

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

UNIVERSUM

Periodo: 19 de junio de 2023 al 04 de febrero de 2024

Proyecto: Diseño para la promoción y divulgación científica
en redes sociales y otros medios

Clave: XCD 000500

Responsable del Proyecto: Lic. Gerónimo Rodríguez Cortés
Coordinador del programa de Servicio Social en el D.G.D.C. de la UNAM

González Gómez Uriel Matrícula: 2182036462
Licenciatura: Diseño de la comunicación Gráfica
Tel: 5556797358 **Cel.:** 5573376304
Correo electrónico: gmzgomez7@hotmail.com

COORDINACIÓN DIVISIONAL DE SERVICIO SOCIAL

Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Coyoacán, C.P. 04960, CDMX
Tel. 5483 7126 / cyadserviciosocial@gmail.com

Introducción:

El Servicio Social es un deber previsto en el artículo 5 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, que permite consolidar la formación profesional proporcionando al estudiante un espacio de adquisición y aplicación de conocimientos y saberes; además, favorece el desarrollo de valores, también facilita la inserción en el ejercicio profesional y es un requisito previo para la obtención del Título Profesional.

Para cumplir con esta obligación, decidí realizar el servicio social en el Museo Universum, que pertenece a la Dirección General de Divulgación de la Ciencia (DGDC), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Tomé la decisión de realizar el servicio en este lugar, ya que desde pequeño me parecía muy interesante e innovador, así que investigando más adelante me di cuenta de que era el sitio perfecto para poder ampliar mis capacidades y desarrollar el conocimiento adquirido en mi carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.

La Dirección General de Divulgación de la Ciencia (DGDC), se conforma por diversas áreas; sin embargo, la Dirección de Atención a Medios (DAM) fue la que me recibió para desarrollar el servicio social, dicha área se encuentra a cargo de la Maestra Amparo del Alto Aguilar, que fue la responsable a cargo de mí durante mi estadía de un período de 6 meses.

En la DAM se reciben los representantes de los diversos medios de comunicación que tienen interés de visitar el museo, ya sea para cubrir algún evento, inauguración de una sala, o en otras ocasiones para realizar filmes de un tema en específico, también para cómo cubrir contenidos para la radio, la TV, plataformas digitales, cine, etc.

En la DAM también se realizan actividades internas que se componen de contenido visual para un grupo de comunicación privado, ya sea con contenido de ilustraciones, infografías, portadas, efemérides, banners o lo que se requiera para el desempeño de sus funciones; cómo también, para realizar producción de animaciones, producción audiovisual, edición editorial y en algunos casos realizar propuestas de diseño para situación específicas, por ejemplo: Diseño de personaje para impresión en textil, entre otras.

En lo personal, fue una experiencia muy enriquecedora, tuve la fortuna de conocer a personas con mucha capacidad y talento, las cuales me contagiaron de su entusiasmo y pasión por el diseño, dentro de las artes visuales, además de construir un gran equipo de trabajo con mis donde el enfoque fue explotar la creatividad de cada uno de nosotros. Todo esto contribuyó a concebir un nuevo enfoque a mis diseños, y complementar mis ideas, o bien surgían nuevas propuestas creativas e innovadoras.

Conocí la verdad sobre trabajar en un ambiente laboral real, donde aprendí la importancia de trabajar en equipo para resolver los problemas de diseño en conjunto, siempre buscando la manera de apoyarnos y complementar nuestras habilidades, de una manera profesional y bajo un sistema de trabajo bien estructurado.

Sin duda, ha sido una experiencia laboral que ha marcado mi persona, así como potenciado mis habilidades para el desarrollo de mi carrera profesional, a tal punto de sentirme en completa confianza de afrontar las responsabilidades del mundo laboral y con el objetivo de obtener resultados y éxito.

Objetivo general:

Dentro de las principales ocupaciones a cubrir dentro de la DGDC es contar con un diseñador encargado de crear y brindar contenido dinámico enfocado principalmente a la comunicación interna, mediante redes sociales de carácter privado. Aquí es donde yo, como estudiante de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, puedo aplicar de manera directa los conocimientos adquiridos en mi formación académica. Es necesario manejar un lenguaje claro, concreto y específico, para comunicar el contenido de manera satisfactoria y lograr que el receptor comprenda el contenido visual al tiempo que recibe la información.

Siempre buscando manejar un concepto donde se perciba de manera clara el espacio de diseño, que contenga dentro armonía y sensibilidad. Conectando y profundizando el impacto del diseño de la cultura mexicana, con respecto a las referencias visuales de otros lugares del mundo, y cómo todo esto mantiene una relación entre percepción espacial e identidad del personal de la DGDC.

El objetivo de mi estadía en la DGDC fue reforzar los conocimientos a través de la elaboración de contenido científico y gráfico de manera continua, también mejorar y fortalecer mis habilidades como futuro diseñador, y descubrir variantes conceptuales más creativas para resolver problemas de diseño, por otra parte, el hecho de conformar un equipo de diseño tiene como objetivo promover el intercambio de ideas así como conceptos para llegar a propuestas de diseño nuevas que cumplan los estándares y normativas de la institución.

Considero que una de las metas de más importancia es adquirir experiencia en el campo profesional a partir del servicio social, ya que se configura un espacio conveniente para los nuevos profesionales del diseño, donde se vive de manera más fiable el proceso creativo, la abstracción de ideas, así como la implementación de diseños que puedan ser colocados de manera inmediata al público. Esto funciona de buena manera, porque si se realiza un buen diseño, se comprende sin necesidad de ser explicado. La oportunidad de integrarme al equipo de trabajo de la DGDC es madurar todas las habilidades adquiridas en mi trayecto académico.

Para el área de medios de comunicación es de suma importancia integrar a la comunidad del al DGDC, debido al diverso grupo de individuos que contiene, abarca Catedráticos,

académicos, docentes, científicos, personal de limpieza, personal de la salud, etc., es importante idear diseños a partir de este dilema, me tocó idear dinámicas, contenido, o de algún tipo de evento, que aunque principalmente es de carácter científico puede forjar el lazo entre el personal administrativo y el académico, si se respetan y siguen las bases del diseño, con contenido de fácil interpretación pero de gran importancia y seriedad.

La misión de la DGDC es promover y realizar actividades de comunicación científica de alta calidad y socialmente responsables que contribuyan a una mejor comprensión y apreciación pública de la ciencia, así como formar profesionales de la industria y realizar actividades dirigidas a la creación e innovación en este campo del conocimiento. En general, estas actividades tienen como objetivo desarrollar la profesión y promover una perspectiva crítica en la ciencia que conduzca a una toma de decisiones informada.

Utilizando los principios y técnicas del diseño gráfico, ayudar a ejecutar y mejorar la misión de la DGDC, estableciendo comunicación efectiva con el fin de crear un impacto positivo en la sociedad y promover el cambio del pensamiento, para una apertura de conocimiento de forma más digerible para cualquier persona.

Explorar y analizar cómo la participación en actividades de servicios sociales contribuye al crecimiento personal y profesional e identificar los beneficios clave y las oportunidades de desarrollo que brindan estas experiencias.

Lograr que, a través del análisis cualitativo y cuantitativo de las experiencias y testimonios recopilados, se evalúen las habilidades interpersonales, la conciencia social, el sentido de propósito, la conexión social y el crecimiento para el desarrollo personal de los participantes.

Actividades realizadas

1 - Apoyo a la creación de contenido visual para Facebook.

Se enfoca primordialmente en la realización de infografías, efemérides, así como datos relevantes que están estrechamente relacionados con la ciencia y humanidades.

2 - Apoyo a la creación de artes para vestir perfiles en redes sociales.

Este apoyo se basa en la generación de contenido de portadas temáticas para su uso en Facebook, cubrir las diferentes temáticas anuales, así como eventos especiales (ferias, eventos, diplomados, etc.).

3 - Apoyo a la creación de banners para sitio web e Instagram del museo de la Luz Mérida.

Se realizó una serie de propuestas de diseño, que serían evaluadas por la coordinadora del proyecto del museo de la luz, y estas formarán parte de la identidad.

4 - Apoyo a la creación de artes para medios de comunicación.

Se trabajó en conjunto con el equipo de comunicólogos, para realizar unas cápsulas informativas, donde aporté con las cortinillas, y la edición de video.

5 - Apoyo a la creación de infografías, efemérides, etc. para perfil de Facebook, divulgación de la ciencia.

Elaborar ilustraciones con respecto a información recolectada por el equipo de investigación, también promover fechas importantes mediante GIF o videos cortos, buscando compaginar las ciencias y artes con la divulgación científica.

6 - Apoyo al diseño para impresión textil.

Aquí participé en colaboración con un compañero para realizar el diseño de las playeras que se utilizarían en la fiesta de la ciencia y humanidades 2023, siendo COLGATE el patrocinador principal, y de mi parte creando el diseño que utilizó todo el staff durante los 3 días que dura el evento.

7-. Apoyo para publicidad del museo.

Participé como modelo para la publicidad del museo, saliendo en sus carteles y flyers, a la vez implementé mis conocimientos en el área de la fotografía, aportando ideas y conocimiento con respecto a la construcción del anuncio en preproducción, producción y postproducción, cómo también al momento de llevar a cabo la realización física.

8-. Apoyo con boletines informativos.

Mi función fue corregir y restablecer una plantilla la cual utilicé mensualmente para realizar dichos boletines, que contiene información relacionada con el museo, pero eso eran fuera del hábito científico, fueron enfocados a cuestiones administrativas o de carácter público, donde puse en práctica mi conocimiento de InDesign así cómo Illustrator

Metas alcanzadas

En el marco del servicio social, se determina un conjunto de objetivos en el diseño gráfico con el objetivo de promover el fortalecimiento y eficiencia de las organizaciones sociales utilizando las habilidades del diseño visual. Durante esta experiencia se lograron varios objetivos importantes, enfatizando el desarrollo y entrega de imágenes impactantes, fortaleciendo la identidad visual de la organización, participando en eventos de concientización y aumentando el impacto y la visibilidad de la información a través ejecución del diseño gráfico, los siguientes aspectos representan algunos de los posibles logros que se pueden alcanzar a través de un servicio social en el campo del diseño gráfico, contribuyendo al fortalecimiento y la efectividad de las organizaciones sociales y su capacidad para generar cambio positivo en la comunidad.

Los resultados obtenidos durante mi proceso de servicio social fueron altamente satisfactorios, ya que logramos alcanzar los objetivos principales establecidos al inicio del proyecto. Nuestro enfoque constante en mantener la seriedad y la profesionalidad dentro de las instalaciones de la DGDC contribuyó significativamente a nuestro éxito. A lo largo del servicio, nos comprometimos a trabajar con diligencia y dedicación para cumplir con las expectativas y necesidades de la organización, lo que se reflejó en la calidad de nuestro trabajo y en los resultados obtenidos.

Durante mi servicio social, logré cumplir plenamente con los objetivos establecidos, y más aún, pude explorar nuevas áreas de trabajo que desafiaron mi creatividad y me permitieron consolidar los conocimientos adquiridos. Al aventurarme más allá del proceso normal de diseño, enfrenté nuevos retos que me obligaron a pensar de manera innovadora y a encontrar soluciones creativas. Estas experiencias no solo ampliaron mi conjunto de habilidades, sino que también fortalecieron mi confianza en mi capacidad para abordar desafíos en el futuro.

El diseño es una disciplina que abarca mucho más que simplemente la estética visual. Va más allá de la superficie y se sumerge en la interacción entre formas, colores, texturas y espacios para comunicar ideas, emociones y conceptos. Los diseñadores trabajan con una variedad de elementos tangibles e intangibles para crear experiencias significativas y funcionales para los espectadores o usuarios. Es un proceso creativo que implica la combinación de habilidades técnicas y sensibilidad artística para construir un lenguaje visual único que resuene con la audiencia.

A medida que avanzamos, nos esforzamos por aumentar la conciencia sobre temas sociales relevantes mediante el diseño de proyectos visuales impactantes. Estos proyectos no solo buscaban informar, sino también educar y sensibilizar al personal de la DGDC

Nuestro objetivo no se limitaba solo a la sensibilización, sino que también buscábamos movilizar a la comunidad para la acción. Diseñamos estrategias visuales que inspiraron a la gente a participar en eventos, programas o iniciativas comunitarias, promoviendo así un cambio real y duradero.

Una parte fundamental de nuestro trabajo fue garantizar la accesibilidad de nuestros diseños para una audiencia diversa. Adaptamos nuestros materiales para que fueran comprensibles y utilizables por personas con diferentes habilidades y necesidades, contribuyendo así a una comunicación más inclusiva y equitativa.

Además, colaboramos estrechamente con otros profesionales y miembros de la comunidad para integrar diferentes perspectivas y conocimientos en nuestros diseños. Esta colaboración interdisciplinaria nos permitió abordar problemas sociales complejos desde múltiples ángulos, enriqueciendo así nuestras soluciones y maximizando nuestro impacto.

Finalmente, evaluamos constantemente el impacto de nuestro trabajo, utilizando indicadores tanto cuantitativos como cualitativos para medir la efectividad de nuestros diseños y ajustar nuestras estrategias según fuera necesario. Este enfoque continuo en la mejora y la evaluación nos permitió garantizar que nuestros esfuerzos estuvieran alineados con los objetivos y necesidades de la comunidad a la que estábamos sirviendo.

Resultados y conclusiones

Mi experiencia prestando mi servicio social en el Universum fue ampliamente enriquecedora pues, considerando que estaba ligada al área a la cual me enfoqué al final de mi carrera esto me abrió un campo más en cuanto a la aplicación del diseño gráfico, mi conocimiento particular en una institución dedicada a la cultura. La oportunidad de conocer desde “dentro”, siendo partícipe en la generación de diseños promocionales dedicados a difundir las ciencias y artes para el diseño con ciertos parámetros establecidos, aunque dejando la posibilidad y un amplio campo de aplicar la creatividad en ellos.

Esto me mostró caminos alternativos en cuanto a la aplicación de la imagen y lo visual en el campo del diseño, gracias a un medio de alcance masivo como la DGDC. La razón que me impulsó a interesarme en prestar mi servicio social ahí fue la particular preocupación de transmitir el conocimiento científico de una forma más digerible y sencilla, contribuir de alguna manera a la integración dentro del personal de la DGDC, fomentar el “consumo” de cultura, cimiento básico en la formación de nuestra sociedad y un derecho de todo ser humano.

Logre aprender cómo funciona el diseño dentro de una institución de gran importancia cómo es la DGDC, dándole un enfoque más de funcionalidad a todo tipo de trabajo que realizaba, fue un nuevo reto del cual puede extraer gran conocimiento con la ayuda del equipo de trabajo, que siempre me orientó y me dio su perspectiva para así poder mejorar como diseñador y cumplir las metas fijadas.

Considero que el haber trabajado en la DGCD me abrió un panorama sobre lo que significa el diseño en la vida diaria, y lo más importante en un entorno real, donde las equivocaciones tiene un costo y donde se tiene que dar el máximo en cada oportunidad, siento que aprendí mucho gracias a la ayuda de todo el personal, y las diferentes áreas que conforman el Universum y la DGDC, la gente tiene el sentido de pertenencia al museo y eso facilita la obtención de buenos resultados.

En conclusión, nuestro servicio social en diseño gráfico ha demostrado ser una experiencia enriquecedora y transformadora. Hemos aprendido que el diseño gráfico puede ser una herramienta poderosa para el cambio social y que la colaboración interdisciplinaria y la evaluación continua son fundamentales para maximizar nuestro impacto en la comunidad. Estamos emocionados de seguir utilizando nuestras habilidades y conocimientos para crear un impacto positivo en el mundo que nos rodea.

Después de completar nuestro servicio social en diseño gráfico, hemos observado una serie de resultados tangibles y llegado a algunas conclusiones importantes:

Nuestras estrategias visuales han inspirado a la comunidad a participar en eventos, programas y actividades sociales. Hemos observado un aumento en la participación y el compromiso de la comunidad en iniciativas.

Un aspecto crucial de nuestro trabajo ha sido asegurar que nuestros diseños sean accesibles para una amplia gama de audiencias. Esto ha permitido que nuestro mensaje llegue a un público más diverso y ha promovido una comunicación más completa.

Recomendaciones

Mis recomendaciones personales es que si existe la posibilidad de hacer su servicio en un museo en verdad lo tomen en cuenta, resulta sorprendente ver como funciona internamente esas instituciones, así mismo recomendó a mis compañeros de generaciones futuras que si realizan un servicio social se enamoren de él y de lo que hacen ahí, les ayudará mucho a mejorar cómo profesionistas y despertará una nueva forma de ver el mundo laboral.

Ahora para un servicio social de diseño gráfico efectivo y continuo, es esencial mantener una serie de prácticas y enfoques fluidos:

Comprender las necesidades reales de la comunidad es el primer paso. Esto implica realizar investigaciones exhaustivas para comprender los desafíos y problemas específicos que enfrenta la comunidad a la que servimos. A través de encuestas, entrevistas y análisis de datos, podemos obtener una comprensión más profunda de las necesidades y expectativas de la comunidad.

Establecer objetivos claros y medibles es fundamental. ¿Qué queremos lograr con nuestros diseños? ¿Cuál es el impacto que esperamos tener en la comunidad? Al establecer metas específicas, podemos enfocar nuestros esfuerzos y medir nuestro progreso a lo largo del tiempo.

La colaboración con la comunidad es clave. No se trata solo de crear diseños para la comunidad, sino de trabajar junto con ellos para encontrar soluciones que sean relevantes y significativas. Es importante escuchar las ideas y perspectivas de los miembros de la comunidad y trabajar juntos para encontrar soluciones que satisfagan sus necesidades.

Promover la participación activa es esencial para mantener un servicio social de diseño gráfico continuo. Esto puede incluir la organización de talleres o sesiones de capacitación en diseño gráfico para que los miembros de la comunidad puedan aprender nuevas habilidades y contribuir con sus propias ideas y creatividad.

Evaluar regularmente nuestro progreso y adaptar nuestras estrategias según sea necesario es fundamental para mantener la efectividad de nuestro servicio social. ¿Estamos alcanzando nuestros objetivos? ¿Qué podemos hacer mejor? La retroalimentación de la comunidad y la evaluación continua nos ayudarán a mejorar nuestro trabajo y maximizar nuestro impacto a largo plazo.

Finalmente, celebrar los éxitos y logros a lo largo del camino es importante para mantener la motivación y el compromiso. Reconocer el trabajo arduo y el impacto positivo que estamos teniendo en la comunidad nos inspirará a seguir adelante y nos ayudará a inspirar a otros a unirse a nuestra causa.

Imágenes



MÁS CIENCIA

Día Mundial de la Lucha Contra la Depresión

De acuerdo con datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS), la depresión es un trastorno mental que afecta a más de 300 millones de personas en el mundo. Es por ello que el objetivo de la conmemoración de este día es la de sensibilizar, orientar y prevenir a la población sobre esta enfermedad.



[YouTube](#) [Instagram](#) [Facebook](#) [Twitter](#) /DGDCUNAM



[YouTube](#) [Instagram](#) [Facebook](#) [Twitter](#) /DGDCUNAM





MÁS CIENCIA

¿Qué es la diabetes?

Es una enfermedad crónica que aparece cuando el páncreas no produce insulina suficiente o cuando el organismo no utiliza eficazmente la insulina que produce.



 /DGDCUNAM

Importancia de la atención médica

Los diabéticos requieren supervisión y apoyo continuos para controlar su afección y evitar complicaciones.

Tipos de diabetes:

La diabetes de tipo 1 (anteriormente denominada diabetes insulino dependiente o juvenil) se caracteriza por la ausencia de síntesis de insulina.

La diabetes de tipo 2 (llamada anteriormente diabetes no insulino dependiente o del adulto) tiene su origen en la incapacidad del cuerpo para utilizar eficazmente la insulina, lo que a menudo es consecuencia del exceso de peso o la inactividad física.

UNAM
La Universidad
de la Nación


DGDCUNAM
División de la Ciencia

MÁS CIENCIA

Johannes Kepler

El astrónomo Kepler vio la supernova el 17 de octubre. El estudio que hizo sobre ella fue tan extenso que posteriormente se le conoció por su nombre.

Ninguna otra supernova que haya ocurrido en nuestra galaxia ha sido observada desde entonces, aunque han admirado otras supernovas fuera de la Vía Láctea.

 /DGDCUNAM

UNAM
La Universidad
de la Nación

DGDCUNAM
División de la Ciencia

MÁS CIENCIA

Hoy se cumplen 66 años que la perrita
Laika fue mandada al espacio.



     /DGDCUNAM

UNAM
La Universidad
de la Nación

DGDCUNAM
Difusión de la Ciencia



MÁS CIENCIA



*31 de octubre:
Día de la Materia Oscura*

     /DGDCUNAM



#TomandoVuelo

Zhao Chuang; cortesía de Peking Natural Science Organization

DINOSAURIOS ENTRE NOSOTROS

Universum, Museo de las Ciencias

Dinosaurios entre Nosotros es organizada por el American Museum of Natural History, Nueva York (amnh.org) con el apoyo del Museo de Ciencias, Universidad de Navarra, España; North Museum of Nature and Science, Estados Unidos; Philip J. Currie Dinosaur Museum, Canadá; y Universum Museo de las Ciencias de la UNAM, México.

American Museum
of Natural History



DGDCUNAM
Divulgación de la Ciencia

UNIVERSUM
Museo de las Ciencias de la UNAM

X YouTube Instagram Facebook TikTok
/UniversumMuseo



#REDESCUBRE LA CIENCIA

Boletín 18 - 2023



Undécima Edición de la Fiesta de las Ciencias y las Humanidades 2023. “Por un planeta sano.”

Cada año la Fiesta de las Ciencias y las Humanidades reunió a las investigadoras y a los investigadores más destacados de la UNAM e instituciones invitadas con el fin de tener un encuentro cara a cara con estudiantes de nivel medio superior, superior y público en general.

La Fiesta de las Ciencias y las Humanidades dedicó su edición del 2023 a la salud de nuestra Tierra, analizando desde una perspectiva integral bajo la óptica de institutos, centros y ponentes con el compromiso de aportar un granito de arena a nuestra crisis planetaria.

Se contó con la participación de más de 450 investigadoras e investigadores, quienes compartieron y reflexionaron respecto a la temática “Por un planeta sano”, el cual buscó crear conciencia de la frágil relación que existe entre la salud del ser humano, la salud de la flora, la fauna y los ecosistemas en conjunto. Contó con 7 sedes en el interior de la República Mexicana; Morelia, Cuernavaca, Cuautitlán, Iztacala, Chiapas, Juriquilla y Universum, en la Ciudad de México. Asimismo, participan todas las sedes internacionales de la UNAM y universidades invitadas como Illinois, Tucson y Arizona.

Los asistentes disfrutaron de más de 750 actividades presenciales y transmisiones en vivo a través de las redes sociales principales.





#REDESCUBRE LA CIENCIA

Boletín 18 - 2023





La revista ¿Cómo ves? gana premio CANIEM 2023.

El pasado 16 de noviembre la revista ¿Cómo ves? obtuvo el premio Caniem al Arte Editorial en la categoría de Publicaciones Periódicas Científicas: Divulgación de la ciencia.

Cada año el consejo directivo de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana convoca a los premios Caniem al Arte Editorial, que reconocen los mejores libros y publicaciones periódicas del país. En esta ocasión se premiaron cuatro publicaciones de la UNAM, entre ellas a la revista de la DGDC, que este mes de diciembre cumple 25 años.

Durante la ceremonia, que se celebró en el Museo Nacional de Antropología, recibió el reconocimiento Georgina Reyes Coria, diseñadora de ¿Cómo ves?, en nombre de la DGDC. Es la cuarta vez que se reconoce a la revista con esta distinción.

¡Felicitamos a todo el equipo que hace posible esta revista!





Universum celebra su 31 aniversario.

El pasado 7 de diciembre, para celebrar su cumpleaños número 31, Universum inauguró la exposición: Dinosaurios entre nosotros, una colaboración con el American Museum of Natural History de Nueva York. Esta exhibición mostrará la conexión ininterrumpida entre los fascinantes dinosaurios que dominaron el planeta durante unos 170 millones de años y las aves modernas.

Asimismo, como parte de los festejos las y los visitantes encontrarán en la sala permanente Universo, la réplica exacta de la cabina del transbordador espacial Discovery. Esta réplica fue fabricada para la filmación de la película "A millones de kilómetros", estrenada en Prime en 2023, donde se cuenta la increíble historia de José Hernández quien después de muchos aprendizajes y haber enviado 11 solicitudes a la NASA, logró ser aceptado para entrenarse como astronauta y volar hacia la Estación Espacial Internacional en 2009, cumpliendo así uno de sus más grandes sueños.

Finalmente, los asistentes al museo disfrutarán del video mapping: "Así se ve el agua en México", una producción original de Universum y el Seminario Universitario de Sociedad, Medio Ambiente e Instituciones de la UNAM, donde se recupera parte del mosaico fotográfico creado colectivamente para hacer evidente la situación del agua en el país.

¡Feliz y larga vida a Universum, muchos éxitos más!



Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

- Meggs, P. B. (2010). Historia del diseño gráfico.
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Nobuko.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social* (pp. 9-16). Mexico City, México: Designio.
- Frascara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2022). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*. Blume.
- Cerezo, J. M. (1999). Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital.
- López, A. M. (2014). *Curso Diseño gráfico. Fundamentos y Técnicas*. Anaya Multimedia.
- Swan, A. (1992). Bases del diseño gráfico.
- Laing, J. (1985). *Haga usted mismo su diseño gráfico*. Ediciones AKAL.
- Gómez Redondo, M. D. C. (2013). Procesos de patrimonialización en el arte contemporáneo: diseño de un artefacto educativo para la identidad.
- Zaragozá, W. R. (2008). Arte y diseño. *Millars. Espai i Història*, (31), 147-152.
- Ambrose, G. (2009). Fundamentos del diseño gráfico.
- Ramírez Chacón, F. (2015). El uso de la tipografía en el diseño editorial como medio de comunicación gráfica.
- López de la Cruz, J. G. (2018). Comunicación gráfica y diseño de identidad visual corporativa en la creación de una empresa: Aplicación a un estudio de arquitectura y branding.
- de Quadros Junior, I. B. (1999). El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital. *Revista Latina de Comunicación Social*, (19), 8.
- Munari, B., & Cantarell, F. S. I. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili.
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *grafica*, 2(4), 89-107.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública: (de la comunicación visual en la era del individualismo)*. Editorial Argonauta.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?: manual de diseño*. Gustavo Gili.
- Quinde Pazuhi, J. A., & Serrano Pinos, E. A. (2018). *Diseño gráfico de un sistema expositivo multimedia interactivo para exposiciones no permanentes en los museos. Caso: Casa-Museo Remigio Crespo Toral* (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).
- Brandolini, A., González Frígoli, M., & Hopkins, N. (2009). Comunicación interna.
- Jiménez, J. G. (1998). *La comunicación interna*. Ediciones Díaz de Santos.
- García, J. (1998). La comunicación interna.
- Aloy, J. A., & Delgado, M. R. (2005). *Comunicación interna en la empresa* (Vol. 25). Editorial UOC.
- Cuenca, J., & Verazzi, L. (2019). *Guía fundamental de la comunicación interna*. Editorial UOC.
- Gant, M. L. B. (2002). Arte, museos y nuevas tecnologías. *Rev. Esp. Doc. Cient*, 25(3), 341.
- Fernández Cervantes, M. (2003). Los museos: espacios de cultura, espacios de aprendizaje. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*.
- Huerta Ramón, R. V. (2010). *Maestros y Museos: educar desde la invisibilidad*. Valencia: Universitat de València, 2010.
- Torres, D. R. (2011). Realidad Aumentada, educación y museos. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(2), 212-226.
- Miralles, A. E. (2015). Manual para el desarrollo de proyectos educativos de museos. *Educatio Siglo XXI*, 33(2 Julio), 347-350.
- Romero, F. H. C. (2005). *Acueductos: teoría y diseño*. Universidad de Medellín.
- Daft, R. L., & Daft, R. L. (2011). Teoría y diseño organizacional.
- Bazant, J. (2009). *Espacios urbanos: historia, teoría y diseño*. Editorial Limusa.
- Guerrero, T. M., & Flores, H. C. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *Educere*, 13(45), 317-329.
- Romero Rojas, J. A. (1999). Tratamiento de aguas residuales. Teoría y principios de diseño. *JA Romero Rojas, Tratamiento de aguas residuales, teoría y principios de diseño*, 17-23.