

**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**  
**Unidad Xochimilco**

**Periodo:** 27 de agosto de 2020 a 15 de marzo de 2021

**Proyecto:** Programa Editorial de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

**Clave:** XCAD000258

**Responsable del proyecto:** Gonzalo Becerra Prado

**Asesor interno:** Gonzalo Becerra Prado

Dulce Carolina Monroy Saulés **Matrícula:** 2162035629

**Licenciatura:** Diseño de la comunicación gráfica

División Ciencias y Artes para el Diseño

**Tel.** (55)17365095

**Celular:**(56)28533048

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

## Introducción

El servicio social es una prestación que permite a los estudiantes y egresados poner práctica los conocimientos que se han adquirido en la vida universitaria. Permite adquirir experiencias que podrás utilizar en el mercado laboral, tener una experiencia previa a la inserción laboral, adquiriendo un desarrollo que pondrá en práctica los conocimientos teóricos obtenidos en nuestra formación académica.

En agosto de 2020 dio inicio mi prestación de servicio social en la Universidad Autónoma Metropolitana, en el Programa Editorial de la División de CyAD, a cargo del profesor Gonzalo Becerra Prado, en el boletín *Espacio Diseño*, ahora conocida como revista.

La razón principal de participar en la revista universitaria dedicada a la población CyAD, fue el enfoque que este tiene en el área editorial, rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación y producción de diferentes piezas, como libros, revistas, periódicos, fanzines, catálogos, etc. De esta manera se me permitió poner en práctica todo el saber que he obtenido en los cuatro años de mi carrera profesional. Todas las experiencias adquiridas me sirvieron para mi propio desarrollo social, crecimiento profesional y personal. De esta manera he pulido mis fortalezas como lo son trabajar en equipo, empatía, puntualidad, paciencia, asertividad y carácter de autogestión.

El siguiente escrito tiene por objetivo transportar al lector en mi camino por *Espacio y Diseño*. Más allá de hacer una separación de actividades seccionadas y disonantes he preferido llevar una narrativa coherente y razonable para el entendimiento de lo que se vive en la revista. Se espera que la descripción de cada una de las actividades que se realizaron se comprenda como parte de un todo y fundamentales para la formación final de nuestro trabajo.

Se termina el informe compartiendo algunas conclusiones y recomendaciones para los nuevos aspirantes de la revista. El trabajo del editor es un trabajo artístico y disciplinado, la cooperación es indispensable. Mi tiempo en *Espacio y Diseño* me ha hecho crecer, profesional y humanamente.

## Objetivo general

Al momento de pensar en mis motivaciones y aspiraciones que me llevaron a participar en el proyecto de *Espacio y Diseño*, viene a mi mente esa viva curiosidad de *conocer* el alcance de una revista académica y recuerdo imaginar la trayectoria que este tipo de proyecto podía llegar a tener. Poco a poco me fui familiarizando con el área que había elegido, me había planteado como objetivo llevar a cabo la coordinación editorial de la revista a su debido tiempo.

En el periodo que estuve inmiscuida en los asuntos de la revista pude definir un objetivo claro del proyecto: buscábamos difundir la investigación en el área de diseño en un tópico específico. La revista funcionaba como un impulso para la propagación de los artículos de diseño para el resto de la población universitaria. Pienso ya que, cuando se inicia un proyecto, debe tenerse en mente que se realiza para satisfacer una necesidad; la necesidad de los estudiantes de diseño era que necesitaban un lugar donde pudieran explayarse, comunicarse, estar en constante expansión. Eso es *Espacio y Diseño*.

## Actividades realizadas

Elegí *Espacio y Diseño* como mi optativa de la carrera; estaba particularmente interesada en el área editorial. Cuando inicié mis actividades me pusieron a cargo de la elaboración de contenido y la redacción editorial, esta última ofrece al lector una pequeña apertura o síntesis de los artículos que están incluidos en el número; lo que podríamos llamar un pequeño recorrido por la revista.

Fue durante la temporada de agosto-septiembre de 2019 que empezaron a suscitarse demasiados eventos importantes en el área de CyAD; eventos tales como homenajes póstumos a profesores, presentaciones de libros, exposiciones en la galería de CyAD, talleres, presentaciones de otras áreas; incluso una presentación por parte de los compañeros de planeación territorial llamada “normativa y gestión del patrimonio edificado”, en la cual fui la encargada de cubrir la nota y tomar fotografías. La importancia de estos sucesos es que, en *Espacio y Diseño*, dedicábamos una sección llamada “Acontecer CyAD” que se enfocaba en recopilar todos los sucesos importantes que trascendieron en el periodo en el

que se estaba elaborando la revista. Cuando se realizan estas recopilaciones casi siempre es el mismo proceso: se cubre el evento, lo que significa que debemos estar presentes para conocerlo a detalle; se toman fotografías y finalmente procedemos a la redacción de la reseña del suceso.

En el periodo antes mencionado me encargué de la corrección y redacción de estilo y criterios; la parte de criterios es fascinante, ésta se enfoca en establecer las bases de la revista, ayuda a que mis compañeros puedan formar un *número* sin que haya errores o necesidad de modificaciones de algún tipo. Los criterios son el orden de la revista; de su composición de las hojas, las medidas, incluso ofrece los criterios básicos para que se puedan formar las noticias y artículos. Si bien es cierto que la libertad creativa se muestra como un mundo maravilloso para los diseñadores, mostrando ante sí un mundo sin reglas, la realidad es algo distinta y más maravillosa. El hecho de que existan reglas y una “manera predefinida” no es un ancla para que el diseñador no pueda trabajar, incluso recuerdo un texto referente a la creación en el límite, entre estar dentro de la norma y no estarlo. A este respecto Jorge Luís Borges habla sobre la estructuración de los poemas, y con esto nos habla de la importancia de la estructura definida y que antes hay que aprender a escribir a partir de las reglas; ya vendrá el tiempo de escribir verso libre. La revista es un verso con reglas.

Visto desde otro ángulo, *la redacción y corrección de estilo* es una tarea vital. La corrección de estilo es la intervención lingüística que se realiza en un texto para conseguir que el lector lo comprenda el contenido de la mejor manera posible. Los símbolos que se ocupan para este propósito tienen como objetivo abreviar las indicaciones, los integrantes de la revista debemos de estar relacionados con este lenguaje y estos símbolos para agilizar el trabajo. Es una manera de mejorar el tiempo de la producción y hacer el trabajo de manera más eficaz. En este proceso de corrección de estilo se le daba formato a los archivos Word, se verificaba que se entregaran con la tipografía y puntaje correcto, se revisaban las faltas de ortografía, la numeración de las páginas, citas en formato tradicional, sin imágenes

incrustadas; la calidad de las imágenes debía ser a 300 ppi y hoja contacto, es decir, se especificaba pies de foto con enlace de búsqueda.

Además de la estructuración de la revista, tuve una participación importante en la toma de decisiones, es decir, tenía opinión sobre el tipo de material en el que se podía imprimir, sobre el acabado de la portada y, también, en la propuesta de algunas ideas para la elaboración de nuevos criterios.

Cuando los compañeros deciden entrar al proyecto de *Espacio y Diseño*, ya sea por optativa o por alguna otra razón, por lo general su estancia es de un año. Esto provoca que siempre haya compañeros nuevos, mentes nuevas, nuevas ideas. Muchas personas entusiasmadas y emocionadas por la revista se ven constantemente desincentivados por algunas actividades que podían resultar conflictivas al momento de realizarlas. ¿por qué? Generalmente el cubrir eventos se colaba en medio de las clases modulares, en otras ocasiones los pendientes nos llevaban a prolongar nuestro horario de salida y, además, la constante revisión de cada sección de la revista es algo que puede llegar a desesperar, dado que se busca ofrecer la mejor calidad a nuestros lectores, los estándares de corrección podían llegar a ser algo rígidos. Esto puede ser puntos negativos para algunos. El proceso de selección para los nuevos aspirantes a la revista se lleva a cabo por los mismos estudiantes y participantes de la revista. Esto se desarrolla de la siguiente manera: se realiza una entrevista a los compañeros que desean entrar en el proyecto; una vez seleccionados a los candidatos, teníamos una sesión con ellos para presentarles lo que era el proyecto, ellos podían ayudar a mejorar la revista en cualquier momento y siempre se buscaba la forma de superar las dificultades que se presentaron. El equipo ya existente con los nuevos aspirantes formaba una clase de simbiosis para que todo fluyera de manera armónica y ligera.

Respecto a mi experiencia siendo coordinadora de la revista fue la encargada de coordinar el número de *Diseño interactivo y videojuegos* núm. 281-282 y ayudar con la búsqueda de autores para el número de *La animación en el diseño* que comprende el número 283, mis principales tareas se enfocaban en la asignación

de labores, para la realización de la revista, a cada uno de mis compañeros y, en segundo lugar, conseguir autores para los artículos; debía encontrar personas que se dedicaran a los temas específicos de cada número. Se debían redactar *cartas de presentación* para la solicitud de artículos, dado que era una forma de formalizar la solicitud y, una vez hayan aceptado, estar al pendiente para la recepción del artículo y empezar el proceso de revisión. No quería limitarme a buscar únicamente en el ambiente académico, entre profesores y alumnos, principalmente porque no existe mucha población que se dedique a los videojuegos en la UAM Xochimilco. Entre las personas que encontré, tuvimos la oportunidad de tener en la revista a un diseñador interactivo de la Universidad Iberoamericana, un compañero historiador de la Unidad Iztapalapa y un Diseñador Industrial de nuestra Unidad. Cabe destacar, entonces que una de las actividades más relevantes es *la preformación de artículos*. Lo describo a continuación: la formación o preformación de artículos consiste en vaciar los archivos Word que contienen los artículos, una vez que han sido corregidos, en el programa *InDesign*, en este proceso era necesario checar el manual de ese número, principalmente para que no hubiera errores en la formación. En el manual de criterios, se especificaba los pantones a utilizar, la tipografía, el interlineado, los márgenes de página, las entradas, capitulares, pies de foto, referencias, citas, si el diseño tenía alguna trama o diseño en específico, todo esto para que hubiera homogeneidad en la revista.

Como coordinadora me encargaba de la compaginación de números, es decir, poner en orden la revista respecto a su numeración, ubicación y establecer los cambios necesarios si existía alguna discrepancia al momento de la revisión. En ocasiones me encargaba de la *corrección y edición de fotografías e imágenes* que se refiere a que, a partir de los requerimientos solicitados para las soluciones visuales de la revista, se emplearon tratamientos digitales; se necesitaba de una óptima edición de imágenes. Algunas herramientas que se utilizan para este propósito son el retoque, edición, corrección de niveles, oscurecer y aclarar, selección, rotar, planos, filtros, efectos, fotomontaje, canales, luz, contraste,

nitidez, corrección de perspectiva, etc. Estas imágenes se utilizan posteriormente en la revista en los espacios asignados para este propósito.

El coordinador debe de trabajar acompañado de su co-coordinador para que los archivos se encuentren en las carpetas correspondientes, saber la etapa de cada artículo y verificar que las correcciones se hayan aplicado correctamente antes de la revisión final del jefe de área, el profesor Gonzalo Becerra.

Conocí *Espacio y Diseño* de manera presencial y desarrollé muchas de mis habilidades durante este tiempo; luego la pandemia ocurrida a comienzos del 2020 nos llevó a trabajar desde la lejanía. En este último periodo, tuve la oportunidad de dar una asesoría a los nuevos alumnos del boletín *Espacio y Diseño*, es decir, participé activamente con los compañeros de doceavo y décimo trimestre. Coordiné exposiciones que sirvieron para inducir a las nuevas generaciones a la rama editorial. Introduje material de apoyo que sirvió para generaciones próximas. Creemos que esto ayudaba a mejorar la recepción de artículos y agilizaba la producción de la revista. Realicé archivos Word y PDF sobre apoyo de *Símbolos de corrección ortotipográfica*, el cual consiste en una intervención lingüística para que el lector comprenda de manera más eficaz un texto, además, a nosotros como diseñadores nos facilite la edición y corrección de los textos en su recepción.

### Metas alcanzadas

En lo personal, aprendí a utilizar los criterios para la formación de una revista. Mis compañeros me enseñaron la importancia de la cooperación para desarrollar un proyecto de esta naturaleza (e incluso para cualquier situación cotidiana). Podría decirse que soy una persona con facilidad para tender a la desesperación y, por tanto, este tiempo me ha servido para buscar la solución a los problemas que nos enfrentamos, siempre con la cabeza fría, en calma. Me familiaricé de mejor forma con los programas de diseño editorial y la edición de imágenes que describimos anteriormente. Finalmente, fui capaz de adaptarme al uso de un seguimiento de actividades para verificar los avances de los proyectos, al final creo que servían demasiado para agilizar y priorizar el trabajo.

Referente a lo colectivo, en el tiempo que estuve en la revista pude ver la publicación de nueve números, algunos impresos: *Comic I*, *Comic II*, *Leonardo Da Vinci*, *Museos I*, *Museos II*, *45 aniversario de la UAM*, *Diseño incluyente*, *Diseño interactivo y videojuegos*, *La animación en el diseño*.

## Resultados y conclusiones

La pandemia complicó las comunicaciones grupales, sin embargo, y a pesar de ello, se logró un buen avance en el transcurso del proyecto. Creo que se ha demostrado un mayor enfoque para la revista y el proyecto se ha desarrollado benéficamente. A los nuevos compañeros que se adhirieron en tiempos de cuarentena se les dificulta todo lo relacionado con la impresión física de los ejemplares, dado que nunca lo han visto, en cambio, existe una profunda iniciativa por parte de ellos y eso mantiene con vida a la revista. Nuestros compañeros la mantienen respirando.

## Recomendaciones

Para todos aquellos que quieran entrar a un proyecto parecido a *Espacio y Diseño* les recomendaría siempre tener iniciativa, siempre hay algo que hacer y siempre se necesita una mano que te ofrezca su ayuda; no hay que esperar a que nos den indicaciones una vez conocemos el proceso. Recordemos que somos un equipo y que todos necesitamos apoyo. Se necesita un compromiso constante. Por último, establecer un cronograma de actividades y cumplirlo en tiempo y forma puede ser la mejor manera de que todo llegue a su tiempo, han existido situaciones que el aplazamiento de las actividades llega a ser más perjudicial de lo que podría parecer; la comunicación con tu equipo de trabajo es lo más importante.

## Bibliografía

Müller-Brockmann, J. (1981). *Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos*. España: Gustavo Gili.

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retículas*. España: Gustavo Gili.

Zavala, R. (1991). *El libro y sus orillas: tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Anexo



Galería de *Diseño interactivo* y *Videojuegos*, ilustraciones de compañeros egresados del área de ilustración, Unidad Xochimilco.



Criterios del número de de *museo I y II*, apoyo con mi compañera Fabiola Gómez



Formación de artículos para el número de *Diseño interactivo* y *Videojuegos*

| Formulario de seguimiento y Edición Espacio Diseño    |   |                             |                                 |                         |                                 |                     |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
|---|---|-----------------------------|---------------------------------|-------------------------|---------------------------------|---------------------|----------|--------------|-------------------------|--------------------------|--------------|--------|-----------|-----------|-------------|--------------------|--|
| Abril - Mayo  |   |                             |                                 |                         | Diseño Interactivo y Videolejos |                     |          |              |                         | Coordinador ARTURO YCARO |              |        |           |           |             |                    |  |
| Actualización ENERO 2021, Criterios Calidad y Puntaje |   |                             |                                 |                         |                                 |                     |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
| Revisión #  | Título  | Autor                       | Adaptación                      | Contenido               | Cuadrilla                       | Página de formación | Imagenes | Originalidad | Corrección originalidad | Coherencia               | Preformación | Idioma | Didáctica | Finalidad | Preparación | Diseño y formación | Observaciones                                |
| Puntos  |   |                             |                                 |                         |                                 |                     |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
|   | Portada   | Cecilia                     | Estado diseño                   | (Contenido en EBI)      |                                 | CICR                |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
|   | Página de inicio  |                             | Estado diseño                   | (Contenido en EBI)      |                                 | ut                  | ac       | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 | AVIBAR A LE PARA QUE HAYA COMIED DE PARTO ME |
|   | Publicaciones CyAB  |                             | Estado diseño                   | (Contenido en EBI)      |                                 | ut                  | ac       | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 | AVIBAR A LE PARA QUE HAYA COMIED DE PARTO ME |
| Preliminares  |   |                             |                                 |                         |                                 |                     |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
| 1   | Contrato  |                             | Estado diseño                   | (Contenido en EBI)      |                                 | WH                  | ac       | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 |  |
| 2   | Estadística   |                             | Estado diseño                   | (Contenido en EBI)      |                                 | WH                  | ac       | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 |  |
| Artículos   |   |                             |                                 |                         |                                 |                     |          |              |                         |                          |              |        |           |           |             |                    |  |
| 08  | Buena noticia   | Juan Fernando Bonano Arzulo | MIS Juan Fernando Bonano Arzulo | juan.fonono@ibero.mx    |                                 | Tip                 | ARTICULO | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 |  |
| 10-13   | Historias de vida: Relato de un viaje a México en el videojuego "El videojuego del videojuego"    | Maria Barcocha Equarte      | Maria Barcocha Equarte          | maria.barcocha@ibero.mx |                                 | Tip                 | ARTICULO | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 |  |
| 10-20   | Historias de la vida: Relato de un viaje a México en el videojuego "El videojuego del videojuego" | Rafael Huerta Ortiz         | Rafael Huerta Ortiz             | rafael.huerta@ibero.mx  |                                 | Tip                 | ARTICULO | ac           | ac                      | ac                       | ac           | ac     | ac        | ac        | ac          | ac                 |  |

Ejemplo de seguimiento para la formación y entrega de artículos.