

Dirigido al Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar, Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Unidad de Comunicación, Identidad e Imagen Institucional de la UAM Xochimilco UCIII.

30/07/2025 al 16/03/2026

**Unidad de Comunicación, Identidad e Imagen Institucional UCIII
XCAD001027**

Responsable del proyecto: Alejandro Piñero Pacheco

Asesor de proyecto: Luis Armando Rodriguez Garza

Angel Josue Garcia Valdez

2212037282

Diseño de la Comunicación Gráfica

Ciencias y Artes para el Diseño

tel.5550375738

cel.5540582688

angeljosuegarciavaldez@gmail.com

2212037282@alumnos.xoc.uam.mx

Durante mi servicio social en la Unidad de Comunicación, Identidad e Imagen Institucional de la UAM Xochimilco UCIII, tuve la oportunidad de involucrarme en distintos proyectos relacionados con producción audiovisual, diseño y animación.

A lo largo de seis meses participé en varias actividades que me permitieron aplicar lo que he aprendido en mi formación académica, pero también aprender cosas nuevas en un entorno más práctico y colaborativo. Este informe es un resumen de esas experiencias y de las tareas que desarrollé durante este periodo.

Participé activamente en la preproducción, producción y postproducción del contenido institucional que se publica en las redes sociales oficiales de la universidad, de los cuales a continuación haré un desglose general de todos los proyectos en los que me involucré.

También haré un análisis y reflexión más profunda de los 3 proyectos que para mí fueron más significativos y de los cuales considero que adquirí gran experiencia.

Documental del 50 aniversario de CyAD.

Durante este proyecto, apoyé cargando y preparando el equipo de grabación (cámaras, trípodes, lámparas, extensiones de corriente, cintas para gafear, micrófonos, y materiales extras que se llegaron a necesitar como bancos, sillas, mesas, etc.) un día previo al destinado para filmar.

El día de la grabación llegábamos una hora antes para instalar todo y esperábamos a que llegaran las personas a las que se iba a entrevistar. Las entrevistas duraban entre treinta minutos a una hora. Una vez terminaba la entrevista, teníamos que desmontar todo el equipo para almacenarlo de nuevo en la oficina. Cada equipo tiene un lugar asignado en la bodega, así que al regresar era importante almacenarlo en su lugar correspondiente para que así fuera más fácil ubicarlo y por ende disponer de él.

Las grabaciones de estas cápsulas duraron aproximadamente una semana, donde repetimos los pasos anteriormente mencionados. Se grabó en cuatro locaciones distintas del área de CyAD y se entrevistaron a más de diez personas, principalmente coordinadores, jefes de departamento y al coordinador de la división. Durante las entrevistas se les preguntó sobre su pasado, el cómo y el porqué habían decidido estudiar y especializarse en el ámbito que imparten y cómo habían llegado hasta donde están. Para finalizar se les preguntó cuál era su visión de la licenciatura y cómo visualizaban el porvenir de la comunidad. Cada persona fue una historia diferente y demostraba cómo, a pesar de que todos pertenecen a una misma división, los caminos que los llevaron hasta CyAD eran completamente distintos, hablando de la gran diversidad que compone a la comunidad universitaria y permitiendo visibilizar mediante estas entrevistas.

Una vez se terminaron de grabar las entrevistas, entramos a la parte de la postproducción. Para ello se dividieron los videos y se asignaron roles a cada uno de los integrantes que apoyaron en la grabación de los videos. En mi caso apoye con la edición de 2 de las entrevistas, montando plecas, cortinillas de entrada y de salida y principalmente me encargue de animar unas plecas que consistían en dos líneas amarillas que recorrían el entorno de la instalación donde se había realizado la entrevista y de ellas emergen el nombre y el cargo de la persona a la que se estaba entrevistando.

Sin duda para mi este primer proyecto representó todo un reto, ya que yo anteriormente en la licenciatura me había especializado en ilustración, animación y modelado 3D, trabajando con programas como photoshop, illustrator y Blender. Sin embargo para la realización de este trabajo tuve que aprender a trabajar programas como after effects y premiere pro, los cuales no había utilizado anteriormente.

Considero que, a pesar del gran reto que representó el empezar desde cero, sin duda aprendí mucho realizando este proyecto, lo cual me sirvió posteriormente para cumplir de mejor manera con otros proyectos que realice ahí. Aparte es conocimiento que sin duda me va a servir para mi desarrollo profesional.

Posteriormente apoyé en proyectos con una metodología de producción similar. Entre ellos destaco los siguientes:

La grabación y edición de las cápsulas de “Ellas UAM”

La grabación de la inauguración de las nuevas instalaciones dentro de el recinto conocido como “Las Ánimas”

La grabación y edición de contenidos institucionales como el “Premio a la Docencia”

La grabación y edición de un “Dato Pantera”

UAMINUT.

Este fue otro de los grandes proyectos que trabajé junto a mis compañeros del servicio social. A diferencia del proyecto de CyAD, en este proyecto, desde la planeación y estructuración de la idea principal, hasta la edición y acabado final del video estuvo bajo nuestra responsabilidad, siendo asesorados por los encargados de la UCIII quienes nos daban retroalimentación.

La premisa del proyecto fue la siguiente, un video con una duración exacta de un minuto, en la que se hablara sobre un tema de interés vinculado a nuestra universidad. Como primera propuesta se decidió abordar el tema de la clonación,

relacionado con la reciente clonación de un borrego por parte de la UAM Xochimilco y la universidad de Chapingo. Una vez establecida la premisa, se establecieron parámetros que el video debe seguir como que el video tuviera una vibra de misterio e intriga. el formato el cual era vertical ya que el video estaba pensado para redes sociales y la intencionalidad, ya que buscamos que el video fuera informativo, pero a la vez no fuera algo institucional como lo que seguíamos en el formato de dato pantera. Para esto decidimos utilizar un lenguaje un poco más informal, asemejando a lo que sería un platica con un amigo o conocido al cual le intentas explicar un tema.

También buscamos integrar un gancho al inicio del video, el cual presentara de manera indirecta la premisa de la que iba el video, para ello inicialmente grabamos y editamos una secuencia en la que al protagonista le pasan una serie de eventos que lo desconcertaron, para que al final se diera cuenta que todo fue culpa de unos clones suyos. Posteriormente se recortó esa escena a una donde él se duplica y los clones lo estuvieran ayudando a montar el set para grabar. Al final se optó mejor por un encuadre y un juego de cámaras donde se entienda que hay dos clones de él, los cuales son los que están intercalando en la narrativa.

Principalmente en el video se hablaba del tema de la clonación, sus inicios con la primer oveja clonada llamada Dolly, seguida de otros casos de clonación exitosos a lo largo del mundo y rematando con la mención de la reciente clonación realizada por la universidad y sus futuros proyectos relacionados con el tema.

En este proyecto, a pesar de que estuve involucrado en todas las etapas de pre, pro y postproducción, principalmente me encargué de los efectos con los cuales se buscaba hacer más dinámico e inmersivo el video. entre ellos destaco los siguientes:

Grabación y edición de un efecto de una planta duplicandose.

Edición de unos carteles neon utilizados para el contador de tiempo, al igual que para palabras clave.

Edición de un efecto de holograma que se integraba con el cartel neon

Edición de una escena de televisores en donde se veían los distintos casos de clonación a lo largo de la historia con su respectivo lugar de origen.

Efecto 3D inmersivo para los subtítulos del video.

Filtro vhs antiguo para la patina del video.

Sin duda este fue el proyecto que más tiempo me consumió a lo largo de mi periodo de servicio social, ya que conllevo visualizar definir y aterrizar una idea, a la par de ir

aprendiendo como realizar los distintos efectos utilizados para emplearlos en el proyecto.

Este video conllevó muchos fallos, revisiones y correcciones. El descartar ideas en las que ya se había trabajado ya que no empatan con los parámetros que se buscaban cumplir. Pero, gracias a todo eso, me pude familiarizar más con los procesos creativos, con los programas de edición y sin duda esta experiencia me permitió entender más a fondo la complejidad de iniciar un proyecto desde cero.

Animación especial aniversario UAM Xochimilco.

Este me atrevo a decir que fue el proyecto que, a pesar de haber sido el más exigente en cuanto a tiempos y entregas, sin duda fue de los que más disfrute hacer en mi servicio social.

El proyecto consistió en una animación 2d para celebrar el aniversario de la UAM Xochimilco. La idea era basarnos en el formato de dato pantera, en donde una persona aparece en distintas partes de la unidad dando información. En este caso se ilustraron 3 escenarios y la premisa fue que la protagonista felicitara a la UAM por haber cumplido 50 años.

El proyecto se nos planteó a mitad de agosto y solo teníamos 2 semanas para completarlo, así que sin duda representó un reto de logística. Por ello optamos por trabajar un tipo de animación 2D con una marioneta riggeada en el programa de After Effects.

Para esto, dividimos las actividades entre los 4 integrantes del trabajo. Dos se encargaron del guión, dos nos encargamos del diseño del personaje y de los fondos y entre todos nos dedicamos a animar las escenas y a la postproducción.

Personalmente me encargué del diseño del personaje, el cual estaba basado en una de las compañeras del servicio. Decidimos que el estilo sería cartoon punk, ya que armonizaba bien con la forma de ser de la protagonista, aparte de que se adecuaba al estilo de animación de marioneta que empleamos.

Una vez aprobado el diseño del personaje, me encargue de programar la marioneta en el programa de after effects, en proceso sin duda laborioso, ya que requiere dividir cada extremidad y asignarle un hueso con el cual se podría mover el personaje. En total el archivo final tenía cerca de 400 capas, lo que permitió que el personaje pudiera flexionar sus extremidades, cerrar y abrir las manos, pestañear, hablar y mover la cabeza de tal manera que generara una perspectiva 3D.

Se animaron cerca de 30 escenas, en donde el personaje aparte de hablar movía las manos y hacía expresiones. Debido a la limitante del estilo de animación y del tiempo, se optó por utilizar solo planos medios y full shots.

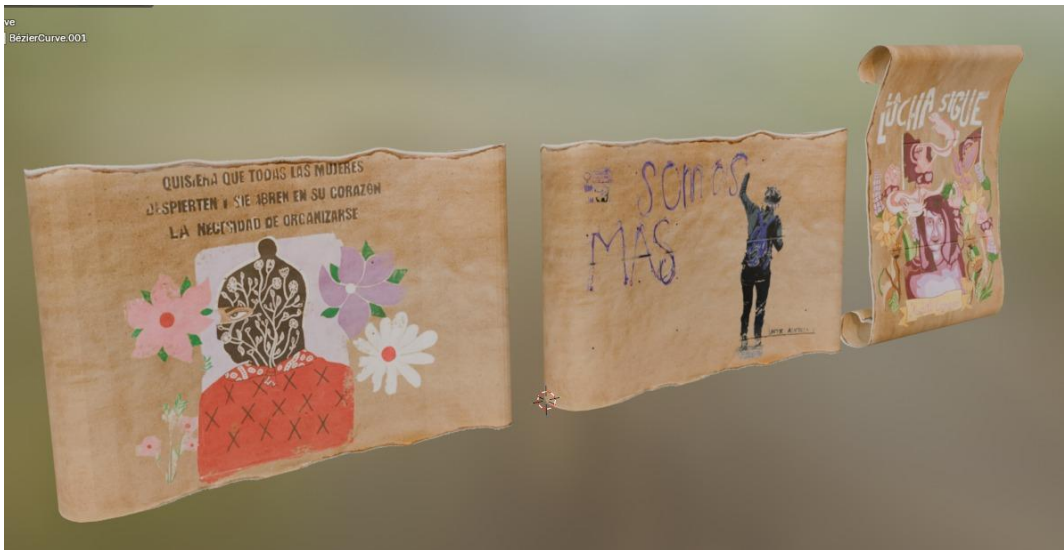
La animación duró cerca de 3 minutos y sin duda fue un resultado del que me siento orgulloso, ya que no solo fue el empeño que mis compañeros pudieron cumplir y yo pusimos en conseguir entregar en tiempo y forma, si no también el haber podido realizar un proyecto basado en el área terminal que elegí me hizo sentir más confiado con respecto a mis habilidades. Me gustaría conseguir trabajar en más proyectos de este estilo, que conlleven realizar animaciones, pero entiendo que el realizar una animación es algo complicado y no es el tipo de contenido que se pueda realizar semanalmente, lo cual se requiere en la UCIII.

Aparte de esta animación, también apoye con el modelado y texturizado de un peluche de Xochito, el cual realicé en blender y buscaba utilizarse como un filtro interactivo de instagram. Aunque no se logró implementar en algún contenido publicado en la unidad, fue un proyecto que también contribuyó en mi desarrollo profesional y en expandir mis conocimientos profesionales.

Haciendo retrospectiva de cómo llegué al servicio y con que me voy,, sin duda adquirir grandes conocimientos que me van a servir para entrar en el mundo laboral relacionado con mi área, específicamente el ámbito de la ilustración, animación y ahora también la producción, edición y efectos de video. Me gusta la idea de pensar que el contenido que ayude a producir también ha tenido un impacto en aquellos que lo han visto y espero que lo hayan disfrutado. Se que aun tengo muchas áreas en las cuales puedo mejorar y seguiré constantemente intentando innovar y aprender cosas nuevas que me permitan hacer contenido innovador y de calidad.

Por último quiero agregar que, a pesar de que en el servicio adquirí mucho conocimiento y habilidades valiosas para el mundo laboral, creo que de las mejores cosas fue el sentimiento de pertenencia y la relación de trabajo y amistad que puede forjar con mis compañeros del servicio y con los encargados y trabajadores de la oficina. No se si esté permitido, pero este último espacio quiero que sea una dedicatoria de agradecimiento a estas personas que me acompañaron en todo este proceso de mi vida, se sintió corto, pero sin duda las experiencias han sido de las más grandes que he vivido en mi vida. Deja un sentimiento de tristeza al finalizar esta etapa, pero se quedan conmigo todos esos momentos que vivimos juntos y que sin duda se han vuelto una pieza mas que conforma el rompecabezas de quien soy el día de hoy.





Me admiran mis compañeros,

