

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

Informe de término de Servicio Social

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad
Xochimilco

Área de Medios Audiovisuales

Periodo: 04 de Julio 2023 al 10 de Julio 2024

Proyecto: Elaboración de material didáctico para el
Área de Medios Audiovisuales del programa de Diseño
de la Comunicación Gráfica

Clave: XCAD000477

Responsable del Proyecto: Mtro. Jaime Carrasco Zanini
Rincón

Asesor Interno: Mtro. Felipe Maya Bernal

*Raiza Kayla López Nolasco
Matrícula: 2193073097
Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
Tel: 55 58 42 80 02
Cel: 55 18 04 22 38
Email: 2193073097@alumnos.xoc.uam.mx
raiza.lpz@yahoo.com*

INTRODUCCIÓN

El proyecto para la elaboración del material didáctico fue elegido debido a que se alineaba a la perfección con un interés personal, la animación. Se ingresó a prestar el servicio social a dicho proyecto poco después, lugar que se obtuvo luego de presentar un portafolio.

El trabajo inicialmente consistía en exploraciones conceptuales sobre el estilo y dirección del proyecto, donde se apoyó ilustrando varios ejemplos que pudieran ser de utilidad a los asesores para tener una mejor idea de la dirección visual del proyecto. Luego de las propuestas se dió paso al desarrollo inicial de diversos *props* con el estilo y dirección artística al que se había llegado, los cuales se ilustraron en periodos definidos de tiempo.

Durante este proceso, también se ayudó a crear materiales de referencia para los demás miembros del equipo que trabajarían en dicho proyecto, tanto actualmente como a futuro. Se crearon una serie de guías de estilo sobre los materiales realizados, las cuales se compartieron para uso futuro dentro de la unidad. Dichas guías sirven como una plantilla útil para mantener un estilo y dirección consistente entre los que trabajen en las diferentes fases del proyecto.

Las últimas actividades realizadas consistieron en proponer y apoyar en la creación y compilación de materiales de estudio para la carrera en sí, tratándose estos principalmente de guías sobre diversos temas de dibujo y animación. Este material tiene la función de ayudar a futuras generaciones dentro de la carrera a desarrollar una mejor forma de aprender sobre estos temas, y en algunos casos como una buena serie de fundamentos al momento de empezar en el área de dibujo o animación.

OBJETIVO GENERAL

- Apoyar en la elaboración de los materiales didácticos interactivos; en la investigación conceptual, gráfica y de materiales audiovisuales necesarios para la elaboración de los materiales didácticos; coadyuvarán con los profesores responsables del proyecto.
- Apoyar en elaboración de propuestas de temáticas para nuevos materiales didácticos; coadyuvarán con los profesores responsables del proyecto.
- Apoyar para desarrollar propuestas de soluciones técnicas para el desarrollo de nuevos materiales didácticos y su implementación.
- Aportar a las propuestas y participar en el desarrollo de proyectos dentro del área de medios audiovisuales para contar con material de muestra tanto para el área como para mejorar el plan de estudios de la misma.

ACTIVIDADES REALIZADAS

- Inducción inicial y posterior investigación, compilación y exploración de los elementos conceptuales del proyecto creativo del área de medios.
 - ◆ Se decidió sobre las tareas a realizar y cómo sería el flujo de trabajo. Posterior a ello se dieron las indicaciones de investigación de objetos y tradiciones de la vida cotidiana sobre el día de muertos, así como conseguir fotografías (de internet o a través de fotografías propias). Fijado en diferentes contextos socioeconómicos así como personales.
 - ◆ Esta información se compiló y discutió con los demás miembros de trabajo, para decidir qué elementos consiguen acoplarse mejor a la característica narrativa adecuada para el proyecto.

→ Exploraciones gráficas variadas para poder definir el estilo del proyecto creativo del área de medios.

- ◆ Todos basados en fotografías y elementos de la vida real que fueron previamente investigados, censados y tomados como los necesarios para conseguir la sensación de realidad de los espacios a ilustrar.
- ◆ Se hicieron distintas variaciones de los mismos objetos con diferentes tipos de estilos gráficos, variaciones de color o simplemente formas alternativas de los mismos elementos para darle una mejor caracterización visual y dar una sensación de realismo en el montaje de las ofrendas, obedeciendo el carácter narrativo y tono del proyecto obtenido a partir de los bocetos iniciales para decidir qué elementos serían adecuados.

→ Diseño de personajes y entornos. Propuestas de iluminación, desarrollo de paleta de color, presentaciones en diversos estilos gráficos.

- ◆ Al recibir los conceptos previos de los diseños de personaje ya establecidos en el proyecto, se solicitaron propuestas alternativas para elementos narrativos que se utilizarían, así como propuestas de cómo debería ser realizada la iluminación de ciertos personajes en distintos hipotéticos narrativos en relación a escenarios u objetos.
- ◆ Se hicieron exploraciones de estilo variadas para este apartado para su posible utilización en maquetado 3D.

→ Realización de material gráfico para el proyecto creativo del área de medios.

- ◆ Una vez aterrizado el estilo de dibujo y tener una idea general del tono del proyecto, se me asignó la tarea de ser la encargada de hacer *props* y los elementos gráficos de entornos relacionados al proyecto de manera digital (Ilustración 2D). Para tener una mejor estructura posteriormente para los escenarios al hacerlos en un

ambiente 3D.

- ◆ Al hacer una gran cantidad de elementos individuales para maquetar el entorno más importante del proyecto, que es una ofrenda de día de muertos, se fueron realizando varias versiones y posteriormente correcciones de los mismos elementos ilustrados.
 - ◆ Esta etapa fue la que más tiempo tomó en todo el proyecto, pues estamos prestando nuestro servicio en la etapa de conceptualización inicial del proyecto. La etapa de revisión y corrección fue repetida bastantes veces.
 - ◆ Con los elementos que ya estaban aprobados, fueron realizadas las propuestas de montaje de diferentes tipos de ofrenda, con distintos acomodos tomando en cuenta las planificaciones en 3D y el plan inicial de encuadres del storyboard provisional.
- Desarrollo y elaboración de manuales de realización y estilo para los materiales del proyecto creativo del área de medios.
- ◆ Una vez realizadas las piezas de la ofrenda y otros elementos conceptuales, se consideró que a futuro sería posible que se consiguiera un equipo de trabajo más grande, y por lo tanto se solicitó la creación de manuales de estilo y cómo ejecutar el estilo para materiales como humo o vidrio.
 - ◆ Se realizaron archivos digitales ilustrados paso a paso para dichos elementos, en caso de en un futuro poder conseguir más colaboradores.
- Propuestas para la solución técnica y planes de realización iniciales del proyecto creativo del área de medios.
- ◆ Entre etapas de dibujo conceptual, se discutió varias veces con todo el equipo de trabajo sobre la manera técnica de realizar la animación del proyecto basado en distintas propuestas o ideas de producción.

- ◆ Se manejaron distintas soluciones posibles a través de hipotéticos, principalmente explorando las posibilidades de hacerlo en 3D, 2D con rigs para animación o tradicionalmente en 2D con dibujos a mano en digital.
- Apoyo en la compilación, sugerencia y propuestas de uso de material de referencia para implementarlo en el plan de estudios del área.
 - ◆ Se compilaron una serie de materiales audiovisuales relacionados al arte y la animación para su uso en la carrera de Medios Audiovisuales, esto con el propósito de utilizarse para estudio y referencia de los estudiantes y maestros del área.

METAS ALCANZADAS

- Concretar el estilo gráfico, el tono y los elementos visuales del proyecto creativo del área de medios.
- Desarrollo de un plan técnico inicial tentativo para la realización de proyectos creativos. Así como contar con material didáctico de primera mano como muestra para las áreas de desarrollo y planeación del área de medios audiovisuales.
- Avanzar satisfactoriamente en las etapas conceptuales iniciales del proyecto creativo del área de medios, esto al tener ya bien sentadas las bases visuales y su influencia en el tono narrativo del proyecto.
- Mejor entendimiento del proyecto, y posibles mejoras a futuro del proceso de desarrollo del mismo.
- Mejor entendimiento del lado de los académicos de qué materiales o técnicas implementar como propuestas en los planes de estudio del área de medios audiovisuales.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Con las aportaciones hechas al área, en términos de propuestas para material didáctico para el plan de estudios, es gratificante haber sido considerada para compartir materiales que considero útiles. Y por comentarios de los participantes en el desarrollo del servicio, siento que los comentarios a mi trabajo y habilidades, tanto las críticas como elogios, harán a otros estudiantes desarrollarse mejor académicamente. La cercanía a la perspectiva del estudiante es importante en estos temas.

Agradezco haber podido formar parte de las propuestas, y apoyar en la toma de decisiones, lo que profesionalmente me ha hecho entender mejor cómo es desarrollar un proyecto creativo como lo es el que se desarrolla en el área de medios, acoplándose a mi perfil profesional y enriqueciendo no solo mi experiencia, sino también permitirme el llevar a la práctica los conocimientos adquiridos en la carrera en un proyecto fuera de lo académico.

RECOMENDACIONES

Me parece importante que el proyecto cuente con el mismo entusiasmo de parte de los que participen en este, pues es lo que permite llegar a una mejor ejecución creativa, por lo que sería importante conseguir colaboradores con conocimiento en el área, así como una cierta pasión por el tema. El desarrollo es técnicamente exigente, pero también necesita de paciencia y una buena mentalidad para la crítica en cuanto a correcciones para tener un buen producto.

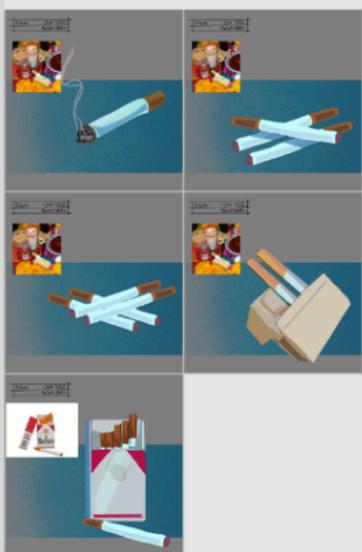
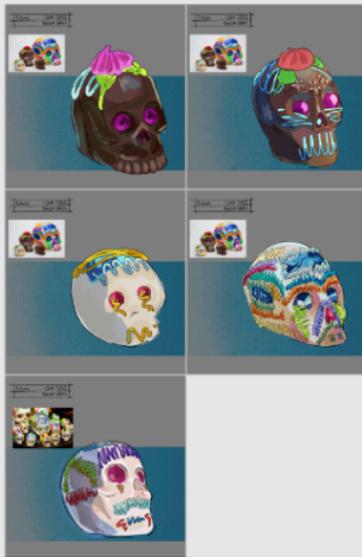
Un proyecto creativo es demandante en tiempo y recursos, por lo que sería recomendable poder contar con un equipo de trabajo que participe por más tiempo, o que sea uno más grande para poder llevar a cabo satisfactoriamente las propuestas con resultados que benefician tanto al área de medios como a los estudiantes, y que éstos puedan acceder a los materiales didácticos para su desarrollo académico.

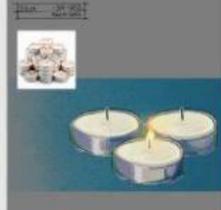
BIBLIOGRAFÍA

- ART School on Cubebrush.co. (s. f.). Cubebrush.
<https://cubebrush.co/mb/products/Odpzeg/art-school>
- Morpho Books - RockyNook. (2022, 14 noviembre). RockyNook.
<https://rockynook.com/morpho/>
- Proko. (2018, 10 diciembre). Kim Jung Gi - How to Become a Master [Vídeos]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aoqu5SEFqRI>
- Ethan Becker. (2021, 20 abril). the ONE art tip you were never told: listen to this every time you hate your art [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=XX7W2uh1Xzs>
- Proko - Academia de dibujo profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@ProkoTV/videos>
- Dong Chang - Animador Canadiense Profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@DongChang/videos>
- Manu Mercurial - Animador Puertorriqueño Profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@ManuMercurial>
- Onion Skin - Animador y Técnico de Toon Boom Harmony Profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@OnionSkin>
- Manu Mercurial - Animador y Técnico de Toon Boom Harmony Profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@ZeBirdBrain>
- Manu Mercurial - Animador Puertorriqueño Profesional. (s. f.). Youtube.
<https://www.youtube.com/@StylusRumble>
- Oli - Director de Animación Profesional. «How to rig in sweet Harmony». (s. f.). Patreon. <https://www.oliolioli.com/sweetharmony>

GALERIA

Primera Fase





SIGMA 7-DIC-2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA 7-DIC-2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA 7-DIC-2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA 20 OCT 2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA 14-SEPT-2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA 20-JUL-2023
RAIZA LÓPEZ



SIGMA JUL-2023
RAIZA LÓPEZ



Copa de Vidrio

Descripción de la copa de vidrio. Incluye un ícono de la copa y un texto descriptivo.

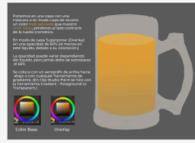
1



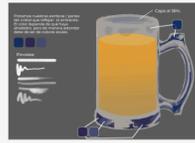
2



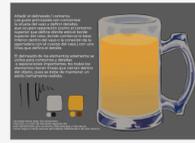
3



4



5



6



7



8



9



10



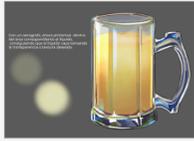
11



12



13



14



15



16



17



18

