

**Dr. Francisco Javier Soria López**  
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño  
UAM Xochimilco

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

**Universidad Autónoma Metropolitana**

Elaboración de material didáctico para el área de Medios Audiovisuales del  
programa de Diseño de la Comunicación Gráfica

**Periodo:** 15 de enero de 2021 al 23 de agosto de 2021

**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. Jaime Carrasco Zanini Rincón

**Sofía Deante Vélez**  
**Matrícula:** 2163083334  
**Licenciatura:** Diseño de la Comunicación Gráfica  
**División de Ciencias y Artes para el Diseño**  
**Cel.:** 55 86761491  
**Correo electrónico:** [sdeante@live.com](mailto:sdeante@live.com)

## **INTRODUCCIÓN.**

El presente documento es un informe sobre las actividades llevadas a cabo dentro del proyecto: “Elaboración de material didáctico para el área de Medios Audiovisuales del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica” de servicio social en el periodo del 15 de enero de 2021 al 23 de agosto de 2021.

Se describen las actividades que se le asignaron a la prestadora Sofía Deante, las metas que se cumplieron durante el periodo en el que ella participó en el programa, sus conclusiones y lo que aplicó de los conocimientos adquiridos durante la formación de la carrera. Se llevaron a cabo, actividades en relación al desarrollo visual de escenarios para un guión que será parte del material didáctico del área de Medios Audiovisuales en la carrera de Diseño de la Comunicación gráfica.

De los conocimientos adquiridos como alumna de esta carrera, principalmente se aplicaron: el proceso de la investigación científica, la producción, el consumo, la distribución e intercambio de objetos materiales, proponer de manera esquemática el diseño, el proceso de diseño gráfico y su relación con los factores sociales, ambientales y culturales; definir el contexto socio-cultural nacional e internacional y desarrollo de las prácticas productivas de la comunicación gráfica, conceptualizar, formalizar y realizar el diseño gráfico en una sociedad contemporánea, proyectar y formalizar de forma gráfica de objetos bi y tridimensionales, composición gráfica, principios de geometría, teoría e investigación del diseño, estrategias de producción de imágenes, percibir, prefigurar y configurar del dibujo de línea, trazo, visión global, ubicación y proporción, manejo de la cámara, efectos fotográficos, técnicas básicas de reproducción, manejo de sistemas y programas de cómputo para la gráfica animada, técnicas de producción en los medios audiovisuales, técnicas de fotografía e iluminación para los medios audiovisuales

## **OBJETIVO GENERAL.**

Elaboración de material didáctico para el área de Medios Audiovisuales del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

## ACTIVIDADES REALIZADAS.

### 1. Recibí información sobre contenidos.

Una vez aceptada en el programa de Servicio social, comenzamos las primeras reuniones hablando sobre el proyecto, el asesor nos comentó que se trataba de el desarrollo visual de un guión que funcionará como una herramienta de material didáctico para el área de medios audiovisuales. Se me encargó la parte del desarrollo de escenarios, en dónde debía encontrar la mejor forma de representar elementos que fuesen esenciales en la identidad de cada escenario, y que la atmósfera de estos mismos fuera la mejor para ayudar a la narración de la idea.

### 2. Llevar a cabo investigación documental.

Teniendo las primeras ideas de lo que se quiere representar, se debe llevar a cabo una investigación en la cuál se pueden buscar referencias de lo que se ha representado anteriormente, por ejemplo, tendencias en la arquitectura en los diferentes periodos históricos de México, artesanías, tradiciones y costumbres mexicanas y también artistas del mismo país.

El resultado de esta etapa fue un *moodboard* (Panel de tendencias usado como una excelente herramienta visual en publicidad, diseño de interiores, diseño gráfico y moda, ya que ayuda a plasmar una idea que si todos están de acuerdo se llevara a cabo. (1)

### 3. Realizar bocetos 2D

Derivado del término italiano *bozzetto*, el concepto de boceto refiere al esquema que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final. (2)

Se analizaron algunas las variantes y tendencias anteriormente mencionadas para utilizarlas y hacer un conjunto en el que armonizaran esos elementos, esta etapa duró aproximadamente la mitad de mi periodo en el proyecto (3 meses); constó en reunirme con mi asesor de forma semanal para mostrarle

mis propuestas de diseño para los elementos que queríamos realizar, se aprobaban y rechazaban conceptos, porque unos demostraban una mejor función en la narrativa más que otros.

#### 4. Desarrollar escenarios en 2D.

En esta etapa se llegó al resultado de ilustraciones que describían los escenarios y sus elementos que los hacían diferentes entre cada uno, para poder proceder a desarrollar en 3D, en este punto también se decidió que debido a las limitaciones (1 persona en el área de escenarios) debía elegir elementos de los 3 escenarios que se iban a modelar. Esta etapa tuvo una extensión aproximadamente de 3 semanas, porque hubo cambios en colores y en la estética de las ilustraciones.

#### 5. Modelar en 3D los elementos de los escenarios.

“El modelado 3D consiste en utilizar software para crear una representación matemática de un objeto o forma tridimensional. El objeto creado se denomina modelo 3D y se utiliza en distintas industrias.” (3)

Dentro del programa Autodesk Maya, comencé a modelar las casas de la una ciudad, un autobús que funcionará como medio de transporte en la narrativa del guión y árboles que serán una característica importante en otro escenario, mi asesor revisaba los modelos, me daba correcciones, y los aprobaba también de forma semanal.

#### 6. Texturizar los modelos 3D de los escenarios.

“El texturizado no sólo permite añadir color al modelo, sino que también permite simular diferentes materiales (metal, madera, etc.) y dar mayor detalle a determinadas formas.” (4)

Es decir, que en esta etapa se exploraron las diferentes texturas que se le asignarían a los modelos terminados, para tener una simulación más realista del entorno en el que se desenvolverá el guión. Se eligieron colores que

tuvieran armonía y también materiales que fueran sutiles, para que no pareciese que no pertenecen al entorno que simulan pertenecer.

### **METAS ALCANZADAS.**

- Desarrollar de manera visual los escenarios del guión del proyecto.
- Crear escenarios a partir de ideas abstractas del guión.
- Lograr desarrollo de escenarios en 3D.
- Obtener un producto que sirva como material didáctico.

### **RESULTADOS Y CONCLUSIONES.**

Se cumplió de manera satisfactoria el objetivo general en una primera etapa del proyecto, en la que se obtuvieron elementos significativos para los escenarios del guión, llegando a los modelos 3D de la maqueta de una ciudad ficticia, un medio de transporte, y árboles que darán identidad a los escenarios, dentro de los bocetos se llegaron a varias ideas para más elementos que serán tomadas en cuenta para las etapas próximas.

La creación de una escenografía tiene como objeto tener sintonía con los elementos “externos” a ella, es decir, la narrativa y los personajes que interactúan con el entorno. Se entregaron propuestas de elementos que no se llevaron a cabo en el proceso de modelado, por las limitaciones que se tenían, es decir la distancia y el tiempo.

Como egresada de la institución, los beneficios que encontré al participar en este proyecto fueron: tener un acercamiento al área que en el que estoy enfocada a desarrollarme en mi carrera profesional: Modelado 3D y animación; el haber participado en este proyecto a partir del servicio social, me dio también, la oportunidad de ampliar mi panorama con el uso de la tecnología, y tener contacto con mi asesor a distancia, para tener dentro de mis posibilidades en el ambiente laboral el *home office*. Ser parte de este proyecto me ayudó a adquirir experiencia

en lo profesional, para saber cómo actuar dentro de otros proyectos de manera formal, llevar a cabo el proceso creativo, desde el inicio de una idea abstracta, pasar por una investigación y concentración de referentes, comenzar a conceptualizar la idea, bocetarla y llevarla a un producto final. Y por último poner en práctica la contribución de soluciones, desde este punto en lo gráfico.

## **RECOMENDACIONES.**

En lo personal, desde que entré a la carrera, siempre quise adentrarme en el área de Medios Audiovisuales. La situación que se vive en este momento me está dando un buen camino para el desarrollo de contenido visual. La escuela tiene buenos profesores en esa área que en mi opinión podría ser la más “actualizada” de las tres que ofrece Diseño de la Comunicación Gráfica. Mi experiencia en el área fue mixta: un trimestre presencial y lo que quedó a distancia.

Una limitación a la que me enfrenté en el proyecto de servicio social fue el disponer del equipo adecuado para realizar el trabajo, porque muchas veces el equipo que tenía en mí casa cuenta con bastantes limitaciones, sin embargo, al final del período de servicio social mis asesores me asignaron equipo más potente, en el que pude trabajar, en días específicos, de manera remota lo cual me permitió trabajar mejor.

## **Bibliografía y Referencias electrónicas.**

1. Ruiz, Noelia. (09/05/2017). Blog DSigno. Moodboard: qué es y para qué sirve (<https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/moodboard-que-es-y-para-que-sirve>)
2. Autores: Julián Pérez Porto y María Merino. (2009). Actualizado: 2021. Definición de boceto (<https://definicion.de/boceto/>)
3. Autodesk (2020) Diseño 3D (<https://www.autodesk.mx/solutions/3d-modeling-software>)

4. Fernández, M. (2011). "Modelado, texturizado y ajuste de malla". Madrid: ECArchivos Universidad Carlos III de Madrid.