

**Mtra. María de Jesús Gómez Cruz**  
Directora de la División de Ciencias y Artes  
para el Diseño UAM Xochimilco

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

### **SECRETARÍA DE CULTURA**

**Dirección de Planeación y Desarrollo de Capital Humano**

**Periodo: 02 de abril 2018 al 02 de octubre 2018**

**Proyecto: Promoción, Difusión y Preservación de la Cultura y las Artes**

**Clave: XCAD000194**

**Responsable del Proyecto: Lic. Liliana Berlanga Terán**

**Asesor Interno: Mtra. Ana Sonia Orozco Nagore**

**Erandy Elihú Chávez Ayala Matrícula: 2133030585**  
**Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica**  
**División de Ciencias y Artes para el Diseño**

**Tel: 5483 7126**

**Cel.: (044) 595 108 5730**

**Correo electrónico: [elihuchavezayala@gmail.com](mailto:elihuchavezayala@gmail.com)**

#### **COORDINACIÓN DIVISIONAL DE SERVICIO SOCIAL**

Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Coyoacán, C.P. 04960, Ciudad de México.  
Tel. 5483 7123 / [sscyad@correo.xoc.uam.mx](mailto:sscyad@correo.xoc.uam.mx), [roserviciosocialcyad@gmail.com](mailto:roserviciosocialcyad@gmail.com).



## **INTRODUCCIÓN**

En el informe final de servicio social se realiza una descripción ordenada de las actividades realizadas. Se da inicio con las actividades en el diseño de la app *Transitio\_MX* ya que en este proceso se trabajaron diferentes aspectos para poder llegar a una imagen sencilla y organizada, seguido de las actividades de montaje de los ganadores de la última edición de *Transitio\_MX*, aprendizaje del uso del programa Adobe After Effects y su uso en animaciones para la difusión en redes sociales de actividades y talleres realizados dentro del Centro Multimedia y del Centro Nacional de las Artes. Se realizó una breve descripción de cómo se generó un banco de fotografías para el Laboratorio Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (LEIVA) y su postproducción, la creación de una nueva identidad para el seminario Grado Cero y la producción de postales digitales para el Encuentro Internacional: Los Presentes de la Especulación del Programa ACT, el apoyo en la creación de un pólitico para la Muestra del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios (PAPIAM) y el montaje de la exposición, la generación de constancias para los asistentes a los Talleres dentro del Centro Multimedia.

## **OBJETIVOS GENERALES**

Implementar conocimientos adquiridos dentro la universidad en las actividades a realizar dentro de la institución en la que se presta el servicio social.

Incrementar habilidades en el uso de herramientas de diseño como Photoshop e Illustrator.

Apoyar en la creación de gráficos para las diferentes actividades del Centro Multimedia que son difundidas en diferentes medios para llegar a los interesados en el arte electrónico y medios audiovisuales.

Reforzar el trabajo en equipo con las personas que laboran dentro del Taller de Sistemas Interactivos del Centro Multimedia para un mejor resultado visual.

Adquirir nuevos conocimientos que generan seminarios, conferencias y talleres que imparten diferentes expertos con distintos puntos de vista.

## ACTIVIDADES REALIZADAS

Durante el periodo en que se llevó a cabo el servicio social, realicé actividades en el diseño de imagen para la app Transitio\_MX, el objetivo de la app es poder tener de manera digital toda la información de cada una de las obras presentadas en las diferentes ediciones del Festival Transitio\_MX y lograr que los interesados en el Festival tengan un acceso más sencillo a la información generada en cada uno de los eventos. Al comienzo de esta actividad se realizó una investigación relacionada al tema de las apps y un estudio rápido a algunos ejemplos de aplicaciones ya existentes y posicionadas, esto con el fin de conocer la navegación, su organización, contenido, el uso de gráficos y otros medios audiovisuales. En esta investigación también se pudo trabajar con los materiales impresos que anteriormente se habían generado para cada uno de los eventos de Transitio\_MX,<sup>(1-6)</sup> el objetivo era familiarizarse con las diferentes identidades del Festival.

Se dio inicio al diseño de la app contemplando la cantidad de pantallas base que se iban a necesitar para poder organizar la información de cada una de las obras presentadas en las diferentes ediciones del Festival Transitio\_MX, esto para poder ir generando la identidad de los interiores de cada edición, selección, armonía y contraste de color para el que se tomó como fuente el libro "Introducción al color",<sup>(7)</sup> la selección y tamaño de tipografía. En el programa de Adobe Illustrator se creó un orden a la información presentada que llevarían las obras ya sea que fuesen muestras, simposios, concursos, cursos y talleres. Conforme se avanzaba en el diseño de las pantallas se mandaba a revisión con los encargados de programar la aplicación, con el fin de asegurar que el diseño era viable. Comencé con la revisión del banco de fotografías de las obras y actividades de las diferentes ediciones del Festival, con el fin de poder generar una imagen para las pantallas de inicio de cada edición, aquí se trabajo la edición de fotografía y corrección de color para generar la identidad dentro de la app, se generaron texturas y un icono para cada edición. Los iconos para cada edición se crearon a través de una "T" y de cada uno se generaron diferentes propuestas para llegar a uno final que lograra conectarse con la gráfica generada de cada Transitio, ya que la imagen de cada edición del Festival Transitio\_MX es diferente ya que a pesar de ser un evento que busca impulsar el arte electrónico, en cada edición se han buscado diferentes temas.



Otra de las actividades realizadas fue el montaje de la exposición del ganador de Transito\_MX 07, aquí se trabajó en la colocación de tipografía en vinil, primero se me explicó que se deben tener bien contempladas las medidas del vinil y del espacio donde se va a colocar; una vez que se adecuó el espacio se acomodaba el vinil y se le aplicaba fuerza para que se adhiriera al espacio liso e ir quitando las micas en las que se encontraban adheridas, en ocasiones hay partes que no quedan en el lugar que deberían estar y se deben acomodar de una por una.

La animación también fue parte de este proceso de aprendizaje y en un principio se me entregó el libro interactivo “Memento Mori”<sup>(8)</sup> y una postal digital; que sería difundida en diferentes redes sociales, como Facebook, Instagram, Twitter y página web. Antes de dar inicio con la animación se me presentó el libro para que pudiese conocerlo y saber de qué trataba, pude interactuar con la aplicación de realidad aumentada que también era un complemento de este libro que hacía referencia al día de muertos. Después de poder interactuar con el libro se me solicitó dar inicio con la animación, comencé con un storyboard sencillo, ya que la postal contenía información y una ilustración en la portada del libro, el objetivo de realizar una animación de manera sencilla y a la vez atractiva fue que también me tenía que dar a la tarea de poder empezar a trabajar con un nuevo programa para mí, Adobe After Effects. Se me dio una pequeña introducción de cómo poder trabajar con el programa, pero afortunadamente también se me dio la oportunidad de poder experimentar con él, trabajar prueba y error con el fin de que yo pudiese aprender de manera autónoma; claro está que también me ayudarían a

resolver mis dudas o inquietudes cuando yo las preguntara. Con esta actividad también me pude percatar que los programas de Adobe se deben trabajar en conjunto, ya que en este proceso tuve que ocupar Photoshop ya que para poder ir generando los movimientos de la ilustración se tenía que separar cada parte en capas y de esta manera trabajar con cada elemento de manera independiente.

La animación del Premio Paula Benavides también se trabajó para su difusión en redes sociales, está tenía como objetivo brindar información sobre la convocatoria del premio, a diferencia de Memento mori, en el que se trabajó con una ilustración, aquí se trabajaría con tipografía a la que se le tendría que dar el tiempo necesario con el fin de que la información fuese legible, otro punto a trabajar aquí fue la exportación de materiales de Illustrator, pero conservando sus características y en este caso fue trabajar con transparencias propuestas en el diseño de la postal que acompañarían en toda la animación a la información que se iba a presentar.

Para el taller de Mecanismos Móviles del Laboratorio de Robótica se realizó un trabajo en equipo con el objetivo de generar una imagen gráfica que ayudaría a la correcta presentación y difusión del Taller que se impartiría dentro del Centro Multimedia. Me encargué de parte de la toma del material fotográfico y posteriormente la corrección de color y edición de foto que permitiría generar postales en las que se mostraría la información necesaria para el registro del Taller, fechas y lugar.

Con el material fotográfico de la edición anterior de LEIVA, se trabajó la corrección de color y edición de las mismas, con el fin de poder mostrar las fotos en un carrusel de imágenes dentro de la página del Centro Multimedia y así poder hacer difusión de la convocatoria lanzada para este Laboratorio. El Laboratorio Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (LEIVA), fue el encargado de encaminar a equipos de personas interesadas en el desarrollo de videojuegos. En esta actividad se ofrecieron asesorías y una conferencia sobre el tema; aquí me encargué de generar un registro fotográfico de las actividades realizadas por los asistentes, éste es almacenado para su uso en las siguientes ediciones del Laboratorio, ya sea en la página del Centro Multimedia o redes sociales.

Dentro del programa Arte, Ciencia y Tecnologías (ACT) se encuentra Grado Cero que es el Seminario e Intervenciones teórico- prácticas ACT, para esta actividad se presentó una breve explicación de lo que era esta actividad, al igual que se presentó la imagen gráfica que tenía en ediciones pasadas. Para esta nueva edición de Grado Cero se solicitó generar una nueva imagen gráfica, dando inicio desde el logotipo del Seminario. Este trabajo dio inicio solicitando diferentes propuestas de logo que posteriormente se presentarían y explicarían con el propósito de poder identificar la propuesta más viable, durante este proceso se brindó asesoría para poder llegar a un resultado que sería presentado con los encargados de ACT. Una vez seleccionada la mejor propuesta se me encargó la corrección de detalles como curvas, grosores y colores que harían que el logo fuese legible en diferentes tamaños en los que se podría ocupar.

En esta edición de Grado Cero se me solicitó generar una imagen que pudiese ser variable, pero al mismo tiempo unificada para los cuatro eventos solicitados. Estos eventos tenían como objetivo generar una postal que presentara el nombre del seminario, los ponentes, una breve explicación de quienes eran y qué hacían, fechas, horarios, sedes y logotipos de los involucrados en cada evento. Para generar la imagen de cada uno comencé con la experimentación y propuestas de imagen en las que se me hacían correcciones para que pudiese mejorar mi trabajo.

Las cuatro actividades de Grado Cero fueron Archipiélago de prácticas sociales, Puentes entre la ciencia y la ciencia ficción, Conceptualizaciones artísticas de la antimateria y Concierto en vivo: Live coding y sonorización de datos astronómicos; cada uno de los eventos contó con imagen propia, sin perder la identidad generada para todas. Esta identidad se basaba en la creación de fondos utilizando la figura del logo de Grado Cero, cada figura contaba con un color al que se le aplicaba transparencias para que al momento de sobreponer figuras crearan nuevos colores, que estarían familiarizados con el título de cada edición. Por ejemplo para el primer evento se utilizaron colores como verde y café haciendo alusión al “archipiélago”, en el segundo evento se utilizaron colores rojos y azules con los que se hacía referencia a la “ciencia ficción”, para el tercer evento se usaron colores rosas, azules y morados estos fueron colocados con el objetivo de representar la “antimateria” y en el último evento se

utilizaron los colores negro y blanco con el objetivo de representar “astronómicos”.

De cada uno de los eventos también se generaron más gráficos para poder difundir en diferentes redes sociales y las diferentes páginas web de los participantes en cada evento, en cada una de las variantes se trabajaron el tamaño y el acomodo de la información básica para los asistentes a cada seminario.

El Encuentro Internacional: Los Presentes de la Especulación es una de las actividades del Programa ACT, para el que se generó fichas de presentación para la difusión en redes sociales, estas fichas incluían el nombre del evento, la fecha, nombre del ponente y fotografía de los ponentes.

Para la presentación del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios 2016 PAPIAM se han generado diferentes soportes gráficos para la inauguración de la exposición en sus diferentes sedes dentro del Cenart. En un trabajo en equipo se realizó un políptico en el que se presentaría una breve reseña del evento, los nombres de las sedes, los mapas de ubicación de cada obra en la cuatro sedes, nombre del artista y títulos de las obras, se buscó organizar la información y emparentar el diseño al catálogo que ya habían realizado dentro del Taller. Para esta actividad también se participó en el montaje de la exposición con la colocación de viniles en las cuatro galerías sede dentro del Cenart.

En cada una de los talleres y cursos brindados dentro del Centro Multimedia como lo fue LEIVA y La Fábrica de Producción Editorial se generaron constancias de participación para cada uno de los asistentes en cada una de sus prácticas. Aquí se tomó como base el diseño que se tiene, solo se reorganizaba información y en una ocasión se permitió ser más flexible al incorporar otros elementos al diseño de la constancia.



## **METAS ALCANZADAS**

El servicio social contribuyó de manera positiva en mi formación profesional, ya que en este periodo de aprendizaje cada que tenía una duda siempre fue resuelta, en muchas ocasiones en las que me surgían problemas para poder conceptualizar una idea y generar un gráfico, me brindaban una orientación de cómo podía llegar a un mejor resultado, la corrección de algunos errores hizo que yo pudiese aprender para que en las siguientes actividades ya no cometiera el mismo error. Un claro ejemplo fue el uso del interlineado donde se me corrigió y recordó que para que la tipografía no pierda legibilidad y sea sencillo de leer, se le debe dar como mínimo dos puntos de espacio, el uso de retículas para poder organizar formas, textos y darles la jerarquía en que queremos sean leídos. Mis principales aprendizajes fueron dentro del uso del programa de Adobe Illustrator, este fue el programa con el que más trabajé y el que ya manejaba cuando ingresé al servicio; sin embargo durante mi labor conocí nuevas herramientas de trabajo y pude ser más hábil en su manejo. Este mismo proceso sucedió con el programa de Adobe Photoshop. En ambos pude aprender que siempre es mejor ordenar cada elemento en diferentes capas, para obtener un mejor resultado y un mejor uso. Uno de los mejores aprendizajes fue el uso de Adobe After Effects, aunque fue un uso básico del programa pude perderle el miedo a su uso y comenzar con la experimentación dentro de él.

Algunos de mis aportaciones al Taller fue poder generar algunas fotografías que servirían para crear postales que serían difundidas para la presentación del Taller de Creación de Mecanismos Móviles. Dentro de las actividades de animaciones fue el conocimiento sobre el uso de tiempo; esto permitiría el tiempo adecuado de lo que se mostraría en cada animación y finalmente la disposición para aprender cosas nuevas, de corregir errores, de trabajar y participar en todas las actividades realizadas dentro del Taller de Publicaciones Digitales.

## **RECOMENDACIONES**

No tengo sugerencias al trabajo realizado dentro del Centro Multimedia, ya que lo considero gratificante porque me permitió aprender de diferentes personas, al estar ahí también me dio la oportunidad de conocer diferentes puntos de vista por medio de conferencias que impartían personas que realizan diferentes actividades que van relacionadas con el trabajo del Centro Multimedia y la Licenciatura, algunos temas fueron los videojuegos, comics, aplicaciones de realidad aumentada y diseño editorial.

## **CONCLUSIONES**

Mi tiempo dentro del Taller de Sistemas Interactivos fue llena de aprendizaje y con una buena orientación en parte del mundo del diseño. Las actividades realizadas me dejaron un buen aprendizaje ya que con cada una enfrenté algunas dificultades que fueron asesoradas y revisadas por la Jefa de Taller. En todas las correcciones que me hacían yo aprendía porque siempre existió la paciencia para explicar los puntos donde muchos diseñadores se equivocan cuando van iniciando, aparte de que el trabajo dentro del Taller siempre fue agradable debido a que se genera un ambiente de respeto y apoyo para sacar adelante cada proyecto que llega al Taller. Sin duda es un espacio que me generó una buena experiencia que me va a servir como una herramienta más para poder enfrentar los siguientes retos dentro de un mundo laboral.

## BIBLIOGRAFÍA

Catalogo:

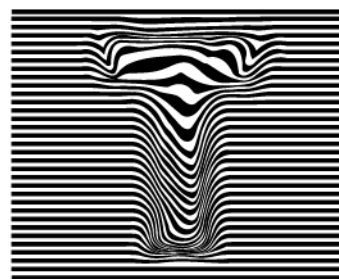
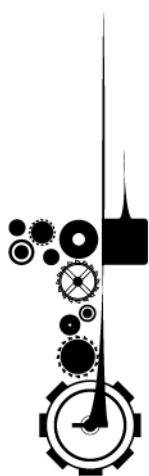
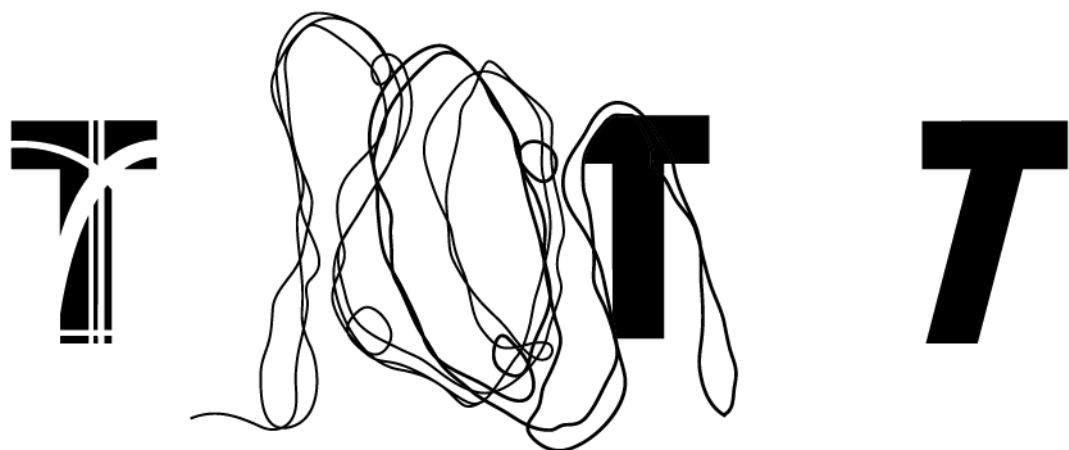
1. Centro Nacional de las Artes. (2005). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 01 Imaginarios en Tránsito: Poéticas y Tecnología*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
2. Centro Nacional de las Artes. (2009). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 02, Fronteras Nómadas*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
3. Centro Nacional de las Artes. (2010). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 03, Autonomías del desacuerdo*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
4. Centro Nacional de las Artes. (2012). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 04, Afecciones Colaterales*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
5. Centro Nacional de las Artes. (2013). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 05, Biomediaciones*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
6. Centro Nacional de las Artes. (2015). *Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX 06, Cambios Compartidos*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

### Libro:

7. María Teresa del Pando. (2013). *Introducción al color*. México: División de Ciencias y Artes para el Diseño, de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
8. Luis Romero, Axur Eneas. (2017). *Memento Mori*. México: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

**ANEXOS**

Iconos para app Transito\_MX



Edición de foto para página web, para El Laboratorio Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (LEIVA)



## Postales para los eventos del Seminario Grado Cero

MÉXICO  
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA



CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA



# ARCHIPIÉLAGO DE PRÁCTICAS SOCIALES

PARTICIPA | Paulina Cornejo

23 de agosto de 2018, 12 h

Centro de Ciencias de la Complejidad (C3)

Entrada libre

La invitada de esta sesión conversará con el público acerca de la relación entre procesos curatoriales de arte contemporáneo y la generación de estrategias para la mejora de entornos sociales específicos. Hablará de la publicación *100 tácticas creativas para seguridad ciudadana* (2012) y del proyecto interdisciplinario *Archipiélago de prácticas sociales* (2017), realizado en colaboración con MUCA Roma.

GRADO  
CERO   
Reservado e Intervenciones  
teóricas-prácticas ACT



,ACT

Síguenos en  ACT Programa Arte, Ciencia y Tecnologías  @ACT\_MX | #VenAlCenart  
Tel. 5622 6730 • [www.gob.mx/cultura](http://www.gob.mx/cultura) • [www.gob.mx/mexicoescultura](http://www.gob.mx/mexicoescultura)

Circuito Centro Cultural, (frente a Universum), Cd. Universitaria, Coyoacán, 04510, Ciudad de México.

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

MÉXICO  
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA



CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA



# PUENTES ENTRE LA CIENCIA Y LA CIENCIA FICCIÓN

PARTICIPA | Colectivo Cúmulo de Tesla

¿De qué manera las muy diversas posibilidades de la ficción siguen, leen y dialogan con los procesos científicos para entender nuestro mundo actual? ¿Cuáles son los espacios ambiguos, las zonas oscurecidas en las que la ciencia y la ciencia ficción comparten modos de entender el entorno? ¿Qué pueden hacer el arte, la literatura y la ciencia si se piensan en conjunto? De estos temas y más nos hablará el colectivo interdisciplinario Cúmulo de Tesla en la séptima sesión de Grado Cero.

27 de septiembre de 2018, 17 h

Auditorio del Instituto de  
Investigación en Materiales, CU

Entrada libre

GRADO  
CERO   
Seminario e intervenciones  
teórico-prácticas ACT

,ACT  Instituto de  
Investigaciones  
en Materiales

Síguenos en  ACT Programa Arte, Ciencia y Tecnologías  @ACT\_MX | #ACTMX  
Tel. (52) 55 50 19 35 / 56 22 45 00 • [www.gob.mx/cultura](http://www.gob.mx/cultura) • [www.gob.mx/mexicoescultura](http://www.gob.mx/mexicoescultura)  
Circuito Exterior, Ciudad Universitaria, Coyoacán, 04510, Ciudad de México.

Este programa es público. ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.



MÉXICO  
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA



CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA



UNAM  
la Universidad  
de la Posible

# CONCEPTUALIZACIONES ARTÍSTICAS DE LA ANTIMATERIA

PARTICIPA | Michael Doser (CERN),  
comentarios por Jesús González

En su visita a México, el físico Michael Doser, destacado investigador en el European Center for Nuclear Research (CERN), ofrecerá una charla a propósito de la gravedad, la asimetría y la antimateria como objetos de conocimiento del mundo, a través de los cuales ha podido seguir múltiples colaboraciones, no solamente con científicos, sino también con artistas, para la producción de proyectos interdisciplinarios. La charla será comentada por el astrónomo Jesús González, director del Instituto de Astronomía de la UNAM.

19 de octubre de 2018, 17 h

Auditorio del Instituto de Astronomía, Ciudad Universitaria  
En colaboración con CERN y la Embajada de Austria

Entrada libre

GRADO  
CERO  
Seminaris e intervenciones  
teórico-prácticas ACT

,ACT



foro cultural de austria <sup>MX</sup>

Síguenos en ACT Programa Arte, Ciencia y Tecnologías @ACT\_MX | #ACTMX

Tel. (55) 5616 1412 / 5622 4389 • [www.gob.mx/cultura](http://www.gob.mx/cultura) • [www.gob.mx/mexicoescultura](http://www.gob.mx/mexicoescultura)

Circuito Exterior, área de la Investigación Científica, Ciudad Universitaria, México, CDMX., C.P. 04510

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.

# LIVE CODING Y SONORIZACIÓN DE DATOS ASTRONÓMICOS




PARTICIPAN | Hackatón Astronómico ACT

Luego de tres días del taller Hackatón Kepler, en el que astrónomos, músicos y programadores se reunieron para realizar traducciones sonoras de datos astronómicos obtenidos de proyectos de observación desarrollados actualmente en México, se realizará un concierto en vivo de *live coding*, abierto al público, en el que los alumnos y los mentores ejecutarán las piezas resultantes de los registros obtenidos y los procesos desarrollados durante el encuentro. Grado Cero cerrará sus actividades con esta sesión, que formará parte de la programación de La Noche de las Estrellas 2018, una celebración de alcance internacional dedicada a la divulgación de la astronomía en México.

17 de noviembre de 2018, 21 h  
Las Islas, Ciudad Universitaria  
Entrada libre

GRADO  
CERO   
Seminario e Innovaciones  
teórico-prácticas ACT

,ACT

Síguenos en  ACT Programa Arte, Ciencia y Tecnologías   @ACT\_MX | #ACTMX  
info\_act@astro.unam.mx • [www.gob.mx/cultura](http://www.gob.mx/cultura) • [www.gob.mx/mexicoescultura](http://www.gob.mx/mexicoescultura)  
Carpa ACT y escenario B de La Noche de las Estrellas, Las Islas, Ciudad Universitaria

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa.