



Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División

Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

**Facultad de ciencias políticas y sociales.
Universidad Nacional Autónoma de México.**

Periodo: 14 de mayo de 2014 al 14 de noviembre de 2015

Proyecto: PAPIIT IN308820: Los deportes electrónicos como industria creativa. Contexto socioeconómico, prácticas comunicativas y de consumo.

Clave: XCAD000903

Responsable del Proyecto: Dr. José Ángel Garfías Frías

Asesor Interno: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Nombre: Uriel Molina Oliveros

Matrícula: 2173030854

Licenciatura: Diseño de la comunicación gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Teléfono: 5526895860

Correo electrónico: tido17molinaoliveros@gmail.com



Introducción.-

Los deportes electrónicos crecen como un mercado emergente a nivel mundial, ya sea como espectáculo o justa deportiva, dichos eventos han llamado la atención de los medios de comunicación tradicional como lo es Tv Azteca en nuestro país.

Al ser catalogada como una actividad relativamente nueva, los estudios en la materia se encuentran en un estado prístino, por lo cual, existen diversos grupos de investigación que buscan recopilar información generando un precedente académico, entre ellos se encuentra La Finisterra, un grupo de investigadores por parte de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM quienes buscan: Colocar a los videojuegos en la agenda de la investigación académica para desarrollar nuevas teorías - objetivo que podemos encontrar en sus redes sociales. Este grupo no solo se limita al estudio del fenómeno conocido como deportes electrónicos (*e-sports*), sino que también, estudian los valores culturales de diversas industrias como lo es el cómic, animación, *anime* y videojuegos y cómo estos impactan a nivel cultural, económico y social. En la actualidad La finisterra cuenta con varias publicaciones acreditadas como material académico y realizan actividades de divulgación como lo son talleres, simposios, mesas redondas y coloquios.

Objetivo general.-

Realizar material gráfico para su distribución en redes sociales y promocionales de eventos presenciales.

Actividades realizadas.-

Al inicio de las actividades se planteó un organigrama en el que se detallaron fechas tentativas y los trabajos a realizar, dividiéndose principalmente en dos tipos de actividades que fueron:

- I. Publicaciones para redes sociodigitales
- II. Elaboración de portada de un libro

I. Se elaboraron carteles exhortando al público a ser partícipes de talleres impartidos por el grupo de investigación, los cuales abordaron los siguientes temas:

- Análisis y producción de cómics y narrativa gráfica. *(fig.1)*
- Apreciación de la lucha libre mexicana: patrimonio e identidad. *(fig.2)*
- Taller de análisis de videojuegos clásicos. *(fig.3)*
- Taller de análisis de videojuegos contemporáneos. *(fig.4)*

Posteriormente se hizo la invitación a una mesa redonda, esto como apoyo al evento nombrado “5° semana nacional de las ciencias sociales”, con el tema a exponer:

- Medios audiovisuales y redes sociodigitales: participación, construcción y consumo de la narrativa en el entretenimiento. *(fig.5)*

Para terminar con el apoyo de material gráfico en línea, se realizaron carteles sobre la presentación de 3 libros publicados por miembros de La Finisterra:

- Deportes electrónicos. aproximaciones teóricas de su origen y evolución. (fig.6)*
- Industrias creativas y procesos de transmediación: Streaming, videojuegos y cultura visual. (fig.7)*
- Industrias creativas: Imaginarios, ideologías y valores en la animación y videojuegos. (fig.8)*

También se realizó el apoyo en la edición de material audiovisual para la Facultad de ciencias políticas y sociales el cual constato de un vídeo de bienvenida a los nuevos estudiantes, esto aprovechando las cualidades del diseñador gráfico con especialización en el área de medios audiovisuales *(fig.15)*.

II. Se elaboró la portada de un libro el cual será próximamente publicado por parte de la Facultad de ciencias políticas y sociales, dicha publicación lleva por título:

- Tecnologías digitales en la comunicación política del gobierno de la 4t. - Internet, redes sociodigitales, streaming y videojuegos.

Como es mencionado en el libro, este pertenece a una trilogía de libros publicados como parte del proyecto de investigación “Comunicación política en México: modelos y estrategias de comunicación del régimen Lopezobradorista” los cuales son un trabajo integrado por un equipo de académicos universitarios pertenecientes al seminario interdisciplinario de comunicación e información en la facultad de ciencias políticas y sociales de la universidad nacional autónoma de México. En el libro mencionado, los investigadores analizan las estrategias comunicativas y el aprovechamiento de las nuevas tecnologías por parte del gobierno actual y el uso de las plataformas sociodigitales como una herramienta de diálogo y difusora de su discurso ideológico.

Resulta pertinente llamar al contexto detrás de la elaboración de dicha portada para el libro, ya que este requirió un vasto conocimiento en el área del diseño, pasando por todo el proceso creativo desde la concepción, adecuación y retoques finales del trabajo.

Dicho proceso fue elaborado en distintas etapas las cuales desglosaré con detalle:

Idea principal del proyecto:

El libro requería ciertas características gráficas que fueron hechas a petición, entre las cuales se pudieron retomar las palabras clave:

- Tecnología
- Redes sociales
- Streaming*
- Videojuegos

A pesar del alto contenido político recabado en el contenido del libro, se hizo una petición en específico:

- Evitar el uso de figuras públicas o partidos políticos

Esto con el fin de eludir la confrontación, descalificación o pretensión a favorecer o desfavorecer a los actores políticos, ya que el tema suele ser muy polarizante y puede resultar en un rechazo inmediato del público. El siguiente rubro a tomar en cuenta fue el público al que iba dirigido, ya que, a diferencia del contenido típico manejado en La Finisterra, esta publicación va dirigido a:

- Un público más interesado en temas políticos y sociales sin empaparse tanto en tópicos como la tecnología o los videojuegos.

También se hizo hincapié en que todo el contenido debería ser libre de uso de derechos de autor ya que no habría presupuesto para emplear en comprar licencias.

Con los puntos antes mencionados, se comenzó el proceso de **realización de la portada:**

Decisiones de diseño:

Fondo de la portada.- se tomó inspiración en el tópico tecnología, emulando cómo luce una circuitería electrónica ya que esta imagen está muy ligada a dicho tema.

- Paleta de colores.- inspirada en las mismas tabletas de circuitería electrónica, se utilizaron diversas tonalidades de verde que resultasen armoniosas para así lucir una composición cromática sobria.
- Tipografía.- Se pensó en una tipografía que no llevara serifa para facilitar su entendimiento y que no tuviera problemas de uso de

autor, así que se optó por la tipografía llamada *Montserrat* la cual es de libre uso.

- Gráfico central.- Se busca que sea el elemento gráfico que más llame la atención y que a su vez, este luzca como un complemento del resto del diseño.

Para el gráfico central en específico, se realizaron diversas propuestas (fig. 10,11,12) de las cuales, la fig. 12 fue seleccionada ya que se consideró la más apropiada para el público al que va dirigido, se buscaba algo más reservado a diferencia de lo que podemos observar en la fig. 11, así que se optó por el uso de una consola de videojuegos atribuyendo a la cultura popular y el uso de iconografía familiarizada con las redes sociodigitales.

Ajustes y pulido del diseño:

Haciendo una revisión se consideró que el color tal vez no fuese el más apropiado así que se realizó un cambio en la paleta cromática, resultando que el de la fig.13 fuese el más apropiado y qué, a pesar de ser un color distinto, mantiene la esencia del tema central planteado y luce más sobrio que con las tonalidades anteriores.

Se hicieron ajustes en el diseño del fondo ya que se consideraba que estaba saturado al igual que el tamaño del gráfico central, también se ajustaron los tamaños y distribución del texto para hacerlo más agradable a la vista manteniendo la facilidad de lectura.

Al final, el libro terminó como se muestra en la fig.14.

Metas alcanzadas.-

Debido a la contingencia derivada por la pandemia del COVID-19, muchas de las actividades se vieron canceladas y el flujo de trabajo fue reducido, de igual manera se cumplió con todas las actividades en tiempo y forma con el buen visto de los solicitantes del proyecto satisfaciendo las

necesidades de representación gráfica de dicho material solicitado, también hubo una realización de material audiovisual como extra el cual también tuvo resultados satisfactorios.

Conclusiones.-

El trabajar con la finisterra brinda experiencia de como un profesional del diseño gráfico, también otorga facilidades para aprender y conocer más a fondo el trabajo que ellos desarrollan, como lo es el poder participar en los talleres que ofrecen, resulta una experiencia bastante enriquecedora en lo profesional, académico y en los temas de interés personal.

Recomendaciones.-

Me parece que el proyecto es muy interesante ya que, gracias a los temas de investigación que realizan resulta importante tener material académico sobre los tópicos empleados, si existen personas interesadas en dichos temas este proyecto es muy recomendado, de lo contrario, si no existe ese interés intrínseco del aplicante, no creo que sea la mejor opción.

Bibliografía.-

- <https://www.facebook.com/lafinisterra>
- Tecnologías digitales en la comunicación política de la 4t.- pendiente de publicación.

ANEXOS

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y La Finisterra te invitan a cursar sus talleres extracurriculares

ANÁLISIS Y PRODUCCIÓN DE CÓMICS Y NARRATIVA GRÁFICA

Imparte | Mario González

TALLER GRATUITO
Inscripciones abiertas del 18 AL 23 DE AGOSTO DE 2022
Duración: del 29 DE AGOSTO AL 09 DE DICIEMBRE DEL 2022.
Miércoles de 11:00 a 13:00 hrs.



Enlace de registro: https://agendacultural.politicas.unam.mx/?page_id=531
Modalidad presencial

 talleresextracurricularesfcps@gmail.com
 lafinisterra



(Fig.1)

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y La Finisterra te invitan a cursar sus talleres extracurriculares

APRECIACIÓN DE LA LUCHA LIBRE MEXICANA: PATRIMONIO E IDENTIDAD

Imparte | Patricia A. Celis Banegas

TALLER GRATUITO
Inscripciones abiertas del 18 AL 23 DE AGOSTO DE 2022
Duración: del 29 DE AGOSTO AL 09 DE DICIEMBRE DEL 2022.
Jueves de 13:00 a 15:00 hrs.



Enlace de registro: https://agendacultural.politicas.unam.mx/?page_id=531
Modalidad presencial

 talleresextracurricularesfcps@gmail.com
 lafinisterra



(Fig.2)

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y La Finisterra te invitan a cursar sus talleres extracurriculares

TALLER DE ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

Imparte | Emanuel Jetzai Velazco Arriaga

TALLER GRATUITO
Inscripciones abiertas del 18 AL 23 DE AGOSTO DE 2022
Duración: del 29 DE AGOSTO AL 09 DE DICIEMBRE DEL 2022.
Martes de 14:00 a 16:00 hrs. FCPyS



Enlace de registro: https://agendacultural.politicas.unam.mx/?page_id=531
Modalidad presencial

 talleresextracurricularesfcps@gmail.com
 lafinisterra



(Fig. 3)

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM y La Finisterra te invitan a cursar sus talleres extracurriculares

TALLER DE ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS CONTEMPORÁNEOS

Imparte | Emanuel Jetzai Velazco Arriaga

TALLER GRATUITO
Inscripciones abiertas del 18 AL 23 DE AGOSTO DE 2022
Duración: del 29 DE AGOSTO AL 09 DE DICIEMBRE DEL 2022.
Martes de 14:00 a 16:00 hrs. FCPyS



Enlace de registro: https://agendacultural.politicas.unam.mx/?page_id=531
Modalidad presencial

 talleresextracurricularesfcps@gmail.com
 lafinisterra



(Fig. 4)

MESA REDONDA
MEDIOS AUDIOVISUALES Y AEDS
SOCIODIGITALES: PARTICIPACIÓN, CONSTRUCCIÓN,
Y CONSUMO DE LA NARRATIVA EN EL
ENTRETENIMIENTO.

MODERADOR: MAGDALENA MONROY HERNÁNDEZ

ALICIA ADRIANA GARFÍAS FRÍAS
 NARRATIVA Y LUDIFICACIÓN, ELEMENTOS
 FUNDAMENTALES EN LOS VIDEOJUEGOS
 ACTIVOS.

SARA MARÍA GÁLVEZ MANCILLA
 NARRATIVAS Y CONTRANARRATIVAS EN EL CINE
 DE ORO MEXICANO. DIVERSAS MIRADAS A UNA
 MISMA REALIDAD.

EVA ESTEFANÍA TAPIA CELIS
 LA APROPIACIÓN DEL MENSAJE EN NARRATIVAS
 TRANSMEDIA. UNA VISIÓN A LA CULTURA DE LA
 COLABORACIÓN Y EL CRECIMIENTO DE
 AUDIENCIAS PARTICIPATIVAS EN COMUNIDADES
 VIRTUALES.

JETSUEL VILLEGAS MENDOZA
 LA INTERFAZ GRÁFICA DIGITAL COMO
 SUBSISTEMA FORMAL EN EL CINE PARTICIPATIVO

DENI ALEJANDRA SILVA MEANEY
 LA CRÍTICA PERIODÍSTICA DE CINE Y SU ESTUDIO
 COMO METARRRELATO.

Fecha : 7 de octubre de 2022. Hora: 15:00 horas

Recinto: Auditorio Pablo González Casanova Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Edificio F
 Mario de La Cueva, C.U. Coyoacán, 04510 Ciudad de México, CDMX Ciudad de México

(Fig. 5)

PRESENTACIÓN DEL LIBRO:
DEPORTES ELECTRÓNICOS.
APROXIMACIONES TEÓRICAS DE
SU ORIGEN Y EVOLUCIÓN.

DÍA: 12 DE OCTUBRE
HORA: 10 HRS.
LUGAR: SALA FERNANDO BENÍTEZ
PRESENTAN AUTORES.

DEPORTES ELECTRÓNICOS
 APROXIMACIONES TEÓRICAS DE SU ORIGEN Y EVOLUCIÓN
 JOSÉ ÁNGEL GARFÍAS FRÍAS | ROBERTO CARLOS RIVERA MATA | EMANUEL GALICIA MARTÍNEZ | COORDINADORES

Evento derivado del marco del Proyecto de Investigación PAPIIT IN308820: "Deportes Electrónicos. Aproximaciones teóricas de su origen y evolución" | Responsable del proyecto: Dr. José Ángel Garfías Frías

facebook.com/lafinisterra @lafinisterramx

(Fig. 6)

PRESENTACIÓN DEL LIBRO:
INDUSTRIAS CREATIVAS Y PROCESOS DE
TRANSMEDIACIÓN: STREAMING,
VIDEOJUEGOS Y CULTURA VISUAL. EN EL
MARCO DEL COMUNICA FEST
UNAM. FCPYS

DÍA: 12 DE OCTUBRE
HORA: 13 HRS.
LUGAR: SALA FERNANDO BENÍTEZ
PRESENTAN AUTORES.

INDUSTRIAS CREATIVAS
 IMAGINARIOS, IDEOLOGÍAS Y VALORES
 EN ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
 JOSÉ ÁNGEL GARFÍAS FRÍAS | ROBERTO CARLOS RIVERA MATA | EMANUEL GALICIA MARTÍNEZ | COORDINADORES

Evento derivado del marco del Proyecto de Investigación PAPIIME PE302218: "Industrias Creativas y Procesos de Transmediación: Aportes para su estudio" | Responsable del proyecto: Dr. José Ángel Garfías Frías

facebook.com/lafinisterra @lafinisterramx

(Fig. 7)

PRESENTACIÓN DEL LIBRO:
INDUSTRIAS CREATIVAS: IMAGINARIOS,
IDEOLOGÍAS Y VALORES EN ANIMACIÓN
Y VIDEOJUEGOS.

DÍA: VIERNES 18 DE NOV
HORA: 11 HRS.
LUGAR: SALA FERNANDO BENÍTEZ
UBICADO EN LA FACULTAD DE
CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTAN:
ÁNGEL GARFÍAS FRÍAS | ROBERTO CARLOS RIVERA MATA | EMMANUEL GALICIA
MARTÍNEZ | EMANUEL JETZAI VELAZCO ARRIAGA | CLARA CISNEROS HERNÁNDEZ

COMENTA: YESSICA PAULINA CANO SANTANDER

INDUSTRIAS CREATIVAS
 IMAGINARIOS, IDEOLOGÍAS Y VALORES
 EN ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
 JOSÉ ÁNGEL GARFÍAS FRÍAS | ROBERTO CARLOS RIVERA MATA | EMANUEL GALICIA MARTÍNEZ | COORDINADORES

Evento derivado del marco del Proyecto de Investigación PAPIIME PE302218: "Industrias Creativas y Procesos de Transmediación: Aportes para su estudio" | Responsable del proyecto: Dr. José Ángel Garfías Frías

facebook.com/lafinisterra @lafinisterramx

(Fig. 8)



(Fig. 9)



(Fig. 10)



(Fig. 11)



(Fig. 12)



(Fig. 13)

La presente obra es el tercero de los libros publicados como parte del proyecto de investigación PAPIIT UNAM "Comunicación política en México: modelos y estrategias de comunicación del régimen Lopezbradorista", y es resultado del trabajo integrado por un equipo de académicos universitarios pertenecientes al Seminario Interdisciplinario de Comunicación e Información en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Las dos obras anteriores de dicho proyecto son Comunicación, política y comunicación política de Leonardo Figueras Tapia y Comunicación política en el gobierno de AMLO. Mañaneras, disputas y actores en el espacio público en la 4T, coordinado por Daniela Lemus Muñiz.

El presente libro analiza diferentes estrategias de comunicación política llevadas a cabo a través de plataformas y medios sociodigitales durante el gobierno de la llamada Cuarta Transformación (4T) en México.- Por un lado, se muestra cómo la 4T se aproxima a sus gobernados utilizando una serie de herramientas de comunicación digital cuya finalidad estriba en asegurar su agenda. Por el otro, se evidencia cómo distintos actores de la sociedad civil en general emplean esos mismos medios para construir redes comunicativas capaces de dialogar e interpelar a los discursos de su gobierno.

En ese proceso destacan las novedosas formas de articulación de opinión pública generadas a través de recursos y objetos interactivos como los memes y juegos de video, así como una serie de figuras que interactúan dentro de esos entornos tales como *influencers*, *streamers* y *vloggers*; se trata de nuevos líderes de opinión e influenciadores sociales cuya labor se centra en los medios sociales digitales e Internet.

Los estudiosos de la comunicación encontrarán en las siguientes páginas un recurso valioso para entender distintas dinámicas y prácticas de comunicación política digital. Específicamente, podrán conocer las múltiples formas de interacción que emergen entre la sociedad mexicana y las instancias gubernamentales de la 4T gracias al manejo estratégico de distintos medios interactivos entre los que se encuentran el *streaming*, los videojuegos, la animación y las redes y medios sociodigitales.

David Cuenca Orozco

Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesor de Tiempo Completo y Coordinador del Campo de Profundización en Producción Audiovisual del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Tutor y profesor del Seminario Doctoral en el Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores de CONACYT nivel I.

Miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, AMIC, y el Seminario Interdisciplinario de Comunicación e Información, SICI UNAM. Editor asociado de la revista científica Transdigital, de la Sociedad de Investigación sobre Estudios Digitales S.C.



INTERNET, REDES SOCIODIGITALES,
STREAMING Y VIDEOJUEGOS

"código de barras"

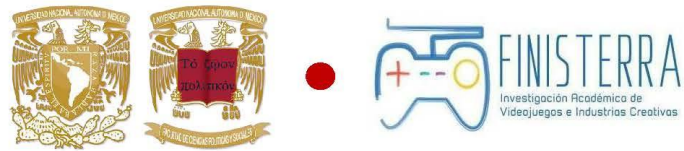




Universidad Nacional Autónoma de México

TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA COMUNICACIÓN POLÍTICA DEL GOBIERNO DE LA 4T

(Fig. 14)



Otorga la presente

CONSTANCIA

al diseñador

URIEL MOLINA OLIVEROS

Por haber realizado la edición y montaje sonoro del
“Video de bienvenida a la generación 2022 de la Licenciatura en Ciencias de
la Comunicación” para el Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación,
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM.

“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”
Ciudad Universitaria, a 24 de mayo de 2022 .

A handwritten signature in black ink that reads 'José Ángel Garfías Frías'.

Dr. José Ángel Garfías Frías
Responsable académico | Coordinador de la “La Finisterra”,
Investigación Académica de Videojuegos e Industrias Creativas.

(Fig. 15)

