empresa un media Kit, que contiene todas las tipografías, gráficos de identidad, usos y variaciones recomendados del imago tipo, así como en alta, todas los diseños de impresión para el packaging correspondiente acorde a la comunicación de identidad estacional establecido con anterioridad.

Resultados y conclusiones.

Como comentaba anteriormente, en el proceso de diseño y del protocolo de actividades realizadas durante la gestión del trabajo para servicio social en la asociación Talleres Culturales Salón Abierto y Cooperación Espacio Abierto Y CONAIMUC, las actividades realizadas, fueron la conformación de dos proyectos de identidad en forma simultánea, de inicio a fin para el proyecto Suarte de artesanías mexicanas, así como por su parte reaprende para los cursos de regularización matemática.

Para ambos proyectos se realizaron esquemas de investigación que nos ayudaran a recopilar información necesaria a cerca de su mercado, así como su cliente potencial y competencias, a partir de ello diseñé estrategias de comunicación

visual y bocetaje para iniciar el proceso de diseño de identidad, marca y branding respectivo a través de un brief, documento dónde se detalló el cronograma de actividades y pasos a seguir con la institución, así como estipular y cumplir con los entregables. Como comentaba en las metas alcanzadas, se cumplió con lo estipulado en brief, sin embargo, el cronograma tuvo que ser cambiado y aplazado en algunas ocasiones, ya que la institución tiene una horizontalidad no jerárquica, donde constantemente se encuentran viajando y ayudando artesanos en diversas partes de México, dificultando en esto algunas juntas creativas y de avances, sin embargo eventualmente se cumplió el tiempo estipulado de servicio, pero debido a estos retrasos y algunos acuerdos con la institución, finalmente pude concluir ambos proyectos satisfactoriamente, posterior a 3 meses después del tiempo estimado de servicio social.

Recomendaciones

Mis recomendaciones son primeramente para el alumnado, puesto que debe tener en cuenta este tipo de imprevistos en tiempo en cuanto a empresas horizontales, ya que aún con cronogramas y tiempos establecidos, hay situaciones fuera de nuestro control, sin embargo, con comunicación y acuerdos con la empresa, se pueden concluir satisfactoriamente los trabajos a realizar.

Las siguientes recomendaciones van acerca del proceso de diseño, la investigación previa, así como la realización de un brief, es una parte fundamental del proceso creativo, a pesar de que puede ser una parte teórica que ocupe bastante tiempo, a partir de la investigación se pueden conceder aspectos esenciales para la realización y propuesta de estrategias de diseño, así como los aspectos a trabajar, redactados y estipulados en un brief argumentado en la investigación.

Finalmente, las recomendaciones son para las instituciones que reciben como apoyo al alumnado de la UAM para realización de servicio social, tienen que ser parte de la comunicación constante con el alumnado, así como prever con el mismo, situaciones que pueden darse a lo largo del tiempo de trabajo.

Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

Adicional y como anexo, agrega las imágenes en el mismo archivo (si fuera el caso).

<https://www.admagazine.com/gran-diseno/alebrijes-las-figuras-fantasticas-mas-coloridas-del-arte-popular-mexicano-20201028-7622-articulos>
<https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-historia-detras-del-rosa-mexicano>
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-57598586>
<https://www.caracteristicas.co/civilizacion-azteca/>
<https://www.casademexico.es/noticia/origen-de-la-pinatas/#:~:text=La%20forma%20actual%20de%20las,d%C3%ADas%20previos%20a%20la%20Navidad.>
<https://www.elsoldetoluca.com.mx/doble-via/datos-que-no-sabias-sobre-el-cempasuchil-la-flor-de-veinte-petalos-4362871.html>
<https://hablemosdeflores.com/bugambilia/>
<https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/aztecas>
<https://www.lifeder.com/artesantias-de-zacatecas/>
<https://topadventure.com/cultura/El-onix-la-piedra-prehispanica-de-origen-divino-20210202-0003.html>
<https://vivescortadaimport.com/diccionario-minerales/minerales/malaquita/index.php>
<https://www.mexicodesconocido.com.mx/pitaya-y-pitahaya-diferencias-y-propiedades.html#:~:text=La%20pitaya%2C%20tambi%C3%A9n%20conocida%20como,M%C3%A9xico%2C%20el%20g%C3%A9nero%20Stenocereus%20spp.>
<https://monchitime.com/2021/11/los-colores-que-mexico-le-dio-al-mundo/>
<https://www.gob.mx/siap/articulos/la-flor-de-cempasuchil-un-icono-de-mexico?idiom=es>