

Dr. Francisco Javier Soria López

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

UAM XOCHIMILCO.

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Centro cultural "EL RULE"

Laboratorio de medios y tecnologías.

04 de febrero al 04 de agosto del 2021

Proyecto: "Promoción, difusión y preservación de la cultura y las artes"

Clave: XCAD000194

Responsable del proyecto: Lic. Gabriela Anguiano

Asesor interno: Prof. Mario Godínez

Ricardo Rivera Reyes

Matrícula: 2152036990

Licenciatura: Diseño industrial

División de ciencias y artes para el diseño

Cel: 5540827402

Correo electrónico: badhabitrei@gmail.com

INTRODUCCION

La **secretaria de cultura** pone a disposición de las personas interesadas en realizar servicio social, el proyecto **“Promoción, difusión y preservación de la cultura y las artes”**, con opción de apoyar y participar en sus diferentes áreas de trabajo, dependencias y centros culturales, tales como el centro cultural **“el rule”**, que cuenta con varias áreas de desarrollo dentro de sus diferentes programas o departamentos.

Una de las áreas de interés y con oportunidad de desenvolvimiento y desarrollo profesional para un prestador de servicio social proveniente de la carrera de diseño industrial es el **“laboratorio de medios y tecnologías”**, que es un áreas de difusión científica, tecnológica y cultural que se encarga de crear contenido y espacios educativos y reflexivos para el público en general, relacionado con la tecnología, la ciencia, los medios de comunicación y la sociedad, así como también desarrollar proyectos relacionados con la sostenibilidad ambiental y social de la comunidad dentro y fuera de sus instalaciones.

Conociendo las actividades que conforman la línea de trabajo del **“laboratorio de medios y tecnologías”** me incorporé a su equipo de trabajo con la finalidad de apoyar en la creación de contenidos educativos relacionados al diseño digital 3D y a proyectos de sostenibilidad ambiental dentro de las instalaciones del centro cultural **“el rule”**.

OBJETIVO GENERAL.

La participación en **laboratorio de medios y tecnologías** tiene como propósito hacer uso de los conocimientos propios del área de desarrollo profesional del prestador, en este caso diseño industrial, así como brindar una plataforma de desenvolvimiento profesional para el mismo. Como objetivo principal se pretende crear contenido educativo, teórico y práctico sobre herramientas digitales de diseño 3D y el desarrollo de un proyecto de sostenibilidad ambiental en el centro cultural **“el rule”**

ACTIVIDADES REALIZADAS

PRIMER TALLER DE MODELADO DIGITAL 3D

Una de las actividades principales y en las que participé fue en la planeación, desarrollo e impartición de una serie de talleres sobre modelado digital en 3d, para esto trabajé en conjunto con un integrante del equipo de trabajo del laboratorio, para conceptualizar y determinar el enfoque general del taller.

Lo primero que se tomó en cuenta para planear el taller fue que, dentro de los aspectos o requerimientos técnicos, era necesario usar una plataforma o software de diseño de uso libre, público y gratuito; para estos fines se consideró la mejor opción el programa **"BLENDER"**.

Debido a que dentro del programa educativo de la licenciatura en **diseño industrial** en la **UAM XOCHIMILCO** no contempla el aprendizaje del manejo de este software, se requería aprender los elementos necesarios para poder impartir las clases de los talleres, por lo cual tuve que capacitarme en el manejo de dicho programa.

A continuación, se describe el proceso de organización con un listado de actividades que se realizaron para poder llevar a cabo el primer taller de modelado digital 3D.

Planeación

- *Se presentan propuestas conceptuales, temáticas y los posibles objetivos del taller.
- *Se consideran posibles fechas y horarios de impartición de taller, público al que va dirigido, requerimientos técnicos, teóricos y colaboraciones con miembros del equipo del laboratorio

Desarrollo

- *Realización de flyer promocional y video informativo para difusión de la convocatoria en redes sociales y plataformas del laboratorio.
- *Recepción de solicitudes e inscripciones al taller
- *Capacitación en el uso de la plataforma que se utilizara para el taller, en este caso es el software de modelado en 3d, blender.
- *Elaboración de temario y actualización de contenidos.
- *Elaboración de material de apoyo para el taller, presentación de diapositivas.
- *Preparación de las clases.

Impartición de taller

Se impartieron 3 sesiones de 2 horas por sesión

Sesión 1

*Primera parte de la sesión – parte teórico conceptual, 40 minutos aproximadamente.

*Segunda parte de la sesión – parte práctica, manejo del software, 80 minutos aproximadamente.

Sesión 2

*Primera parte de la sesión – parte teórico conceptual, 30 minutos aproximadamente.

*Segunda parte de la sesión – parte práctica, manejo del software, 90 minutos aproximadamente.

Sesión 3

*Primera parte de la sesión – parte práctica, manejo de software, 40 minutos aproximadamente

*Segunda parte de la sesión – aplicación de conocimientos y ejercicio de experimentación de la herramienta, 60 minutos aproximadamente.

*Tercera parte de la sesión – presentación y comentarios del ejercicio.

PROYECTO “UN RULE VERDE” (aprovechamiento del espacio y los desechos orgánicos)

El **centro cultural el rule** cuenta con áreas verdes comunes, para uso de sus funcionarios, usuarios de los programas y público en general. Como parte de una iniciativa propuesta por el **laboratorio de medios y tecnologías**, se pretende crear un sistema de aprovechamiento del espacio y de los residuos orgánicos que este mismo espacio produce.

Se generaron propuestas que integrarán las áreas verdes comunes con el entorno y el ecosistema; más allá del valor visual y recreativo que pudieran tener dichas áreas verdes para el público usuario, se desea que sea un recurso de valor para el ecosistema, integrando sistemas de apoyo a la fauna no nociva, principalmente polinizadores.

Se trabajó en conjunto con el equipo del laboratorio en la recopilación de un mariposario virtual a manera de catálogo de especies, además se presentaron propuestas de integración al espacio a través de modelos de sistemas de objetos que tuvieran como función el resguardo de especies de insectos y aves polinizadoras.

Cómo parte del mismo proyecto, también se generaron propuestas de interiorismo orgánico dentro de las instalaciones del centro cultural, con el objetivo de integrar áreas verdes en los pasillos, departamentos y oficinas.

APOYO A LA PLATAFORMA EDUCATIVA DEL LABORATORIO.

Al momento de mi integración al equipo de trabajo del laboratorio de medios y tecnologías, se estaba desarrollando un proyecto nuevo, que es la creación de una plataforma educativa digital, esta plataforma tiene el propósito de crear contenido formativo y cultural, talleres, seminarios, conversatorios, tutoriales, etc. Es así como el taller de modelado digital 3d se plantea como el posible primer taller que podría estar disponible en la plataforma.

Con el fin de tener mejor administración del contenido y contacto con los usuarios, asistí a varias juntas de capacitación para administrar la plataforma, también colaboré con la planeación de posibles contenidos y la usabilidad de la plataforma.

SEGUNDO TALLER DE MODELADO DIGITAL 3D

Para la segunda convocatoria del taller se propone que el rango de edades para los usuarios del taller sea más amplia, ya que en la entrada anterior era un taller dirigido a un público exclusivamente adolescente, de entre 11 y 17 años.

Se cambiaron algunos horarios se actualizaron y adecuaron algunos contenidos para un mejor aprovechamiento de la información para el nuevo público, que en esta ocasión sería de 18 años en adelante. Se siguió un proceso de planeación, desarrollo e impartición muy similar al de la primera entrega y las actividades realizadas fueron prácticamente las mismas, salvo que se ahorraron algunos pasos que ya se tenían resueltos desde la primera entrega.

El taller se tuvo que posponer unos días debido a que la convocatoria durante los primeros días no tuvo el alcance requerido y se ampliaron las fechas de registro durante 15 días más para poder alcanzar el mínimo requerido de alumnos para realizar el taller.

PRIMER TALLER DE RENDERIZADO

Después de proporcionar las herramientas técnicas para el manejo del software de modelado en 3d, la siguiente parte para proporcionar una experiencia más completa para los usuarios del taller, sería el renderizado.

De igual forma se planean algunos aspectos, pero debido a que la fecha de cumplimiento de la prestación del servicio se aproximaba, solo elaboré una propuesta de temario para que otro colaborador pudiera impartir ese contenido propuesto.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Cómo parte de las actividades que forman parte del plan de trabajo del laboratorio de medios y tecnologías, se organizan juntas de planeación, juntas informativas, de asesoramiento, de revisión y de recuento semanal, de las cuales formé parte en todas en las que se requería mi participación

.

METAS ALCANZADAS

Si bien, por parte del laboratorio no se establecieron metas concretas debido a la actual situación sanitaria y a que la dinámica de trabajo cambio a una modalidad totalmente a distancia, se establecido como objetivo principal de mi participación, la planeación y entrega de al menos dos ediciones del taller de modelado digital en 3D, las cuales se concretaron en tiempo y forma, con un alcance de al menos 6 personas por taller.

Como objetivos deseables y sugeridos se mencionaron los proyectos “un rule verde”, el cual solo quedo en la conceptualización y algunas propuestas, pues no fue posible hacer un levantamiento de datos en las instalaciones para generar propuestas más concretas y formales.

También el proyecto de la plataforma educativa quedó inconcluso durante el periodo de la prestación de mi servicio, por cuestiones técnicas relacionadas a la programación del sitio. Aunque una de las metas de este proyecto era la integración de los talleres que se imparte a dicha plataforma, se puede decir que se logró crear y editar contenido en video para poder subirlo a la plataforma y que pudiera estar disponible para los usuarios en cuanto la plataforma estuviera habilitada.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Puesto que desde hace tiempo se había deseado incursionar en el área de los medios de modelado y producción digital en 3D para después materializarlos con recursos de impresión en 3D con los que cuenta el laboratorio, pero no contaban con un colaborador que tuviera el conocimiento específico sobre las plataformas de modelado, se encontró un área de oportunidad que fuera tan productiva para mí como prestador de servicio social, como para el laboratorio.

Mi participación como parte del equipo de trabajo del laboratorio de medios y tecnologías en el centro cultural el rule, tuvo como principal resultado la incursión del laboratorio en la creación y difusión de material educativo y didáctico relacionado con el diseño y las herramientas digitales para la experimentación de escenarios tridimensionales.

En conclusión se puede decir que el periodo de prestación de servicio social fue productivo a pesar de las limitantes que la pandemia por covid-19 nos impuso, pude tener una experiencia laboral en el campo de la educación enfocada a las herramientas digitales de diseño, así como también algunas actividades administrativas, aprendí el manejo de software nuevo y aprendí las fincas de trabajo que tiene el laboratorio de medios y tecnologías, que como ya mencioné, fueron dinámicas en línea ya distancia y que desafortunadamente no me permitió conocer al equipo en persona, además de que por la situación sanitaria no fue posible concretar otros proyectos en los que podría participar y que el centro cultural el rule tiene contemplados.

RECOMENDACIONES

Tomando en cuenta que la situación sanitaria actual ha obligado al mundo entero a implementar medidas de distanciamiento social y ha cambiado la manera de desempeñarnos en los diferentes campos laborales y sociales, los medios digitales y las dinámicas de trabajo a distancia tomaron mucha relevancia.

Para ajustarnos a la nueva normalidad es imprescindible mantenerse actualizado en cuanto a plataformas de streaming y nuevas formas de aprendizaje, así como mantenerse actualizados en el uso de herramientas digitales propias de la licenciatura. También es muy recomendable mantenerse informados de las dinámicas de trabajo del equipo en el que colaboremos, pues al ser una dinámica de trabajo no presencial, se presta a la falta de información de las actividades, pues al no ser un miembro fijo del equipo, se puede pasar un poco desapercibido.

En general las experiencias de trabajo y participación que tuve durante mi prestación de servicio social en el equipo del laboratorio de medios y tecnologías del rule fueron muy orgánicas, cordiales y productivas, tanto para mí como para el laboratorio.

BIBLIOGRAFÍA Y/O REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- <https://www.blender.org/>
- <https://docs.blender.org/manual/es/latest/>
- <https://vidabytes.com/>
- <https://www.esic.edu/>
- <http://losnuevoscaminosdeldisenio.blogspot.com/2012/05/el-anti-diseno-este-movimiento.html>

ANEXO

Habitando el modelado Realidad Tridimensional

¿Cómo pensamos el Modelado 3D y las herramientas para su realización?

El Laboratorio de Medios y Tecnologías invita a personas de 18 años en adelante **sin conocimiento previo** a participar en el taller practico/reflexivo "Habitando el modelado. Realidad Tridimensional" que pretende generar cuestionamiento de los fines establecidos entorno a los procesos de creación en el modelado 3D, así como pretende una reflexión sobre la interacción con los espacios digitales creativos y cómo los habitamos. El taller tiene como intención otorgar a lxs personas una posibilidad de experimentación y reflexión en torno a los espacios de representación digital y material.

24, 25 y 26 de marzo de 2021
18 a 20 horas

REQUISITOS

Personas de 18 en adelante sin conocimiento previo
Conexión a internet
Computadora con:
• 64-bit dual core 2Ghz CPU with SSE2 support
• Tarjeta gráfica 1 GB RAM, OpenGL 3.3
• 4 GB RAM

Para registro y selección, detalles en la descripción de esta publicación
CUPO LIMITADO



elRule
COMUNIDAD DE SABERES

Laboratorio de Medios y Tecnologías

Habitando el modelado Realidad Tridimensional

¿Cómo pensamos el Modelado 3D y las herramientas para su realización?

El Laboratorio de Medios y Tecnologías invita a personas de 18 años en adelante **sin conocimiento previo** a participar en el taller practico/reflexivo "Habitando el modelado. Realidad Tridimensional" que pretende generar cuestionamiento de los fines establecidos entorno a los procesos de creación en el modelado 3D, así como pretende una reflexión sobre la interacción con los espacios digitales creativos y cómo los habitamos. El taller tiene como intención otorgar a lxs personas una posibilidad de experimentación y reflexión en torno a los espacios de representación digital y material.

7, 8 y 9 de abril de 2021
18 a 20 horas

REQUISITOS

Personas de 18 en adelante sin conocimiento previo
Conexión a internet
Computadora con:
• 64-bit dual core 2Ghz CPU with SSE2 support
• Tarjeta gráfica 1 GB RAM, OpenGL 3.3
• 4 GB RAM

Para registro y selección, detalles en la descripción de esta publicación
CUPO LIMITADO



elRule
COMUNIDAD DE SABERES

Laboratorio de Medios y Tecnologías

Habitando el modelado Realidad Tridimensional

¿Cómo pensamos el Modelado 3D y las herramientas para su realización?

El Laboratorio de Tecnologías El Rule invita a adolescentes entre 12 y 16 años a participar del taller practico/reflexivo "Habitando el modelado. Realidad Tridimensional" que pretende generar cuestionamiento de los fines establecidos entorno a los procesos de creación en el modelado 3D, así como pretende una reflexión sobre la interacción con los espacios digitales creativos y cómo los habitamos. El taller tiene como intención otorgar a lxs adolescentes una posibilidad de experimentación y reflexión en torno a los espacios de representación digital y material.

10, 11 y 12 de noviembre 2020
11 a 13 horas

REQUISITOS

Adolescentes de entre 12 y 16 años
Conexión a internet
Computadora con:
• 64-bit dual core 2Ghz CPU with SSE2 support
• Tarjeta gráfica 1 GB RAM, OpenGL 3.3
• 4 GB RAM

Para registro y selección, detalles en la descripción de esta publicación
CUPO LIMITADO



Programa abierto de Experimentación Tecnológica

Laboratorio de Tecnologías El Rule

elRule
COMUNIDAD DE SABERES