

Arq. Francisco Harold Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DEL SERVICIO SOCIAL

Calzada del hueso No. 1100, Col. Villa Quietud, C.P. 0460,

Alcaldía Coyoacán, CDMX.

UAM-X

Edificio central, 3er Piso

Periodo: 5 de diciembre del 2023 al 5 de junio del 2024

Nombre del proyecto: UAM-X Peraj, Adopta a un Amig@

Clave: XCAD000225

Responsable del proyecto: Mtro. Abel Antonio Ramírez Juárez

Asesor interno: Prof. Bruno Fernando De Vecchi Espinoza de los Monteros

Nombre: Daniel Sánchez Viguera

Matrícula: 2193032756

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División: CyAD

Teléfono: 55 13836710

Celular: 55 8014 9764

Correo electrónico: danhinokami@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Si bien el servicio social es un requisito de titulación también es una oportunidad de poder aprender cosas que salen de nuestras áreas de conocimiento, el mutuo beneficio que hay para los alumnos de la universidad y para todos los niños es algo que no podemos dejar de lado, estar en PERAJ es como el tronco Interdivisional, aprendemos de todos, rompemos esa jerarquía de alumno con profesor, al ser nosotros los mentores es nuestro deber guiar a los amigos a conocer todas las oportunidades y caminos que todos pueden seguir, si es que les gusta o les causa curiosidad nuestra área, tenemos el poder ser de ayuda para todo aquel que quiera preguntarnos algo, siendo este un espacio realmente interesante para todo aquel que tenga esa disponibilidad de aprender.

EL PAPEL DEL DISEÑO

Fui el encargado de supervisar los distintos aspectos correspondientes al diseño en general a lo largo del servicio como fue en la asesoría de la creación de carteles, la creación de sus empresas ficticias como cines, programas de TV, etc. Al igual que cosas técnicas como lo son técnicas de impresión, entrevistas, fotografía, pintar o algún tipo de actividad que fuera llevada a cabo dentro de mi carrera.

Para mi propio proyecto, mi papel fue la dirección del mismo dentro de lo teórico, así como en la producción de cada comercial, animación, anuncio y cualquier material audiovisual que los amigos quisieran utilizar para cada uno de sus productos.

JUSTIFICACIÓN

Cuando estaba viendo mis opciones para poder realizar mi servicio no tenía idea de que existiera PERAJ, fue por la recomendación de alguien que decidí ir a la plática de introducción, saber que podría seguir reforzando mis conocimientos y compartirlo con más personas no solo con otros estudiantes, sino también con niños, puede ser de un área distinta a la nuestra y más enriquecedora, un beneficio mutuo, esta una de las razones por las que decidí realizarlo en este proyecto siendo muchas más, lo decidí por tener la oportunidad de crecer profesionalmente y personalmente, si bien la educación como maestro o profesor nunca ha sido mi fuerte, lo vi como una oportunidad de instruir mentes jóvenes, mostrar que podrían realizar con su imaginación y creatividad, si bien es apoyarnos entre todos quería ver si era capaz de explicar, dirigir, apoyar y captar la atención de otros, no solo se trataba de guiar si no de acompañar, ser alguien con quien ellos podrían hablar y supieran que no iba a regañarlos ni nada parecido, ser claro y preciso es un requisito para lo que me quiero dedicar, ya tengo mi licenciatura necesito estas habilidades no solo las que adquirí durante mi formación académica, si pudiera explicarle a niños cualquier tema que yo les presentara, podría trabajar con adultos, haciendo así más fácil el poder trabajar en equipo viendo más allá de que solo es un requisito que necesito es una oportunidad de crecer personalmente, mi área es algo de mucha práctica y experiencia, pero al no estar en otro servicio más a fin a mi carrera no significa que no obtendré un conocimiento nuevo de todo esto, tal vez inspiración, tal vez algo más, pero es una de las razones por las que quise entrar.

PROBLEMÁTICA

Durante todo este tiempo “La poca participación infantil en la creación de contenido audiovisual” es algo que he visto en dónde he trabajado, no se hace mucho caso a esto, dejar las decisiones y opiniones a cargo de las personas que se supone que están al mando, no haciendo caso a los que llaman minorías o a quienes creen que no tienen idea de la situación que están viviendo todos ellos.

“La nuestra todavía no es una cultura de participación donde niño y niña, participen activamente, salvo en situación donde el adulto permite esta concesión” P. Horna Castro (2006)¹, esto lo expresó una escritora, esto está ligado a algo que se hace en la pedagogía hace que se normalice ver a los niños como infantes que son muy inocentes apenas teniendo cierta libertad, pero no viéndolos capaces de ser consultores de cómo les gustaría hacer las cosas o en este caso crear un proyecto audiovisual, tal vez así sería más entretenido para más niñas y niños.

La falta de participación infantil en la sociedad actual, no es algo que no se haga presente, que se rechace por completo a los infantes, es el hecho de que la sociedad no los considera ciudadanos capaces de ser partícipes en la toma de decisiones si bien mencionan algunos autores por ejemplo Cussiánovich *“Una participación efectiva y protagónica se logra formando parte de grupos activos, se expresan ideas y toman decisiones incluyendo las opiniones de niños, niñas, adolescentes y adultos...”*². Sin ser vistos más que como niños se crea el primer tribunal de menores no solo para otorgarles derechos, sino más bien para cuidar de que no haya tantos futuros delincuentes.

Si yo en mi caso no los veo como personas completamente inocentes y con esto me refiero a ignorantes del mundo, el motivo de proyecto de binomios es para demostrar que pueden tomar sus propias decisiones y hacer que conozcan nuevas cosas no solo las escolares que las preparan para futuros trabajos, el estar en ambos grupos me dio a entender que ellos tienen algo que decir, que tal vez pueden tener razón, por ejemplo, ¿Por qué no hacen comerciales más divertidos?, siempre sigue la misma historia en el mismo producto aunque sea otra marca, les gustaba actuar frente a la cámara eso no me lo esperaba, les gustaba dibujar, creo que muchos de ellos podrían crear un muy interesante tipo de comerciales o propaganda, son niñ@s muy elocuentes con sus ideas.

El trabajo de diseño que quise hacer fue enseñar distintas formas de crear contenido no haciéndolo tan complicado y con su creatividad haciendo algo sin seguir las normas que nos enseñan en la carrera como el orden de las cosas, las paletas de colores, solo se les guiará y escuchará para que se vuelvan sujetos activos en la toma de decisiones.

¹ Horna Castro, P. (2006). Del Dicho al Hecho. Participación de niños, niñas y adolescentes en eventos con adultos.

² Cussiánovich A. “La infancia en los escenarios futuros”. UNMSM. Lima, 200

OBJETIVO GENERAL

Incentivar el trabajo de grupo apoyándose en las distintas carreras dentro del mismo buscando una correlación dentro de cada área, como en mi caso es la carrera de D.C.G. Se hará creando recursos audiovisuales (como campañas de publicidad, flyers, stop motions) dando la guía pertinente a los amigos para que ellos con sus propias ideas lleven a cabo lo que ellos deseen buscando una solución propia y dar un buen resultado al final de las actividades

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X
2. Fomentar la creatividad sobre sí mismos y explorar su imaginación, desarrollando distintas habilidades como la escritura, la fotografía y el dibujo.
3. Visibilizar la importancia de la interdisciplina en peraj, en la comunidad y en la sociedad.

MARCO TEÓRICO

Comunicación Visual: Utiliza el sentido de la vista para comunicar, funciona igual que la escrita, aunque lo que las diferencia es el código que transmite. Su código es el lenguaje visual.

Semiología de la imagen o semiótica visual: rama del saber centrada en los problemas de la comunicación a través del lenguaje visual.

Significado: Es la idea que se forma en la mente al oír dicho sonido sensitivamente el contenido que quiere dar igualmente sucede cuando aparecen a los ojos formas diversas que estimulan y provocan reacciones que evocan con algo que lo relacionan con experiencias previas del sujeto.

Imagen: Unidad de representación realizada mediante el lenguaje visual.

Signo icónico: es el lenguaje visual, cumple funciones de comunicación generando respuestas inmediatas a través de estímulos visuales concretos y objetos.

MARCO DE REFERENCIA

Todos los mentores trabajaron con un solo grupo de niños, pero por cuestiones de tiempo y otras cuantas situaciones, me integré como mentor un poco después que ellos, como condición y de forma de reponer esas horas fue entrar a ambos grupos, estando de lunes a viernes.

Como era de esperarse trabajar en ambos me dio una visión más amplia de lo que podría implementar para enseñarles lo que era mi carrera, haciéndolo para que ellos aprenden de forma muy clara, si bien uno de los grupos era muy participativo el otro era todo lo contrario, el trato como mentor no funcionaba con todos.

El grupo de Martes y Viernes eran menos niños (6 niños máximo por sesión), pero igual de comprometidos a realizar lo que los mentores habíamos planeado, al ser más 14 mentores, éramos pocos y por lo mismo no pudimos trabajar de forma binomios o en su defecto como trinomios, sin embargo, él cómo íbamos a trabajar con ellos podría ser de mucha utilidad al ser para casi para todos dos mentores siendo mejor para ellos, más atención al momento de trabajar, los mentores no nos veríamos tan presionados ayudándonos entre nosotros, más participación de los amigos, si algo que caracterizaba a este grupo de amigos era el poder contar con ellos, su disposición e ingenio al momento de recibir la instrucciones del coordinador de la sesión del día, si hubo un caso en el que un amigo en especial que no siempre le gustaba participar con los demás, pero no era porque no le gustara estar con ellos, era por que se aburría, tenía demasiada energía para hacer solo una actividad por algún tiempo, aunque suene a algo complicado el no saber que hacer, si solo un amigo no quiera participar y no poder hacer algo para que se integre por estar dirigiendo la actividad, al estar en un grupo de amigos donde uno de mis objetivos no escritos era que todos se integraran y ayudaran a quien lo necesitara para poder aprender el objetivo de la lección de ese día, al acercarme con él y hablar entendí el por qué actuaba así, pero hasta ese momento le pedíamos ayuda a otro mentor que hablara con él, cuando puede hacerlo entendí que solo que le daban ganas de hacer algo más y como algunas veces nos quedaba un poco de tiempo antes de que sus tutores vinieran por ellos, les decíamos que si colaboraban y nos demostraban que se había logrado completar las actividades eficientemente, podría jugar algo que ellos quisieran, pero eso sí, ellos siempre expresaron su opinión, si algo no les gustaba, si tenían alguna duda, siempre fueron escuchados, en este grupo éramos de Diseño, Psicología y Sociología, siendo las dos primeras carreras las más presentes, buscábamos que la interacción entre mentores fuera la más colaborativa, siendo carreras que van de la mano, si bien en diseño tenemos lo que es el principio de la teoría de la psicología del color, no solo teníamos eso en común, buscábamos algún trabajo en lo que pudiéramos usar nuestro punto de vista en cada ocasión que hacíamos una carta interdisciplinaria, así que al ser de la misma carrera no fue tan difícil el trabajar en equipo, pero lo complicado era innovar sin que fuera algo que los otros mentores ya tuvieran planeado o hecho, pero eso sí, la convivencia entre amigos y mentores era buena, era muy entretenido hablar entre todos, nos apoyamos y nos entendíamos

cuando era el momento de compartir lo que quisiéramos compartir de nuestro día, al momento de iniciar cada sesión sin embargo había compañeros mentores que no nos ayudaban en ocasiones, era fácil que se distrajeran o no quisieran participar por la actividad por ser una actividad física ya que necesitábamos apoyo para que los amigos prestaran atención, esta podría ser una descripción que podría hacer sobre ese grupo.

El grupo de Lunes y Jueves si se destacaba por la iniciativa de los niños, y la participación tan activa de los mentores, las mentoras eran la mayoría al ser solo 2 hombre los que estábamos ahí era obvia la dinámica de trabajo entre todos, algo más organizado que el otro grupo, en este grupo éramos la misma cantidad 12 amigos y 12 mentores, aquí pudimos trabajar en el inicio de forma grupal sin ningún conflicto, la participación de los amigos era obvia estaban con ganas de hacer algo que ellos quisieran como salir a jugar, pero igual que el otro grupo ellos estaban abiertos a seguir nuestras indicaciones y tal vez al final salir a jugar, pero algo que demostraron dentro de todas la actividades en las que estuve involucrado con respecto mi carrera o cualquier otra fue que ellos son muy ocurrentes y creativos, viven una realidad que conoce cosas del mundo real, que a su edad se supone que aún no entenderían, pero demostraron un nivel de madurez sorprendente, las carreras si eran algo más diverso había Nutrición, Psicología, Diseño, Comunicación y Sociología.

Hablar entre nosotros era algo que disfrutamos todo, alguien decía una ocurrencia que nos resultaba divertida y nos ayudaba a relajarnos, al hacer la actividad todos les gustaba participar en la medida de lo posible, por ejemplo, algunos dibujaban, otro daban ideas, si teníamos que ir a hacer entrevistas algunos les gustaba, incluso en el proyecto en binomios que yo realice les gustaba actuar frente a la cámara, al ser la misma cantidad de amigos pudimos dar luz verde a este proyecto, una cuestión con la que tuvimos conflicto fue que amigos no querían trabajar con otras personas con las que no fueron sus amigos, pero en cada situación lo pudimos solucionar sin ningún tipo de conflicto mayor, solo explicándoles cuáles eran nuestra indicación y que podrían trabajar después juntos, la convivencia de amigos y mentores era buena, no había algún roce entre mentores y era un apoyo al estar en sesiones, pero al principio no nos conocíamos, era primero presentarnos y llevarnos bien para poder llevar una buena relación compañeros del servicio.

Al realizar el proyecto con cada amigo en forma de binomios, fue más sencillo y entretenido de lo que pensaba, si bien el objetivo de mi proyecto era crear un recurso audiovisual ellos le daban su propio toque, les enseñe cuál era el proceso, pero nada más, le pedí ayuda a otros mentores para poder hacer posible lo que los amigos querían hacer y hasta un Stop Motion, el trabajar en este grupo era de forma más rápida, eran niños más activos haciendo más interesante el trabajo y muy educativo cuando era con otras carreras, hasta al ser yo estudiante de la universidad no tenía ni idea de lo que ellos realmente hacen, de los psicólogos o del nutriólogos, no sabía que hacían en su preparación en la universidad.

DESARROLLO

1. GRUPO

- Act 1. Pixelación

Realizar un video (animación) estilo Stop Motion, la actividad consistió en que, con la ayuda de los mentores, los amigos crearán una historia corta haciendo uso de la aplicación solicitada (Stop Motion), se realizaba a base de fotografías siendo estas los fotogramas que una de tras de otra nos mostrará una serie de movimientos de todos los personajes en una secuencia de acción, terror, comedia o algún tipo de historia de su preferencia.



Aprendizajes para los amigos:

Aprendieron que no necesitan un gran equipo para crear algo como una animación, solo su creatividad y unos cuantos amigos.

- Act 2. Anuncios saludables

Haciendo uso de los materiales que había a nuestra disposición como cartulinas, plumones, colores, diamantina, etc. La actividad era elegir algún alimento de nuestra preferencia eligieron los tacos, refresco o unas papas fritas, el detalle era crear un flyer que nos hiciera querer comprar ese



producto a modo de puja entre todos, dando cada equipo su propio toque al producto. Aprendizajes para los amigos: No había restricción en cuanto que material podría ocupar así tuvieron la oportunidad de realizar cosas que a ellos les gustaran, utilizaron lo que ellos sabían, los mentores solo estuvieron como un apoyo para ellos, dirigieron la actividad los amigos, reconocieron que para la publicidad se utilizan muchas veces las tendencias, lo que los jóvenes utilizan o dicen por moda.

- Act 1. Picnic Coquette

Esta actividad no la realice yo fueron mentoras que se pusieron de acuerdo para realizar una especie de día de campo, la idea era de ir con una vestimenta algo Hawaiana, las mentoras tenían pensadas una serie de actividades como una tienda en la que podía cambiar billetes ficticios por comida de su preferencia, también en una boutique para poder crear un especie de amigo imaginario, así teniendo uso del material que las mismas mentoras les daban, esta actividad me gustó mucho ya que se note la dedicación que le pusieron en ellas hacer los boletos, tener todo listo para que los amigos se divirtieron y saliéramos un poco de lo que hacíamos siempre en PERAJ (dibujar, jugar o estar solo sentados).



Aprendizajes para los amigos: Que no siempre divertirse necesariamente necesita correr afuera, podemos hacer algo creativo que podemos decir que salió de nuestra imaginación.

- Act 2. Actividad acuática

Los amigos querían realizar esta actividad desde hace mucho tiempo, cuando yo tenía su edad me gustaba la idea de poder jugar con globos de agua o actividades de ese tipo, cuidando como se debe el agua y procurando no desperdiciar el agua o los materiales, buscamos los permisos y la forma de hacerlo posible, se llenaron dos cubetas con agua, utilizamos dos esponjas, nos formamos en dos filas el primero de



cada fila mojaba la esponja y la iban pasando poco a poco con el objetivo de pasar toda el agua a otra cubeta que estaba al final de la fila, esa misma agua era para rellenar globos y hacer una guerra de globos de agua, poder ver cómo se divertían y disfrutaban el mojarse, justamente en esas semanas hacía mucho calor fue de mucha ayuda para ellos y para nosotros.

Aprendizajes para los amigos: Nuestro objetivo era que los amigos disfrutaran el jugar, pero no olvidando que no pueden estar desperdiciando el agua, la vez que se realizó esta carta fue en la sesión que dirigieron los amigos.

2. PARTICIPACIÓN INFANTIL

El propósito de mi proyecto de binomios o mis cartas descriptivas era la estimulación para todos los amigos y mentores, impulsar los a usar herramientas que ellos ya tienen, por ejemplo, les decía: “en cada uno de los equipos creen una historia del estilo Stop Motion para que nos cuenten una pequeña historia como si fuera un sketch” yo no les decía cuánto tiempo debía durar, de que debía tratar, no les deba límites en cuanto a lo que podían hacer, siempre y cuando respetaran los acuerdos que ya teníamos en el aula cada uno de los grupos.

Los niños y niñas poco a poco fueron tomando la palabra y explorando sus ideas haciendo más interesante todo, no se consideran a los niños en nuestra sociedad como actores sociales activos en otras palabras, no se tomaba mucho en cuenta todo lo que ellos decían, se menciona que existen programas para incentivar la participación de los niños no quiere decir que en sus familias, grupo de amigos o en sus salones los tomen en serio como lo harían con adulto, pero justamente en PERAJ, quisimos romper esa idea esa jerarquía, tal cual como lo hacemos en la UAM, el sistema modular rompe con esa idea de que solo deben escuchar y hacer justo lo que el maestro solicita.

La idea de poder trabajar con niñas y niños es para poder ayudarles en cosas que podamos dentro de lo posible, si bien cuando se quiere llegar a un acuerdo no solo podemos hacer caso a lo que los mentores digan, si la mejor manera de llegar a una solución es mejor tomar todos los comentarios y opiniones, así se beneficia a la mayoría, ver que es lo que tienen en común todos ellos, tener a todos contentos y poder realizar las ideas de todos es complicado ya piensan de formas diferentes, pero que no se elijan no significa que no fue escuchada, puede que solo sea una opinión, pero tal vez algún amigo menciona algo que puede ser la mejor opción cómo elegir una actividad como salir a jugar basquetbol en lugar de solo correr, si la intención es que se diviertan y liberen su energía.

Cuando realizamos las cartas no solo eran como las que hice en mi formación profesional las actividades que yo debía poner para que ellos las realizaran, por ejemplo, no solo a que estén en la computadora y ya, lo mejor era que ellos hicieran una especie de sello, lo que llamamos grabado en diseño, así aprenden algo del mundo de la impresión y en mi caso que fue mi proyecto de binomio fue algo Audiovisual, ellos observan del mundo del entretenimiento que hay que trabajar duro y sobre todo inteligentemente para poder sacar un proyecto adelante.

Hubo dos actividades que fueron realmente interesantes, los amigos se volvieron mentores, y así viceversa, el objetivo de esta actividad es que ellos se dieran cuenta que organizar algo no es tan simple como suena si es fácil decir cualquier actividad que divierta, pero lo complicado es que haya un aprendizaje de por medio, por

ejemplo, una carrera en 3 pies, no solo es salir con un compañero amarrado, es una actividad que muestra que la colaboración es un requisito para llegar a la meta, los amigos tuvieron que experimentar también lo difícil que era controlar un grupo de personas que no quiere poner atención y no colabora, lo curioso de esto es que días después hubo un sutil cambio en cómo ellos realizan lo que les pedíamos que hicieran, fue algo en lo que la participación infantil se empezó a desarrollar más, no solo se debe hablar y por hablar, debe tener un objetivo nuestras palabras. La mayoría de las sesiones fue dirigida por los mentores y los coordinadores, pero como se mencionó al principio, los amigos siempre tendrán una opinión, para ser más tomada en cuenta ellos fueron los que dirigieron una sesión completa y al preguntarles qué quieren hacer ellos durante toda una sesión se vieron en aprietos, pensar que querían realizar con todo el grupo durante dos horas se les complicó, dándoles algunos consejos de lo que podrían hacer, por cuestiones de material y tiempo, aquí fue donde más su participación fue tomada en cuenta ya que los eligieron que haríamos y como se haría, algunos mencionaron picnic, actividad acuática, cine, quemados, manualidades, cocinar, muchas otras actividades todas estas se realizaron, pero en diferentes sesiones, la realización del cartel para terminar el servicio ellos eligieron que colores y de qué actividad debía tratar.

El escuchar a los amigos fue algo que debíamos hacer sesión tras sesión, si bien una experiencia que nos hizo notar que no los conocíamos del todo fue en una ocasión en la que fuimos a un espacio de psicología y cada uno debía decir cómo se sentía y responder a una simple pregunta y así todos podíamos mostrar su molestia, su dolor, al ser un espacio confinado fue una oportunidad perfecta para escuchar mejor a los niños.

El ser escuchado es importante para todos, puede que no estemos en lo correcto, pero si debemos estar abiertos a los comentarios de todos, a escuchar y ser escuchados, los niños no tienen nuestra misma madurez en algunos aspectos, pero se sorprendería cualquier al hablar con alguno por 5 minutos y darse cuenta de la curiosidad que tienen.

3. SESIÓN BINOMINAL

La carta que realicé para trabajar con mis binomios fue para hacer algún tipo de promocional como fotografía, videos o animación, el objetivo era el fomentar a los amigos a participar y poder llevar su visión de un promocional de algún producto o servicio, el mentor solo estaba de apoyo para mostrarle que debía hacer según como estaba planeada la actividad ya que consistió de 4 pasos:

1. Elegir producto o servicio y nombrarlo.
2. Lluvia de ideas, creación de una historia y su guión.
3. Realizar un Storyboard
4. Grabación (opcional)

Por cuestiones de personal solo se realizó esta carta con un grupo de amigos, con un grupo de trabajo en binomios rotativos y en el otro se siguió trabajando de forma grupal.

Ya que el amigo eligiera un producto como papas, refresco, galletas o algún servicio como abogados, limpieza, etc. Ellos decidieron cómo nombrarlo, esto muchas veces ayudó a la siguiente parte, con el nombre se basaban de que tipo de producto quiere ser.



Proyecto "Fuegor" sudadera

Ellos escribían todas las palabras que relacionaban con dicho elementos por más simple que pudiera sonar era un ayuda para saber qué tipo de camino se tomaría, si fuera un comercial y una de las palabras era divertido esa era una especie de señal del rumbo que podían tomar, teniendo esa lluvia de ideas ellos deciden si lo que hacía era una sesión de fotos, escribir un guion o una animación, en el caso de ser una de las últimas dos opciones debían pensar en una historia y con esto empezar a escribir el guion con la estructura que el mentor les iba indicando, si era una sesión de fotos, solo se les explicaba conceptos básicos como bodegón, iluminación, público objetivo, etc. Escrito el guion se pasa a la siguiente etapa la realización del Storyboard, este es una especie de boceto de las tomas, de qué es lo que se planeas ver y como se planea ver, hasta aquí el amigo o amiga son los encargados de todo el proceso, ellos deciden qué tan complejo lo quieren hacer, desde la historia hasta los bocetos, al ser una producción pequeña y de trabajo rápido, no es tan tardado hasta este punto.



Elaboración StoryBoard de "papas con chile"



Elaboración StoryBoard de "Supercocks"

Durante las grabaciones los amigos son los que dirigen son los directores de todo su proyecto ellos deciden qué se dice, que se hace, el que dirige al camarógrafo que en este caso es el mentor a cargo y a los actores (amigos y mentores que ayudan amablemente) realizando las grabaciones el mentor es el que se encarga de las ediciones de dichos videos y así con cada uno de los amigos.



Grabaciones de "barra energética"



Grabaciones de "stop motion"

Aquí dejo el enlace a unos videos de muestra de grabaciones:

https://drive.google.com/drive/folders/1wlvprfXa7dhuzJ9MUZxT6IN78PZZtz4T?usp=drive_link

RESULTADOS

Durante el servicio les fuimos reiterando que es lo que hacen los diseñadores en la uam-x, incluso con nuestra exposición del inicio hasta la de las playeras fueron varias ocasiones donde logramos aclararles todas sus dudas, en mayor o menor medida cada uno aprendió lo que es un Diseñador, siendo el objetivo: "Conocer la carrera de diseño de la comunicación gráfica de la UAM-X".

No solo con el trabajo de binomios logramos estimular su creatividad, obviamente cada amigo lo hizo a su manera algunos en las grabaciones, algunos dibujando, incluso jugando, como lo mencioné desde el principio estar con ellos es un constantes aprendizaje, ver las cosas de distinta maneras el hecho de que ellos hicieran las actividades conforme a sus gustos nos dice mucho de lo que ellos consumen de forma visual en su día a día, poder trabajar con ellos y haciendo que formaran equipos al azar como fue en muchas sesiones nos ayuda al trabajo en grupo a no solo ver la solución de una carrera fuera psicología, nutrición, etc. El fin de todo peraj para mí, era el poder trabajar en conjunto, escuchar las opiniones de los demás, sin excluir a ninguno de ellos, crear actividades y productos completamente nuevos vistos como los ven niñas y niños en este proyecto siendo así cumpliendo los dos últimos objetivos: "Fomentar la creatividad sobre sí mismos y explorar su imaginación, desarrollando distintas habilidades como la escritura, la fotografía y el dibujo" y "Visibilizar la importancia de la interdisciplina en peraj, en la comunidad y en la sociedad".

Así es como logramos alcanzar un nivel diferente de trabajo, ver más puntos de vista, trabajar en equipo, incursionar en nuestras propias ideas, y poder trabajar casi como un diseñador, así como lo hacemos en la uam-x.

CONCLUSIONES

Se logró con algunos de los objetivos y las expectativas de lo que podían hacer ellos las superaron sin siquiera saberlo, ahora ya conocen una nueva forma de llevar sus ideas a la realidad y que lo que se propongan hacer solo requiere una guía adecuada, determinación y creatividad no solo para estos proyectos más bien para todo lo que hagan.

Ojala haya sido de ayuda como ellos lo fueron para mí al mostrarme que no soy tan malo explicando, haciendo posible sacar una pequeña producción cada lunes, así como durante todo el servicio fue un entretenido poder trabajar con ellos, suelen ser muy ingeniosos, no solo los profesionales tienen grandes ideas, todos hasta un niño pequeño tiene su opinión, no es que no tengan idea, nunca les dan la oportunidad de expresarlo, ahora sé que debo estar más abierto a lo improbable.

BIBLIOGRAFÍA

Bruhn, Klaus, 2015. “La comunicación y los medios. Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa.”

Rodríguez D. J. 2009. “La palabra como signo creativo”

Acaso, Maria, 2006. “El lenguaje visual”

Horna C. P. P. (2006) “Del dicho al hecho, participación de niños, niñas y adolescentes en eventos con adultos”.

Gauthier, G. 2008. “Veinte lecciones sobre la imagen y el sonido”

Sauri, G. y Márquez, A. (s.f). La participación infantil: un derecho por ejercer. Recuperado de:

<http://www.uam.mx/cdi/derinfancia/7gerardoyandrea.pdf>

ANEXOS

CARTA INTERDISCIPLINARIA

28 de marzo de 2024

Objetivo: <ol style="list-style-type: none">1. El objetivo de esta dinámica es que aprendan a reconocer sus emociones, que sepan cómo se llama dicha emoción o cómo pueden reconocer si alguien más la tiene, entender que varía mucho la emoción dependiendo de la situación, la persona y sus experiencias.2. Desarrollar habilidades críticas para analizar y comprender el impacto de la publicidad en sus elecciones alimentarias. Además, se busca fomentar la conciencia sobre cómo la publicidad puede influir en la percepción de los alimentos y en la toma de decisiones relacionadas con la nutrición.3. Visibilizar la importancia de la interdisciplina en nuestra sociedad. Pues, como lo hemos visto en anteriores sesiones de las carreras, siempre necesitamos del otro. Por lo que esta actividad y al jugar los diferentes roles, puede ayudar a comprender cómo las carreras se relacionan entre sí y la importancia de la colaboración entre las mismas	Nombre: Colaborar es aprender
Áreas de desarrollo: Trabajo en equipo, creatividad.	Duración de la sesión: 120 minutos.
Mentores: Daniel Edith Karla	Licenciatura: Psicología, Nutrición y Diseño

Actividad	Tiempo	Duración	Materiales	Observaciones
Inicio de la sesión	4:30 - 4:40	10 minutos	No aplica	Se preguntará, qué recuerdan de las tres carreras (Diseño, Psicología y Nutrición).

				<p>Se les platicara un poco de cuál es el objetivo de cada una, cuáles son las herramientas que podemos utilizar como profesionales y acerca de cómo podemos trabajar en equipo cada uno desde su área, pero siempre tomando en cuenta la interdisciplinariedad.</p>
<p>El monstruo de colores Coordinador: Daniel</p>	<p>4:40 pm-5:10 pm</p>	<p>30 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Impresión del monstruo de colores ● Colores del aula Peraj 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les presentaremos de que trata el libro en el que se basa esta actividad, metiéndolos en el contexto de la relación de color y emoción. 2. Se le repartirá a cada uno la impresión del monstruo de colores, no diremos qué emoción debe representarse con cierto color, es para pues se pretende que él que ellos crean sea el representativo de dicha emoción, acorde a su propia interpretación. 3. Les mencionaremos algunas situaciones como: Un mal día, la pérdida de alguien, una mala comida, una variedad de situaciones que deberán ir representando con colores: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Verde ❖ Azul ❖ Rojo ❖ Amarillo ❖ Morado ❖ Naranja ❖ Rosa ❖ Café <p>A cada color le asignarán una</p>

				<p>emoción, a estas emociones las enlistara y con cada emoción rellenarán su dibujo.</p>
<p>Anuncios saludables Coordinador: Daniel</p>	<p>5:10 pm- 5:35 pm</p>	<p>25 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyector ● Computadora ● Cartulinas ● Plumones, colores, etc. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se formarán 3 equipos equitativos de mentores y amigos. 2. Cada equipo en conjunto debe seleccionar un alimento que sea de su preferencia. Este alimento determinará el enfoque de su anuncio publicitario. (Tanto mentores como amigos, podremos observar ciertas críticas del por qué nos gusta o disgusta algún alimento, incluso las expresiones que se tiene hacia estos, todas las decisiones se deben de tomar en conjunto con la finalidad de contribuir al trabajo en equipo). 3. Los equipos tendrán un tiempo determinado para idear y crear su anuncio. Pueden utilizar cartulinas, plumones, colores, etc., para diseñar sus carteles publicitarios. <p>Complementario: https://youtu.be/3SzgljaOgg?si=RQ-Z84nwd7uKrPra</p> <p>¿Por qué elegimos estos alimentos?... La publicidad influye en la elección de alimentos, ya que de primera instancia nos enfocamos en el empaque, las ilustraciones que trae consigo, el tamaño, entre otras cosas. ¿Quién cuándo va a la tienda a comprar algo pone atención en las</p>

				etiquetas nutricionales, o en la fecha de caducidad?... Como es muy poca gente que se fija en estos puntos, se implementaron cambios en las etiquetas, para que estas sean más comprensibles e incluso visualmente sean más atractivas como el uso de figuras.
Juego de roles Coordinador: Daniel	5:35 pm- 6:25 pm	50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ● Billetes interactivos ● Tarjetas de presentación en blanco ● Colores, plumones, plumas (peraj) ● Plato del buen comer impreso ● Sillas, (abierto a la creatividad) <p>(El equipo coordinador proporcionará el resto del material de esta actividad)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dividirá el grupo en 3 equipos equitativos entre amigos/as y mentores. 2. Cada equipo deberá elegir a tres personas quienes interpretarán 4 roles diferentes. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Psicólogo/a (1 persona) ❖ Nutriólogo/a (1 persona) ❖ Diseñador gráfico (1 persona) ❖ El resto de los integrantes serán personas que soliciten los servicios. 3. Se les entregará a cada participante billetes de juguete (será la misma cantidad para todos los participantes) 4. El área donde se desarrollará la actividad será el área verde de PERAJ, en esta se habrán establecido previamente 3 estaciones; la primera será la del diseñador, a quien van a acudir el/la psicólogo/a y el/la nutriólogo/a, para que el diseñador pueda crearle una tarjeta de presentación a sus respectivos negocios.

- | | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <ol style="list-style-type: none">5. El diseñador contará con 5 minutos para realizar las tarjetas de presentación de los negocios; el psicólogo y nutriólogo tendrán que pagar por el servicio (el material para realizar la tarjeta de presentación, lo provee el equipo coordinador de mentores)6. El psicólogo y el nutriólogo deberán repartir sus tarjetas de presentación para atraer a las personas interesadas en aprender sobre su bienestar psicológico y nutricional.7. La segunda estación será la del psicólogo, en esta estación, quien acuda podrá pagar la sesión que consistirá en una pequeña simulación de una sesión en psicoterapia (usa tu imaginación, podemos crear un diván, o dos sillas, para simular el consultorio) la persona que solicita la sesión contará con 2 minutos para contarle alguna anécdota, un sueño, un pensamiento a quien funge el rol de psicólogo/a posteriormente este podrá dar retroalimentación de manera respetuosa es decir, podrá dar algún consejo, palabra de ánimo o simplemente escuchar a la persona que asiste. (Esta actividad deberá ser |
|--|--|--|--|---|

				<p>acompañada por los mentores, puesto que se deberá procurar siempre un trato respetuoso y amable, también se aclara que aunque la psicología de la UAM está alejada de la perspectiva de la psicoterapia, es una forma de que las y los niños se familiaricen con las diferentes ramas de la psicología.</p> <p>La tercera estación será la de él/la nutriólogo/a, a esta podrán asistir y pagar por su servicio las personas que deseen aprender a alimentarse de acuerdo a sus necesidades, el nutriólogo podrá apoyarse en un plato del buen comer para sugerirle al cliente, los alimentos que él cree podrían ayudar en su salud nutricional.</p>
Reflexión	6:20- 6:25	5 minutos	No aplica	Se hablará sobre cómo nos sentimos en la sesión y que actividad disfrutamos más.
Acomodar materiales	6:25 - 6:30	5 minutos	No aplica	Se tomarán todos los materiales y se acomodarán en su lugar.



Carta descriptiva (Producción audiovisual)

Nombre de sesión: Inmersión en la creación.

Objetivo del presentador:
Profundizar más en los campos del diseño de la UAM-X (Medios Audiovisuales) con ejercicios implementados en la carrera de diseño para conocer distintas formas de implementar un trabajo de forma visual.

Objetivo de los niños:
Ser personas creativas que puedan conocer más sobre sí mismos y explorar su imaginación, desarrollando distintas habilidades como la escritura, el dibujo y la pintura.

Fecha: 08/Abril/2024

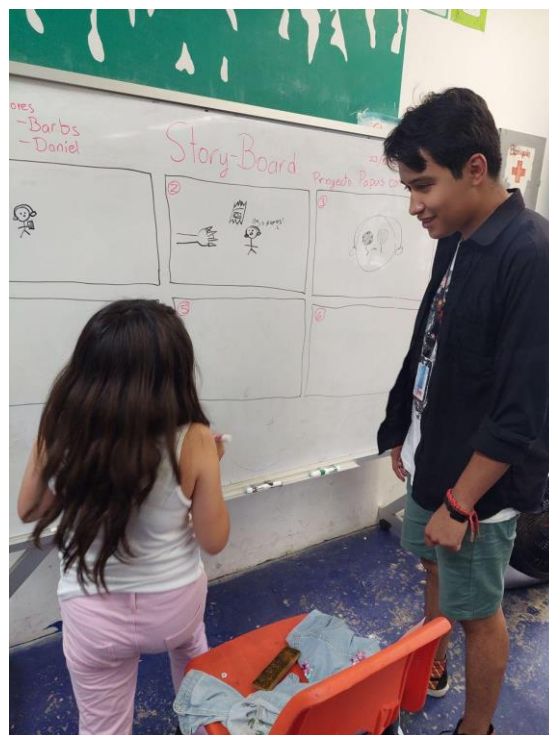
Grupo: Amigo de Peraj
Mentor a cargo:

- Daniel Sánchez Viguera
- Carrera: D.C.G.
- Duración: 120 minutos
- Áreas de desarrollo: Técnicas de Ilustración y producción

Actividad	Materiales	Descripción	Tiempo
Coordinador: Daniel Sánchez. 1. Conversación y presentación.	<ul style="list-style-type: none"> ● No requiere 	Ubicación: aula Peraj 1. Se iniciará la sesión preguntándole a los amigos y mentores como ha estado su semana, terminando de socializar con ellos proseguiremos asignándoles un mentor para cada amigo, cuando esto se haya hecho cada mentor explicara la serie de actividades que tendremos con él o ella.	4:30 pm- 4:40 pm
Coordinador: Daniel Sánchez 2. Viral	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Video muestra (lo llevará el mentor) ✓ Producto para promoción (lo llevará el mentor) ✓ Hojas blancas (del aula Peraj) 	Ubicación: Aula Peraj 1. Se les platicará de qué tratará la sesión de ese día, mostrando cómo es que luce un producto terminado como lo es un comercial por medio del teléfono del mentor. 2. Se les dará una breve explicación de una producción audiovisual	4:40 pm – 5:10 pm

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 lápices (del aula Peraj) 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Se les dará un pequeño ejemplo de cómo se escribe un guión lo más detallado posible (como se hace para una producción en diseño). 4. Se le dará una hoja blanca con la que podrá empezar a escribir sus ideas, poco a poco podrá crear su propio guion para el producto que seleccionamos y así poder desarrollar aún más la habilidad de escritura con más coherencia. 5. Crear su propio eslogan. 	
<p>Coordinador: Daniel Sánchez</p> <p>3. Prueba y error</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas blancas (del aula Peraj) ✓ Lápices (del aula Peraj) ✓ Regla (del aula Peraj) ✓ 2 lápices (del aula Peraj) 	<p>Ubicación: Aula Peraj</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se dará una lluvia de ideas así cada amigo y el mentor podrá explorar su creatividad con el objetivo de crear algo innovador 2. Se empezará a crear entre todos el Storyboard, después de mostrarles cómo es su estructura y su importancia. 	<p>5:10 pm - 5:30 pm</p>
<p>Coordinador: Daniel Sánchez</p> <p>4. Cortale mi chavo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Producto para promoción (lo llevará el mentor) ✓ Cámara fotográfica (lo llevará el mentor) ✓ Pelotas, conos, cuerdas, material diverso de Peraj 	<p>Ubicación: Aula Verde de Peraj</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se les mostrará de forma rápida a los amigos cómo funciona la cámara y cómo es que pueden hacer algunas tomas que ellos quieran realizar. 2. Después de haber realizado el StoryBoard comenzaremos con el rodaje de tomas, además de tener pensadas algunas tomas se harán tomas extras por si llegan a necesitarlas (se le conoce como material de archivo) 	<p>5:30 pm – 6:00 pm</p>

<p>Coordinador: Daniel Sánchez</p> <p>5. Tomate un respiro</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Producto para promoción (lo llevará el mentor) ✓ Cámara fotográfica (lo llevará el mentor) 	<p>Ubicación: Aula Verde de Peraj y Aula Peraj</p> <p>1. Se les mostrará que no necesitan muchas cosas para una sesión de fotos, más que su creatividad y pueden utilizar cualquier espacio que ellos creen conveniente.</p>	<p>6:00 pm – 6:15 pm</p>
<p>Coordinador: Daniel Sánchez</p> <p>6. Reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No requiere 	<p>Ubicación: Aula Peraj</p> <p>Una vez terminada la actividad se les preguntara que fue lo que aprendieron del diseño y las tareas que desarrollan los diseñadores, como es que estas necesitan cierto trabajo y constancia para poder ser un creador de contenido.</p> <p>Se dará la indicación de recoger el aula y el material utilizado en la sesión.</p>	<p>6:15 pm – 6:30 pm</p>



Diseño de playera y logo de generación para proyecto interno de la UAM X

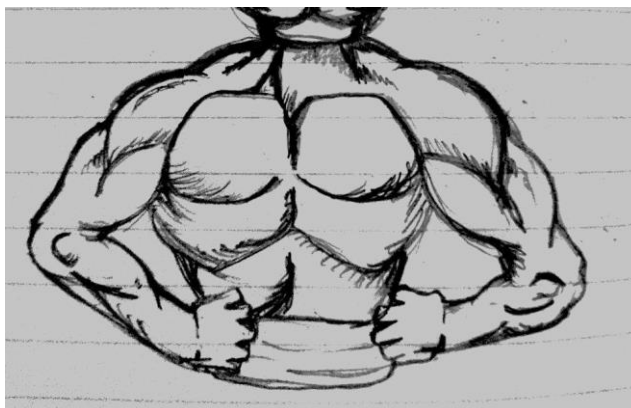
Los prestadores de servicio social Valeria Santamaria Rodríguez y Daniel Sánchez Viguera, al ser estudiantes de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica fueron los encargados de diseñar el logo para la 16va generación de Peraj adopta a un Amig@, ya que cuentan con experiencia previa en la creación de identidades visuales.

El proceso fue el siguiente; los mentores hablaron con ambos grupos, estos mismos explicaron que el motivo de idear un logotipo, era para ser más reconocibles en todas las salidas que tuviéramos en Peraj, por ejemplo, una de las salidas más importantes fue cuando se fue a las Islas de C.U, y el tener unas playeras con este logotipo, facilitó visualizar a largos alcances a cada uno de los integrantes. Cabe destacar que se colocaron los identificadores de todos los que forman PERAJ; Servicio social, Programa Infancia, Peraj y la UAM Xochimilco.

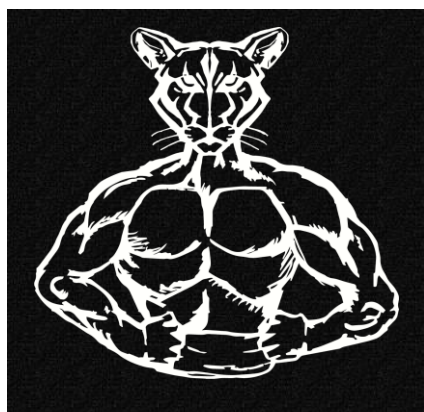
Para poder hacer algo que les gustara a todos se tuvo una plática con ellos donde se realizó una exposición sobre lo que en diseño es un logotipo, isotipo, imago tipo etc. Así es como les explicamos a ellos cuál era el objetivo de tener uno propio de la generación.

La segunda intención(actividad), era que dibujaran que es lo primero que pensaban cuando les decían Peraj, Infancia, UAM-X, etc.

Se procedió a una plática entre ambos mentores para ver qué elementos visuales eran los que más utilizaban ambos grupos, por ejemplo, fueron las panteras, niños, colores y deportes, se procedió a hacer bocetos de estos mismo.



Dando como resultado uno de los logos hechos para la playera



Diseño hecho por Valeria Santamaría Rodríguez

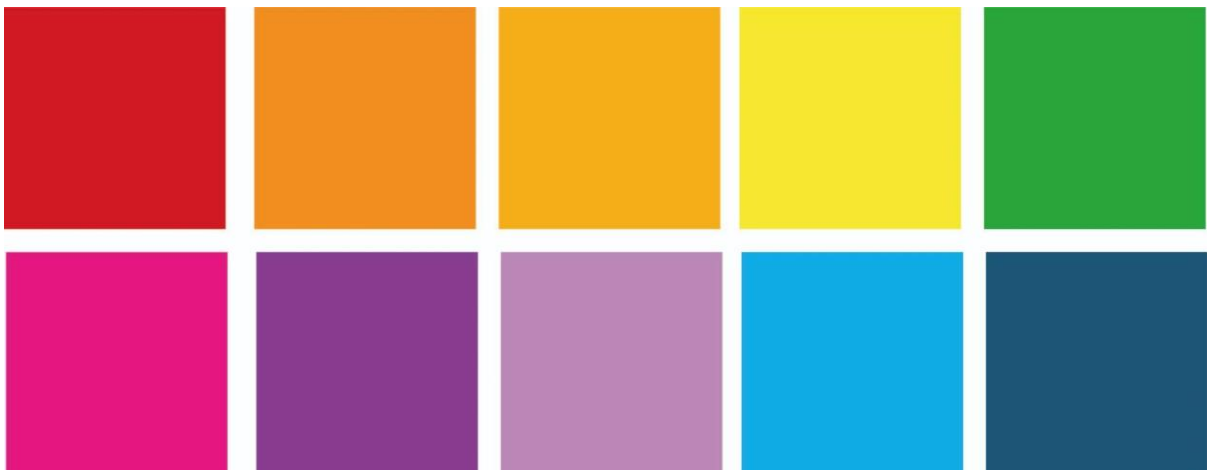
Así mismo por cuestiones del impresor nos dijo que ahora podíamos utilizar todos los colores que quisiéramos, ya que anteriormente nos dijeron que solo se podía ocupar dos tintas y por eso optamos por hacer dos diseños la pantera de arriba de sólo líneas y otro más colorido.

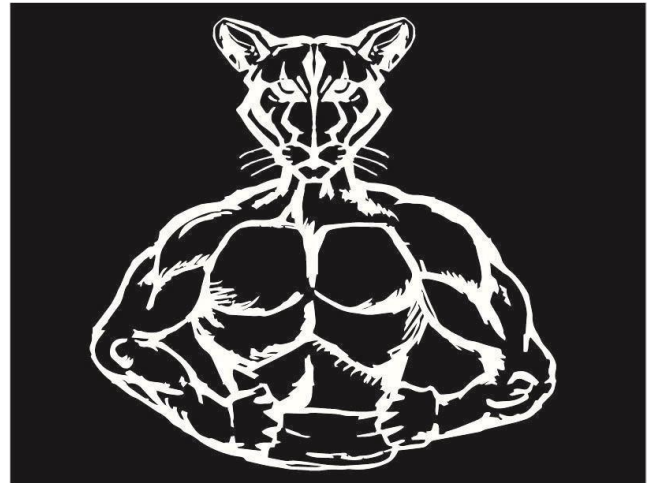


Diseño hecho por Valeria Santamaría Rodríguez y Daniel Sánchez Viguera

Este diseño que fue el principal así que se puso de mayor tamaño al momento de imprimirlo, se diseñó con los conceptos de infancia y panteras, ya que al llevarse a cabo dentro de la uam-x los amigos se volvieron panteras también, utilizando algunos colores haciendo que de esta forma destaca la interacción que hay entre mentores y amig@s en el diseño.

Paleta de color e imagotipos de la playera por separado





Se hizo un mockup, para que el impresor visualice como debe de ir impresa cada una de las playeras, y no hubiera una confusión. Y este fue el resultado final de las playeras, destacando los elementos que se nos indicaron.



Hecho por Daniel Sánchez Viguera y Valeria Santamaría Rodríguez

Playeras con el estampado impreso





3 años Tomando el juego muy en serio

CARTEL DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

Luces, Cámara, Peraj
Elaborado por: Daniel Sánchez Usúerras/DCG
Programa Peraj / 16ta Generación

INTRODUCCION
Para poder ser crear contenido de calidad se necesita de dos cosas esenciales creatividad y una buena producción, en la UAM Xochimilco en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica tenemos el área de Medios Audiovisuales, el fin es poder aprender a ser parte y crear una producción para casi cualquier tipo de contenido audiovisual.

JUSTIFICACION
Si bien cualquiera puede grabar un video o hacer algún tipo de contenido por ejemplo para Youtube, no significa que sea lo mismo que un producto de television o cine, el proceso de creación de contenido puede ser tardado y pasos que podrían considerar algunos lentos o innecesarios (por ejemplo timeline, Shooting list, story-board, etc.), pero al final todo es para que más fácil la siguiente parte y tener un buen resultado.

METODOLOGIA
Para cada amigo se llevo un producto o idea de lo que le gusta, se hizo lo siguiente:
1. Nombrar el proyecto
2. Lluvia de ideas
3. Pensar en una historia y hacer guión
4. Hacer el Story-Board
5. Hacer una grabación, con ayuda del resto de los compañeros de Peraj haciendo uso de trends, comerciales exitentes, o alguna idea que quisieran llevar a la realidad).

RESULTADO
Además de poder realizar un pequeña producción para un comercial, los amigos salieron de su zona de confort al poder hacer un video promocional como todos unos productores sacando su creatividad y teniendo un interes por lo que hace un diseñador.

Mi proyecto de binomios se llamó **“Luces, Cámara, Peraj”** el objetivo era crear comerciales, videos o stop motion, todo esto con el fin de que los amigos aprendieran un poco de lo que es trabajar en medios audiovisuales, como lo hacemos en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica paso a paso para poder lograr un producto como lo solicita un cliente de verdad.

El proceso del proyecto de binomios que maneje fue muy sencillo, por ejemplo, yo le preguntaba al amigo que producto le gustaría hacerle una especie de promocional me decían papas, refresco, galletas o cualquier cosa, yo me encargaba de eso, el siguiente paso era hacer una lluvia de ideas sobre lo que sea relacionado con ese producto, cualquier palabra sea una emoción, recuerdo u objeto, teniendo eso empezábamos a ver qué sentido tendría el comercial, luego el guión, y enseguida el Storyboard en el pizarrón, lo dibujaban todo ellos y salimos a grabar con ayuda de otros amigos y mentores, básicamente ese fue el proceso con todos los amigos con los que alcance a trabajar.

A cada amigo les preguntaba qué les gustaría que se mostrará el cartel, me pedían una foto de ellos, escenas de sus grabaciones, pero no podía meter para todos, les decía unos colores que tenía en mente y con ayuda del último amigo con él que estuve hicimos un pequeño boceto, destacando objetos de cine como rollos, claqueta y carretes, teniendo eso ya fue más sencillo y rápido digitalizarlo.