

Dr. Francisco Javier Soria López

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

El Albergue del Arte Alberto Zamora no.32
Periodo: 03 de febrero de 2020 al 3 de agosto de 2020
Proyecto: Centro de investigación Escénica, El Teatrillo A.C.

Clave: XCAD000660

Responsable del Proyecto: Miguel Ángel Flores Baca

Asesor Interno: Mtro. Luis Roberto Cruz Pérez

Aguilar Rosas Jacqueline Matrícula: 2153065459
Licenciatura: **Diseño Industrial**
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 5591554377

Cel.:5582190868

Correo electrónico: jacquilineaguilarrosas@gmail.com

COORDINACIÓN DIVISIONAL DE SERVICIO SOCIAL

Calzada del Hueso 11000, Villa Quietud, Coyoacán, México D.F. 04960, CDMX

Tel.: 5483 7126 / cyadserviciosocial@gmail.com



Introducción

El presente documento tiene la finalidad de mostrar una recopilación de las actividades realizadas durante el periodo del servicio social, el cual fue realizado en el Albergue del Arte ubicado en Alberto Zamora no.32 bajo la supervisión de Miguel Ángel Flores Baca. Se me asignaron diversos proyectos para el mejoramiento y adecuación del Lobby del teatrillo, así como la elaboración de un proyecto final propuesto en base a las observaciones de las necesidades más importantes de dicho espacio.

Durante el periodo que se realizó el servicio el teatro contaba con necesidades ya definidas por nuestro supervisor del lugar, lo cual ayudó a empezar el trabajo de forma más óptima.

La estructura ya compuesta del lugar nos permitió trabajar sobre un espacio definido, concentrando el trabajo en el área designada que requería cambios, mejoras y acondicionamiento. Esto se logró diseñando diversos productos para cada necesidad.

A continuación, se presentan los proyectos realizados en el Albergue durante el periodo estipulado, con los cuales se llegó a brindar las propuestas adecuadas para el espacio requerido.

Objetivo general

El objetivo principal del servicio fue ayudar al diseño y desarrollo de diversos productos para el Albergue del Arte basados en sus necesidades principales, así como la adecuación de diversos materiales para la elaboración de ellos.

Actividades realizadas

- Diseño y desarrollo de “Mueble Locker Albergue”. *Fotos Anexo 1*

Se nos encargó un mueble para la oficina del lugar del cual se nos dio medidas y planos generales para su fabricación, se desarrollo con material que nos proporcionaron al cual le tuvimos que hacer ajustes para poder sacar el proyecto requerido. Durante el desarrollo de este proyecto nos encontramos con diversos problemas para su elaboración, desde el adecuamiento del espacio para trabajar, así como el adecuamiento del material que ya existía en el espacio.

- Instalación del “Mueble Locker Albergue”. *Fotos Anexo 2*

Se instalo el nuevo mueble en la oficina del lugar acomodando el espacio y desechando lo que nos indicaban para colocar el objeto. Se limpio el lugar y se acomodó para colocar el Locker.

- Desarrollo de ideas para el Lobby del Albergue del Arte.

Se me asignó la tarea de realizar 3 propuestas para el mejoramiento del espacio con material ya existente en el lugar. La primera propuesta fue un librero para la venta de mercancía elaborada en el Albergue, la segunda propuesta fue una recepción para el espacio y la tercera propuesta fue un espacio en el cual colocar snacks que se tenían a la venta.

- Diseño de Mobiliario para la exhibición de mercancía que es generada en el Albergue (Diseño para el Lobby). *Fotos Anexo 3*

Se diseño un Libreo Angular que cubría la necesidad del espacio. Fue pensado dentro de un diseño limpio de formas angulares y fáciles de replicar con el cual se le da protagonismo a los ejemplares elaborados en el Albergue. El material a utilizar es reciclado, y la paleta de colores es neutra para resaltar aun mas los productos. Se realizaron planos para la elaboración del Mobiliario.

- Diseño de una recepción para brindar un adecuado espacio de trabajo (Diseño para el Lobby). *Fotos Anexo 4*

El diseño tiene por nombre “Recepción Angular”, cubre la necesidad de brindar un mobiliario que ayude a tener un espacio de trabajo optimo y adecuado para brindar un servicio de atención en el lobby. Fue pensado dentro de un diseño angular para

el acomodo idóneo de los diferentes materiales requeridos para el usuario. El diseño de este objeto tiene como finalidad generar la mejor interfaz entre asiduos del teatro y las actividades del conglomerado CIE TADECO. Se realizaron planos para la elaboración del Mobiliario.

- Diseño de un objeto para proporcionar un espacio adecuado para la colocación de diferentes productos comestibles que tienen a la venta en el Lobby (Diseño para el Lobby). *Fotos Anexo 5*

En base a las necesidades se diseñó un carrito de Snacks para mejorar la visibilidad de los productos a la venta; se pensó en la interfaz de interacción en la cual el usuario experimentara mediante el diseño el consumir el producto de manera autónoma. El diseño fue elaborado con la topología adecuada para facilitar el acomodo de productos mediante compartimentos en la parte trasera del carrito, contando con puertas corredizas para facilitar el acceso a la mercancía nueva. Se realizaron planos para la elaboración del Carrito para snacks.

- Proyecto personal/individual dirigido para el Lobby del Albergue propuesto en base a las necesidades detectadas. *Fotos Anexo 6*

Se propuso diseñar este proyecto llamado “Brochure interactivo” pensado para una mayor difusión del albergue. Se propuso un sistema que permita mejorar la comunicación visual con el público a interactuar, brindando información que refuerce la propuesta de valor del lugar y que al leerla facilite un acercamiento con el Albergue del arte. Se pensó en un diseño didáctico que haga que el usuario interactúe con un objeto que capture completamente su atención, al grado de lograr un mejor interés siendo un recurso interactivo y llamativo visualmente, que se podrá considerar el primer acercamiento a una mejor distribución de la información del Albergue. Se realizaron planos para la elaboración del Brochure interactivo.

Metas alcanzadas

Se logró realizar los proyectos asignados por nuestro supervisor, sin embargo debido a la pandemia actual solo se trabajó con un proyecto presencial y se nos asignaron los proyectos para trabajar desde distancia, por lo cual mediante revisiones y ajustes de cada proyecto se realizaron planos definitivos para la elaboración de cada objeto con la finalidad de facilitar el trabajo para futuros prestadores de servicio en la realización de los objetos ya diseñados y pensados para cada espacio definido.

Resultados y conclusiones

Se logró el conocimiento de nuevos materiales mediante la ayuda de nuestro supervisor, así como la elaboración de manera industrial de diferentes productos explicados por él ya que tenía el conocimiento de trabajar en una compañía industrial.

Se realizaron diversos estudios para la elaboración de los diseños para el espacio definido dentro del Albergue lo cual lo fortalecimos por la parte ergonómica de las cosas, realizando diferentes pruebas virtuales para saber su funcionamiento adecuado, mejorando el diseño de una manera considerable.

Se adquirió conocimiento de interiorismo al solo concentrar el trabajo en un área del lugar, diseñando objetos adecuados y específicos para cada función dentro del espacio siguiendo la armonía del lugar y enfocado a la paleta de colores representativa del mismo.

Se adquirieron conocimientos de diseño gráfico para la elaboración del último proyecto ya que iba de la mano con el diseño industrial para su desarrollo. Así como conocimientos en el armado de muebles con MDF, su estabilidad, la colocación de entrepaños, diferentes maneras de solución de acuerdo a herrajes, métodos de sujeción y acabados.

Se reforzaron conocimientos de programas de diseño y modelado en 3D como Rhinoceros, Autocad y Solidworks.

Recomendaciones

Como recomendación me gustaría que se proponga más el uso de materiales ya existentes en el lugar, ya que cuentan con una bodega con bastante material reciclado y con ello se pueden llevar a cabo diferentes proyectos.

Dar seguimiento a los proyectos propuestos y aprobados para la materialización de los mismos por los futuros prestadores de servicio social en el lugar, así como solicitar prestadores de servicio de diferentes áreas del diseño para llevar a cabo un trabajo interdisciplinario el cual pueda arrojar o mejorar considerablemente las propuestas de diseño para el Albergue.

Bibliografía

- Bruno Munari. (2011). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. México, Naucalpan: Gustavo Gili, SL.
- Enrique Bonilla Rodríguez. (2015). *Ergonomía publicada en el trabajo y el diseño industrial*. México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Enrique Bonilla Rodríguez. (1993). *La Técnica Antropométrica Aplicada al Diseño Industrial*. México: Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco.
- Julius Panero, Martin Zelnik. (1996). *Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores*. México, Naucalpan: Gustavo Gili .
- Bonilla Rodríguez Enrique, Sandra Amelia Martí.(2012) *Etnografía Aplicada al Diseño industrial*. México: Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco.
- Bonilla, Rodriguez, E. (2012). *La etnografía y antropología visual en el diseño industrial*, Notas de curso, México.

Anexos:

1. Diseño y desarrollo de "Mueble Locker Albergue"

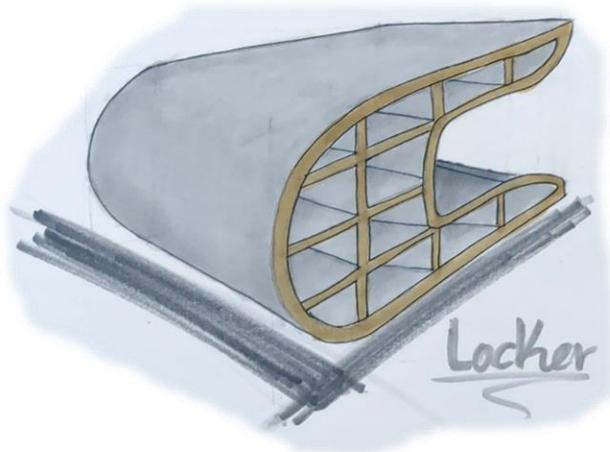


Ilustración 1 Boceto 1 de Mueble Locker Albergue



Ilustración 2 Boceto 2 de Mueble Locker Albergue



Ilustración 3 Corte de piezas



Ilustración 4 Rectificación de piezas



Ilustración 5 Rectificación y perforación de piezas



Ilustración 6 Colocación de taquetes de unión



Ilustración 7 Pintado de piezas



Ilustración 8 Armado de mueble



Ilustración 9 Colocación de tapa



Ilustración 10 Secado de mueble

2. Instalación del "Mueble Locker Albergue"



Ilustración 11 Instalación de mueble



Ilustración 12 Instalación de mueble

3. Diseño de Mobiliario para la exhibición de mercancía que es generada en el Albergue (Diseño para el Lobby)

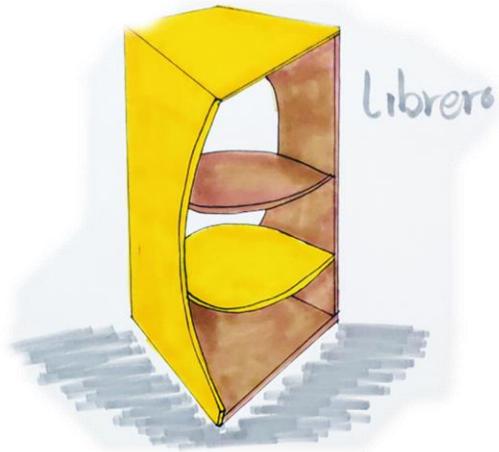


Ilustración 13 Boceto 1 Librero Angular

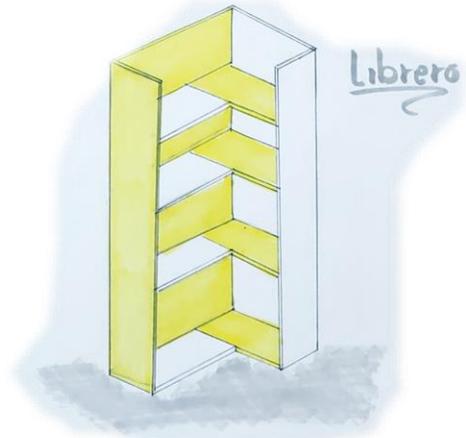


Ilustración 14 Boceto 2 Librero Angular

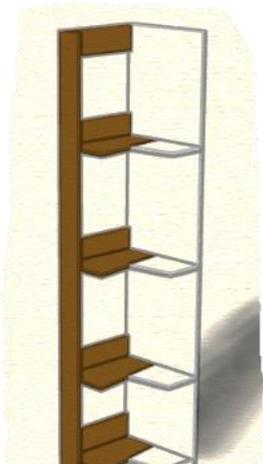


Ilustración 15 Boceto Final Librero Angular



Ilustración 16 Renders Finales

4. Diseño de una recepción para brindar un adecuado espacio de trabajo (Diseño para el Lobby)

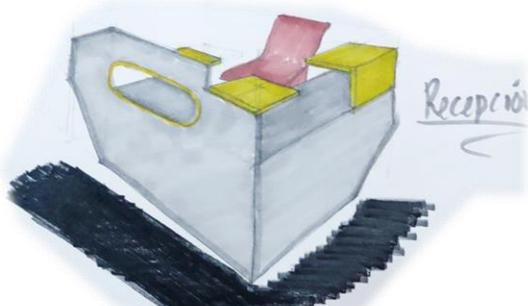


Ilustración 17 Boceto 1 de Recepción Angular

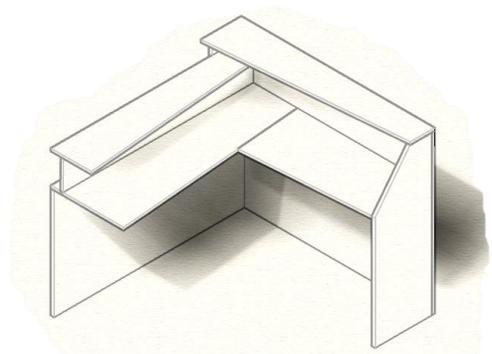


Ilustración 18 Boceto 2 de Recepción Angular



Ilustración 19 Renders finales del Producto

5. Diseño de un objeto para proporcionar un espacio adecuado para la colocación de diferentes productos comestibles que tienen a la venta en el Lobby (Diseño para el Lobby)



Ilustración 20 Boceto 1 del Carrito de snacks



Ilustración 21 Boceto 2 del Carrito de snacks



Ilustración 22 Renders finales del Carrito de Snacks

6. Proyecto personal/individual dirigido para el Lobby del Albergue propuesto en base a las necesidades detectadas

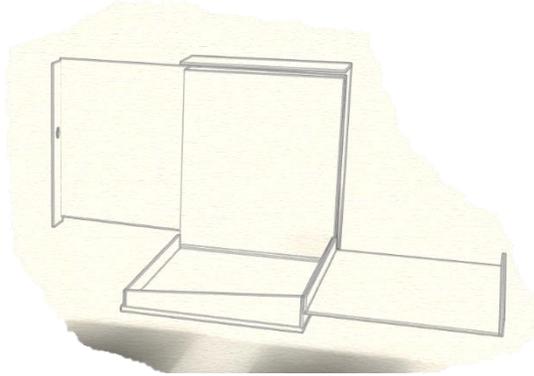


Ilustración 23 Boceto 1 de Brochure Interactivo

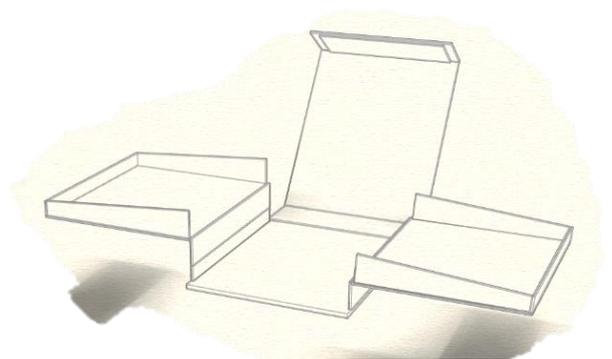


Ilustración 24 Boceto 2 de Brochure Interactivo

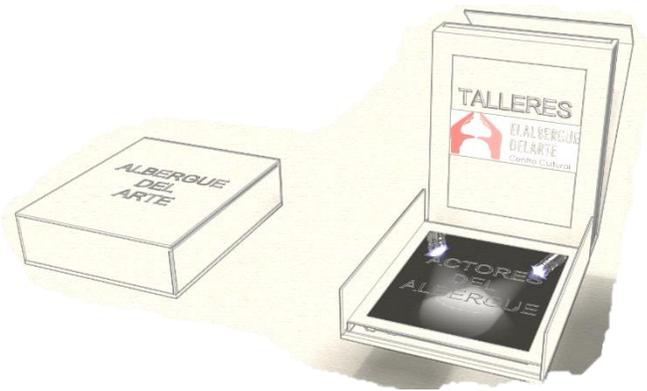


Ilustración 23 Boceto 3 de Brochure Interactivo

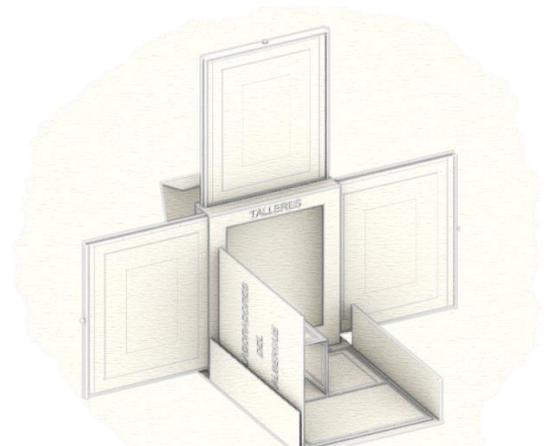


Ilustración 24 Boceto final de Brochure Interactivo



Ilustración 25 Renders del Brochure Interactivo