

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División
Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Proyecto: Servicio Social para la Bienal Internacional del Cartel en México (BICM)

Clave: XCAD000762

Periodo: 13 de diciembre de 2023 al 28 de mayo de 2024

Responsable del Proyecto: C. José Antonio González Leyva

Asesor Interno: Dra. Silvia Zarid Álvarez Lozano

Prestador: Gisela Ramos Elizondo

Matrícula: 2193073711

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

Correo: gramose972@gmail.com

Tel: 55 5676 3397

Cel: 55 4536 1483

Introducción

El presente informe detalla las actividades desarrolladas, la experiencia y conocimientos adquiridos durante la prestación de mi servicio social realizado en la Bienal Internacional del Cartel en México en el área de diseño gráfico, con el objetivo de complementar mi formación académica y contribuir al desarrollo profesional en el campo del diseño y las artes.

El campo del diseño gráfico es un área laboral que intercede en muchos de los aspectos de la vida cotidiana. Su trabajo reside no sólo en componer estéticamente un mensaje, va más allá de estas simples explicaciones que le han adjudicado. Se debe entender al diseño gráfico como el poder de generar percepciones en el público, para dotar de sentido un producto-marca. Entonces el diseño gráfico no es sólo la forma en la que se ve y se percibe algo, es la manera en la que hace que nosotros (el público receptor) “ demos forma a un contenido ya existente” (Pentagram en Twemlow, 2007: 8). Así, el diseño gráfico da rostro a aquellas ideas que se convierten en los mensajes transmitidos por las empresas u otras organizaciones. Al hablar de diseño gráfico nos referimos a un proceso de comunicación visual (emisión y recepción de mensajes) que va de la mano con la publicidad e identidad de marcas en pro de convertir un mensaje complicado o simple, a la forma más efectiva de expresión y asimilación visual. La cualidad del producto comunicativo resultante es ser atractivo, pero, sobre todo, persuasivo, con “la capacidad de generar ideas frescas, singulares y adecuadas que sirvan para resolver problemas, siendo juzgadas por su valor artístico, estético u original” (Belch y Belch, 2005: 52). El trabajo que realiza el diseñador es captar, entender y asimilar un código, el cual varía según las necesidades del emisor, las cualidades del receptor y el manejo de las distintas interpretaciones que pueden llegar a sufrir dichos mensajes. El diseño, como lo menciona Peter Bonnici en su obra *Lenguaje Visual: El medio oculto de la comunicación*, “crea vías precisas para disminuir la distorsión y aumentar el rendimiento de los mensajes utilizando el lenguaje visual, conformando un medio poderoso de comunicación no verbal” (2000: 53).

El diseño gráfico en sí no busca llegar con mensajes creativos a todo el público, sino crear un solo mensaje para un determinado sector que se convertirá en un grupo, siendo así que: “Las palabras, imágenes y colores tienen un significado distinto para auditorios diversos, además de que las percepciones varían de una persona a otra” (Belch y Belch, 2005: 38).

Durante el periodo de servicio, se llevaron a cabo diversas actividades prácticas que me permitieron aplicar conocimientos teóricos adquiridos en la carrera, así como desarrollar habilidades técnicas y creativas para el ejercicio profesional.

Dado al plan de estudios de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, un egresado es capaz de desenvolverse creativamente en diversas actividades educativas y culturales, la industria editorial, la prensa, empresas de diseño, comunicación y producción audiovisual y entidades oficiales o privadas que difunden mensajes gráficos.

El egresado también puede coordinar procesos productivos, además de destacar en la investigación y la docencia. Este plan de estudios se divide en cuatro niveles:

Primer nivel: Tronco general

En el primer subnivel llamado Tronco interdivisional, tiene como objetivo que el alumno desarrolle las características individuales necesarias para obtener una actitud crítica y una concepción creativa y de interdisciplinariedad de los fenómenos a través del manejo del método científico, que sirva como fundamentos para su práctica profesional.

Siguiendo con el tronco divisional, el segundo subnivel, pretende proporcionar al alumno, a manera de introducción, un conocimiento general del Diseño y sus campos de aplicación. Proporcionar elementos de juicio que le permitan fundamentar la elección de una especialización, a través de la aplicación concreta del Diseño, a un problema de la realidad, conjuntando la investigación y el servicio.

Segundo nivel: Tronco básico profesional

Proporciona al alumno los elementos básicos de la teoría, la expresión del diseño y una visión general del proceso que le permita abordar problemas concretos y plantear soluciones, en los que se tomen en cuenta los elementos fundamentales de materialización, formalización y evaluación de la producción de objetos de diseño, en contextos socio-culturales y ambientales nacionales e internacional.

Tercer nivel: Tronco intermedio profesional

Capacita al alumno en los procesos de producción y comunicación gráfica, haciendo énfasis en la realización y producción de diseño en diversos medios. Proporciona al alumno el conocimiento, manejo y aplicación de los códigos y lenguajes visuales en mensajes de comunicación gráfica en prácticas específicas en los medios editoriales y de gráfica de gran formato dentro de contextos socio-culturales y ambientales nacionales e internacionales.

Cuarto nivel: Tronco terminal profesional

Capacita al alumno en el diseño, planeación y organización de estrategias para la comunicación gráfica. Capacitar al alumno en el desarrollo de estrategias para la organización, producción, difusión y evaluación de proyectos complejos de comunicación gráfica en las prácticas específicas del diseño, dentro de contextos socio-culturales de la sociedad mexicana.

Los diseñadores gráficos son fundamentales en la creación de identidades visuales para marcas, desarrollo de interfaces de usuario, diseño editorial, packaging, y más. Los diseñadores gráficos suelen trabajar tanto de forma independiente como en equipos multidisciplinarios, adaptándose a las necesidades cambiantes del mercado y utilizando herramientas creativas para

comunicar ideas de manera efectiva y visualmente atractiva. El campo laboral del diseño gráfico es dinámico y diverso, abarcando una amplia gama de industrias y especializaciones. Existen instituciones y organizaciones tales como La Bienal Internacional del Cartel en México A.C. (Bienal Cartel AC), la cual es una asociación civil fundada en 2011 dedicada al cartel, con el enfoque de ser un agente encargado de recolectar su información y hacer historia de su gráfica, no sólo por ser un medio de transmisión de mensajes efectivo, sino por su valía visual y del diseño aplicado. Asimismo, la Bienal está pensada, desde sus orígenes, como la plataforma de intercambio de información de creadores donde nacen o se impulsan proyectos afines.

La Bienal Internacional del Cartel en México es una de las tres más antiguas del mundo y la precursora en su tipo en América. Las ideas se convierten en proyectos a través de su concurso internacional de carteles donde creadores visuales convergen. Cada dos años, la asociación civil del mismo nombre, organiza el evento de cartel mejor posicionado en México y un referente en los cinco continentes. Esta iniciativa ha transformado a otras bienales del mundo, otorgado imagen y presencia a México en el extranjero e iniciado a los jóvenes en la enseñanza del diseño como transformador del entorno. Desde sus inicios, nuestro proyecto ha sido el precursor con formato educativo y actualmente es líder en la implementación de tecnologías virtuales.

La bienal del cartel organiza, cada dos años, un concurso de carteles que se vuelve uno de los sucesos más destacados del diseño en el Museo Franz Mayer. Se realiza a la par un Congreso de Diseño que está pensado para que sea el momento de relacionarse, exponer y conectar proyectos personales, busca enriquecerlo con conferencias, talleres, exposiciones y actividades múltiples, buscan acercar las herramientas para hacer posibles y fuertes los propósitos profesionales.

Es aquí donde consideré que mis conocimientos y habilidades podrían ser aprovechadas, además de ayudarme a adquirir amplia experiencia en todo lo que abarca la Bienal Internacional del Cartel en México, fue por esto que en esta misma realicé mi servicio social durante un periodo de 6 meses.

Objetivo general

Contribuir a la difusión, impulso y éxito de la 18ª Bienal Internacional de Cartel en México (18 BICM) mediante la creación y diseño de material gráfico, visual y audiovisual, así como la gestión de redes sociales, para garantizar una difusión exitosa del evento en medios impresos y digitales.

Objetivos particulares

- Apoyo en la elaboración de material gráfico para impresos y web.
- Apoyo en producción de colecciones oficiales de la 18 BICM.

- Apoyo en la realización del catálogo de la 18 BICM.
- Apoyo con ideas y realización de la convocatoria para la 18 BICM.
- Apoyo en montajes y difusión de exposiciones.
- Paquete gráfico para material audiovisual.
- Manejo de redes sociales.
- Creación y apoyo de material visual y audiovisual para la 18 BICM.

Actividades realizadas

Durante mi servicio social, tuve la oportunidad de participar en diversas actividades que contribuyeron significativamente al desarrollo y aprendizaje en el campo del diseño. A través de proyectos colaborativos y responsabilidades asignadas, pude aplicar mis conocimientos en situaciones prácticas del mundo real. Esta experiencia fortaleció mis habilidades técnicas, me permitió adquirir una comprensión más profunda de los desafíos y oportunidades dentro de mi profesión. A continuación, describiré las actividades en las que estuve involucrada:

- **Bazar de Diseño 10Y8:**

Apoyo en la planificación, organización de la tercera edición del Bazar de Diseño 10Y8, dentro del marco del lanzamiento de la 18BICM. Se diseñaron materiales impresos para los expositores, stickers, apoyo y gestión en las actividades durante el bazar y venta de merch oficial de la BICM.

- **Edición de video y audio:**

Para promover el registro en su sistema Iconográfica Web “Programa para el inventario digital del archivo de carteles de la BICM” (el sistema contiene una Colección de más de 50 mil carteles recopilada de las ediciones de la BICM, con el propósito de salvaguardarlos), se realizó la edición de tres videos tutoriales junto con la edición de audio que explican el registro a Iconográfica, los tipos de usuario existentes y el uso de las cuentas de los respectivos usuarios. Esto era importante para empezar a promover la participación en la convocatoria de la 18 BICM.

- **Redes Sociales:**

Publicación de la Convocatoria para la 18ª Bienal Internacional de Cartel en México en las redes sociales oficiales, especialmente en Instagram. Presentación y difusión del cartel oficial de la convocatoria.

Diseño de posts que presentan las especificaciones y detalles de las cuatro categorías, temáticas, objetivos, convocantes, fechas del proceso de registro y de recepción de carteles.

Edición de reels de Instagram para promover el registro al sistema de recepción de carteles, así como los posts presentados anteriormente en formato para reel y tiktok.

Posts de Instagram en formato carrusel con el fin de presentar al equipo de jurados de la 18BICM.

- **Exposiciones y eventos**

Apoyo en la difusión de exposiciones en La Casa del Poeta, así como de los eventos recreativos y festivos en las instalaciones de la Bienal.

- **Ilustraciones**

Realización de ilustraciones de cada categoría para promover la participación en la Convocatoria.

- **Catálogos**

Maquetación y diseño de catálogos que abarcan una previa selección de carteles pertenecientes a colecciones temáticas del archivo que se encuentran en el sistema Iconográfica Web de la BICM, estos fueron creados para satisfacer las necesidades de clientes de diversas áreas.

- **Pintura**

Como trabajo conjunto con mis compañeros del área se pintó un mueble de las instalaciones.

Metas alcanzadas

Después de finalizar mi servicio social prestando mis servicios como diseñadora gráfica, he logrado alcanzar varias metas significativas que han marcado un progreso en mi carrera profesional y personal. Durante este periodo, pude aplicar mis conocimientos teóricos en situaciones reales y colaborar en proyectos que impactaron positivamente. Una de las metas más importantes que pude lograr en conjunto con mis compañeras del equipo de la misma área fue consolidar mi habilidad para crear diseños que no solo fueran estéticamente atractivos, sino que también comunicaran mensajes claros y efectivos, ya que al estar desarrollando trabajos para la 18 BICM conllevaba mucha precisión, pues al ser una convocatoria que tenía muchas instrucciones y requisitos, se necesitaba que los mensajes fueran sencillos, claros, precisos y llamativos a fin de cuentas para el público que deseara participar, y finalmente también para atraer más participantes.

Resultados y conclusiones

El servicio social en diseño gráfico proporcionó una oportunidad invaluable para colaborar con proyectos reales, bajo la supervisión de profesionales experimentados, con el propósito de contribuir al cumplimiento de objetivos específicos.

Además, gracias al servicio social, pude mejorar mis habilidades en el manejo de software y herramientas específicas del diseño gráfico, lo cual ha permitido ser más eficiente y productiva en mi trabajo. Otro logro importante fue la capacidad de trabajar en equipo de manera efectiva, tanto con otros diseñadores como con clientes. Aprendí a gestionar proyectos desde la concepción hasta la entrega final, asegurándome de cumplir con los plazos y mantener la calidad del trabajo.

En resumen, el servicio social como diseñadora gráfica no solo me permitió poner en práctica mis habilidades y conocimientos adquiridos durante mis estudios, sino que también me proporcionó una invaluable experiencia profesional que ha sentado las bases para mi desarrollo continuo en el campo del diseño. Estoy emocionada por seguir creciendo y contribuyendo con mi creatividad y pasión en futuros proyectos que ayuden a hacer del mundo un lugar visualmente más inspirador y funcional.

Recomendaciones

- Mejora en la comunicación interna:

Considero que aportaría mucho en el trabajo el que implementaran reuniones regulares de equipo para mejorar la coordinación y la comunicación entre los diferentes departamentos, así se evitarían atrasos en los trabajos y sería beneficioso para todos.

- Implementación de más equipos de cómputo:

Con el propósito de que el trabajo sea más óptimo, les sería de mucha ayuda adquirir equipos de cómputo adicionales según las necesidades identificadas, asegurando que cumplan con los requisitos técnicos y de rendimiento necesarios, así como configurar los nuevos equipos con software actualizado y licencias adecuadas para optimizar la productividad.

También se podría implementar un plan de mantenimiento regular para garantizar el buen funcionamiento y la durabilidad de los equipos.

- Evaluación y seguimiento de proyectos:

Para asegurar el cumplimiento de objetivos y el uso eficiente de recursos se podrían establecer mecanismos claros de evaluación y seguimiento de proyectos, realizar revisiones constantes de los proyectos para identificar áreas en las que se podría mejorar y conseguir éxito.

- Mejora de instalaciones:

Realizar una evaluación de las instalaciones para identificar áreas que necesitan mejoras, como iluminación, mobiliario ergonómico, áreas de descanso y zonas de trabajo, así como implementar mejoras físicas según las necesidades, la renovación o reparación de áreas deterioradas.

Bibliografía y/o referencias

- Bienal Internacional del Cartel en México A.C. (s.f.). Nosotros. Recuperado el 2 de julio de 2024, de <https://bienalcartel.org/nosotros/>
- Esneca Business School. (s.f.). Qué es el diseño gráfico. Recuperado el 2 de julio de 2024, de <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>
- Universidad Autónoma Metropolitana. (s.f.). Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica. Recuperado el 2 de julio de 2024, de https://www.uam.mx/licenciaturas/pdfs/86_2a_Licenciatura_en_Diseño_de_la_Comunicación_Gráfica_XOC.pdf

Imágenes

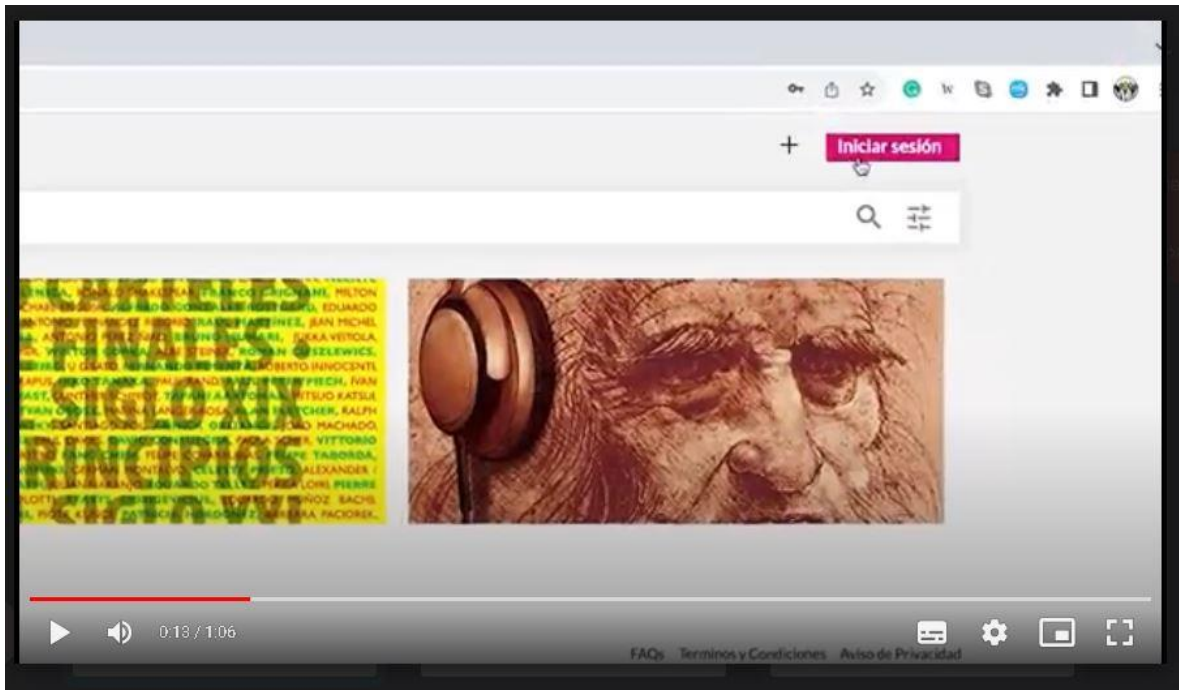


Ilustración 1. Edición de video y audio



Ilustraciones 2. Redes Sociales

En 2002 fundó su estudio de diseño Hesign con sede en Berlín. En 2008, abrió una segunda sucursal en Hangzhou, China.

Actuó como miembro del jurado de numerosos concursos internacionales, como los 100 mejores carteles del año: Alemania, Austria, Suiza, la Bienal Internacional de Cartel Teatral de Rzeszow, la Bienal Internacional de Carteles de Varsovia, la Bienal Internacional de Carteles de Ningbo, y el premio Red Dot Design Award y el DFA Design for Asia en Hong Kong. Desde 2005 es miembro de la Alliance Graphique Internationale.



Ilustración 3. Carrusel Instagram



Ilustración 4. Catálogos

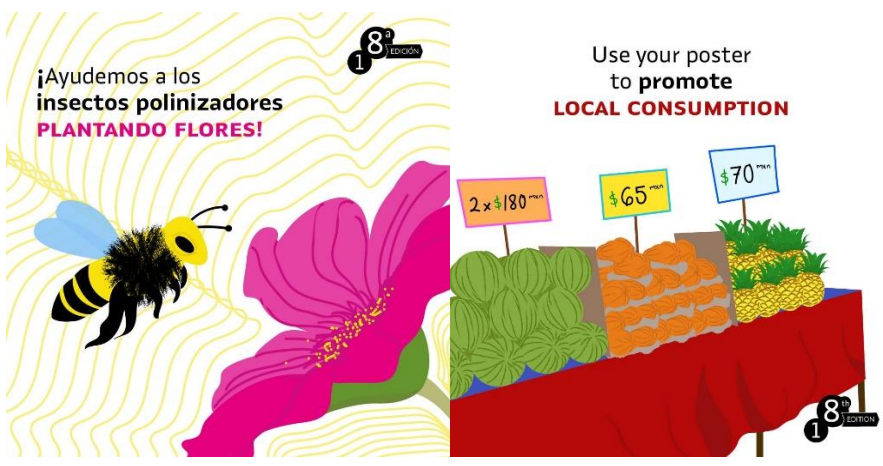


Ilustración 5. Ilustraciones



Ilustración 6. Pintura