

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco

Departamento de Tecnología y Producción

Área Hombre Materialización Tridimensional y Entorno

Proyecto: Aprovechamiento Del Bambú En El Diseño

Clave del proyecto: XCAD000872

Periodo: 11 de Octubre 2023 al 26 de Abril de 2024

Giovanni Pablo Martínez, Matricula: 2192039037

Licenciatura: Diseño De La comunicación Grafica,

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Cel: 5536445570

Correo electrónico: 2192039037@alumnos.xoc.uam.mx



Dr. José Luis Gutiérrez Senties

Responsable del proyecto

No. Económico 29242



Mtro. Roberto García Sandoval

Jefe Área HMTyE Asesor Interno

No. Económico 33799

Introducción.

Este informe detalla mi experiencia de seis meses de servicio social en el área de investigación Hombre, Materialización Tridimensional y Entorno. Durante este periodo, tuve la oportunidad de participar en tres proyectos significativos que no solo me permitieron aplicar mis conocimientos previos, sino también expandir y profundizar mis habilidades en el campo del diseño.

El primer proyecto en el que trabajé implicó la creación de un tablero para un juego desarrollado internamente llamado Granjapolis. Este desafío fue particularmente interesante porque me permitió trabajar en la integración de conceptos de diseño con elementos lúdicos, lo que requería una atención meticulosa a los detalles y una comprensión clara de las mecánicas del juego. Además, este proyecto me brindó la oportunidad de colaborar estrechamente con otros miembros del equipo, aprendiendo a valorar la importancia del trabajo en equipo y la comunicación efectiva para lograr un producto final cohesionado y atractivo.

El segundo proyecto fue el diseño de un logotipo para Granjapolis. Este proceso creativo fue una experiencia enriquecedora, ya que requirió una comprensión profunda de la identidad del juego y su público objetivo. A través de varias fases de desarrollo, desde la lluvia de ideas hasta los bocetos y la refinación de los conceptos, pude explorar diferentes enfoques estéticos y conceptuales. Este proyecto me ayudó a desarrollar una mayor sensibilidad hacia la importancia del branding y cómo un buen diseño de logotipo puede influir en la percepción y el éxito de un producto.

Finalmente, el tercer proyecto en el que trabajé fue el inicio de una propuesta de renovación del logotipo para el área de investigación Hombre, Materialización Tridimensional y Entorno. Aunque este proyecto no se completó debido a limitaciones de tiempo y quedó en la etapa de bocetos, me proporcionó una valiosa experiencia en la conceptualización y el desarrollo de propuestas de diseño. Trabajar en este proyecto me permitió enfrentar desafíos relacionados con la reimaginación de una identidad visual establecida, buscando maneras de

modernizar y refrescar la imagen del área sin perder su esencia y valores fundamentales.

Cada uno de estos proyectos me proporcionó una valiosa experiencia práctica y una comprensión más profunda del campo del diseño. A lo largo de estos seis meses, he podido aplicar mis conocimientos teóricos en contextos reales, enfrentando y superando desafíos que han contribuido significativamente a mi desarrollo profesional. Este periodo de servicio social ha sido una etapa crucial en mi formación, permitiéndome crecer tanto personal como profesionalmente, y preparándome mejor para futuras oportunidades en el ámbito del diseño y la investigación.

Objetivos.

Generales

Contribuir al desarrollo y la renovación del área a través de la aplicación de habilidades de diseño gráfico y pensamiento estratégico en diversos proyectos. Esto incluye no solo la creación de elementos visuales atractivos y funcionales, sino también la implementación de estrategias de diseño que mejoren la comunicación y la percepción del área tanto interna como externamente. Mi objetivo principal es aportar una perspectiva fresca y contemporánea al diseño gráfico del área, promoviendo la innovación y la creatividad en todos los proyectos en los que participe.

Particulares

- Aplicar habilidades de diseño y pensamiento estratégico para conceptualizar y crear un tablero de juego que no solo sea estéticamente agradable, sino también funcional e intuitivo para los usuarios.
- Trabajar en estrecha colaboración con otros miembros del equipo para entender las mecánicas del juego y cómo el diseño del tablero puede mejorar la experiencia de juego.

- Crear un logotipo que represente adecuadamente al juego Granjapolis:
- Comprender profundamente la identidad del juego y su público objetivo a través de la investigación y el análisis de mercado.
- Desarrollar varios conceptos de diseño que reflejen la esencia del juego y resuenen con su audiencia.
- Refinar los diseños basados en la retroalimentación recibida, asegurándome de que el logotipo final no solo sea visualmente atractivo, sino que también comunique eficazmente los valores y la temática del juego.
- Iniciar el proceso de renovación del logotipo del área de investigación:
- Evaluar el logotipo actual del área y definir áreas de mejora que puedan modernizar y revitalizar su imagen.
- Desarrollar bocetos y propuestas preliminares que presenten una visión renovada del logotipo, manteniendo en consideración la historia y los valores fundamentales del área.
- A pesar de las limitaciones de tiempo que impidieron la finalización del proyecto, documentar el proceso y las ideas generadas para futuras implementaciones, asegurando que el trabajo realizado pueda servir como base para la continuación del proyecto en el futuro.
- Cada uno de estos objetivos particulares está diseñado para abordar aspectos específicos del diseño gráfico y la identidad visual, contribuyendo al objetivo general de desarrollo y renovación del área. Al centrarme en estos objetivos, espero no solo mejorar mis propias habilidades y conocimientos, sino también aportar un valor tangible al área a través de soluciones de diseño efectivas y estratégicamente pensadas.

Cronograma de actividades.

Mes	Semana	Fecha	Duración	Actividad
Noviembre	Semana 1	15 de noviembre 2023	6 semanas	Creación de logo para el juego Granjapolis.
Octubre	Semana 10	15 de octubre 2023	17 semanas	Creación de tablero de juego Granjapolis.
Febrero	Semana 11	1 de febrero 2024	11 semanas	Primeros bocetos cambio de logo del área de investigación Hombre, Materialización Tridimensional y Entorno.

Proyectos y actividades realizadas.

Proyecto 1

El diseño del logotipo para el juego 'Granjapolis', un juego educativo centrado en la vida de la granja fue un proceso creativo y detallado que me permitió explorar diversas facetas del diseño gráfico. Mi objetivo principal era crear un logotipo que capturara la esencia del juego y atrajera al público objetivo: los niños. Este proyecto me brindó la oportunidad de aplicar mis habilidades de diseño en un contexto que requería tanto creatividad como precisión técnica.

Comencé seleccionando la fuente 'Corbel' para el texto del logotipo. Elegí esta fuente por su claridad y tamaño grande, lo que la hace fácilmente legible para los niños. La simplicidad y la modernidad de la fuente también contribuyen a una apariencia limpia y profesional. Además, el color blanco fue seleccionado para que el texto proporcionara un contraste limpio con los otros elementos coloridos del logotipo. Este contraste no solo mejora la legibilidad, sino que también añade un toque de frescura y vitalidad al diseño.

Para los elementos gráficos del logotipo, decidí incorporar características que estaban planeadas para el juego. Esto incluía las bases de las esquinas, que en el juego son casitas que cumplen objetivos específicos. Estas casitas no solo son elementos visuales atractivos, sino que también representan las actividades y los logros que los jugadores pueden alcanzar en el juego. Además, en la parte superior del logotipo, se diseñó un elemento que parece un sol, proporcionando un ambiente alegre y acogedor que es particularmente atractivo para los niños.

El sol simboliza un nuevo día y nuevas oportunidades, alineándose perfectamente con el tema educativo y de crecimiento del juego.

Para reforzar aún más el tema agrícola del juego, adorné el logotipo con elementos de plantas de la granja. Estos elementos no solo añaden color y dinamismo al diseño, sino que también reflejan la vida en la granja, ayudando a los niños a conectarse visualmente con el entorno del juego. Cada uno de estos elementos fue cuidadosamente seleccionado y diseñado para garantizar que representaran con precisión la vida en la granja y fueran reconocibles para el público objetivo.

Para asegurarme de que el logotipo fuera atractivo y relevante, realicé una amplia investigación sobre los elementos y colores asociados con la granja, así como sobre lo que atrae a nuestro público objetivo. Esta investigación incluyó la revisión de otros juegos educativos similares, estudios sobre la psicología del color y cómo los diferentes colores afectan las percepciones y emociones de los niños, y la recopilación de opiniones de expertos en diseño y educación infantil. También estudié diversas tendencias de diseño en la industria de los videojuegos para asegurarme de que el logotipo de Granjapolis no solo fuera atractivo, sino también contemporáneo y competitivo. (Foto 1)

Proyecto 2

El desarrollo del tablero para el juego 'Granjapolis' fue un desafío considerable y gratificante que me permitió combinar creatividad, habilidades técnicas y trabajo en equipo. El proceso comenzó con varias reuniones con mis compañeros, quienes ya tenían una idea general de la dinámica del juego. Mi tarea era

interpretar sus ideas y traducirlas en un diseño de tablero que se adaptara a la jugabilidad que tenían en mente, asegurándome de que cada elemento del tablero no solo fuera funcional, sino también estéticamente atractivo y coherente con el tema del juego.

Una vez que se aprobó el boceto inicial, comencé a trabajar en el diseño detallado. La temática principal del juego giraba en torno a la vida en una granja, por lo que se decidió que los caminos del tablero debían parecer de tierra. Este fue un reto importante, ya que no quería que la tierra simplemente pareciera una mancha color café. Para lograr un efecto realista y atractivo, realicé una investigación exhaustiva sobre cómo se comporta el color en la tierra real, observando diferentes texturas, tonalidades y cómo se ven en distintas condiciones de luz. Utilicé estas observaciones para crear un diseño de camino que capturara la esencia de la tierra, con variaciones sutiles en color y textura que añadieran profundidad y realismo.

Para los espacios a un lado del camino del juego, que se utilizarían como parte de otros elementos del juego, se decidió poner pasto. Nuevamente, inicié un estudio sobre cómo es el pasto en la vida real, con el objetivo de hacerlo lo más parecido posible a los elementos reales, pero sin perder el aspecto animado y amigable necesario para un juego destinado a niños. Este equilibrio entre realismo y estilo animado fue crucial para mantener la cohesión del diseño del tablero y asegurar que fuera atractivo para el público objetivo.

En la parte central del tablero, se quería que pareciera una cosecha que aún no ha brotado. Este fue un desafío particularmente difícil, ya que todos los elementos se ven desde arriba y fue complicado lograr que pareciera lo que se buscaba. Trabajé con diferentes patrones y colores para representar la tierra cultivada y las primeras señales de brotes, experimentando con varias técnicas de sombreado y texturización para obtener el efecto deseado. Finalmente, después de mucho trabajo y varias iteraciones, logré crear una representación visual que capturaba la idea de una cosecha en crecimiento.

El tablero es un cuadrado y en cada esquina se querían poner unas bases con nombres como 'veterinaria', 'mirador', 'mercado' y 'temporal'. La idea principal era que estas bases parecieran casitas, lo cual fue un reto para mí. Después de mucha investigación y diseño, creé cada casita para que tuviera el estilo característico de una granja y que se relacionara visualmente con su función en el juego. Cada una de las casitas es única y está llena de detalles que reflejan su propósito. Este nivel de detalle no solo añade profundidad al diseño, sino que también enriquece la experiencia de juego al proporcionar un entorno visualmente estimulante.

El juego también incluía trampas, que se denominaron 'zanjas' para que tuvieran coherencia con el tema agrícola. Incluso en pequeños detalles como las zanjas, dediqué mucho tiempo para asegurarme de que se vieran realistas y de alta calidad. Utilicé sombreado y texturización para darles un aspecto tridimensional, haciendo que parecieran verdaderas zanjas en la tierra.

Finalmente, añadí pequeñas flores para adornar el tablero, lo que añadió un toque de color y vida al diseño general. Las casillas del juego fueron delimitadas con líneas negras para mayor claridad, y los textos y letras dentro del tablero fueron escritos con la fuente Corbel a 24pt, asegurando una legibilidad óptima y una cohesión con el diseño del logotipo.

Este proyecto fue una experiencia increíblemente enriquecedora que me permitió aplicar y desarrollar mis habilidades de diseño en un contexto práctico y colaborativo. El resultado final es un tablero que no solo es funcional y atractivo, sino que también captura la esencia de la vida en una granja y proporciona una experiencia de juego envolvente para los niños. (Foto 2)

Proyecto 3

El inicio de la creación del logotipo para el área fue un proceso muy meticuloso que requirió una combinación de investigación, análisis y creatividad. Se me permitió acceder a documentos extensos que explicaban el objetivo de cambiar el nombre del área, y dedicar tiempo a leer y comprender estos documentos fue esencial para formular propuestas efectivas para el nuevo logotipo. Estos

documentos proporcionaron información valiosa sobre la misión, visión y valores del área, así como sobre los objetivos específicos que se buscaban alcanzar con el cambio de nombre.

Basándome en lo que leí, decidí definir y asignar un elemento visual a cada palabra del nuevo nombre, con la intención de luego unir estos elementos en un logotipo cohesivo. Esta metodología me permitió abordar el diseño de manera estructurada y significativa, asegurando que cada componente del logotipo tuviera un propósito claro y reflejara los valores fundamentales del área.

Comencé definiendo 'configuración' como un rompecabezas en el que cada elemento se une con los demás de forma armoniosa. Esta metáfora visual no solo captura la idea de organización y estructura, sino también la interconexión y colaboración entre diferentes partes. Cada pieza del rompecabezas representa un componente esencial que, cuando se une con los demás, forma una imagen completa y funcional.

La palabra 'materialización' se conceptualizó con elementos que parten de una figura básica y se vuelven más complejos, simbolizando así el crecimiento y la evolución. Esta representación visual ilustra el proceso de desarrollo y materialización de ideas, donde conceptos simples se transforman en soluciones complejas y efectivas a través de la creatividad y la innovación. El uso de formas geométricas que se expanden y evolucionan destaca la idea de progreso continuo y mejora constante.

Por último, la palabra 'entorno' es representada por un círculo o un hexágono, que sugiere la idea de integridad y totalidad. El círculo es un símbolo universal de unidad y completitud, mientras que el hexágono, con su estructura sólida y simétrica, sugiere estabilidad y coherencia. Ambos elementos reflejan la importancia del entorno en el cual operan todas las demás actividades, subrayando la necesidad de un contexto equilibrado y sostenible.

En conjunto, el logotipo transmite la noción de un sistema bien organizado y en constante evolución, donde todas las partes se integran de manera armónica para crear un todo coherente y dinámico. Esta integración no solo destaca la sinergia

entre los diferentes componentes del área, sino también su capacidad para adaptarse y crecer en respuesta a nuevos desafíos y oportunidades.

Aunque este proyecto quedó en la etapa de bocetaje debido a la fecha de finalización de mi servicio social, puse mucho empeño en él. Cada boceto fue elaborado con atención al detalle y con un profundo entendimiento de los objetivos y valores del área. A través de numerosas iteraciones y ajustes, me aseguré de que cada propuesta de diseño capturara la esencia del área y transmitiera su visión de manera efectiva.

Este proyecto no solo me permitió aplicar mis habilidades de diseño en un contexto real, sino que también me brindó una valiosa experiencia en el desarrollo de identidades visuales corporativas. A pesar de que el proyecto no se completó durante mi tiempo de servicio, la base sólida y las ideas desarrolladas servirán como una guía valiosa para futuras implementaciones. (Foto 3)

Metas alcanzadas.

A lo largo de mi servicio social, logré alcanzar varias metas importantes que reflejan tanto mi desarrollo profesional como mi capacidad para contribuir significativamente a los proyectos en los que trabajé. Estas metas no solo demuestran mi habilidad para interpretar y materializar ideas, sino también mi compromiso con la excelencia y la innovación en el diseño gráfico.

1. Interpretar las ideas de mis compañeros y diseñar un tablero de juego que se adaptara a la jugabilidad que tenían en mente:
 - Uno de los mayores logros fue mi capacidad para entender y traducir las ideas de mis compañeros en un diseño tangible y funcional. Este proceso involucró numerosas reuniones y sesiones, donde escuché atentamente sus conceptos y sugerencias. A partir de estas discusiones, desarrollé un tablero de juego que no solo cumplía con los requisitos técnicos del juego, sino que también mejoraba la experiencia del jugador. El diseño final reflejaba una comprensión profunda de la jugabilidad y la temática del juego, integrando elementos visuales que hacían el tablero atractivo y fácil

de usar. Este éxito fue el resultado de una colaboración efectiva y de mi habilidad para aplicar el pensamiento crítico y creativo en la resolución de problemas de diseño.

2. Diseñar un logotipo que representaba adecuadamente la identidad del juego y su público objetivo:
 - Otro logro clave fue el diseño del logotipo para el juego 'Granjapolis'. Este proyecto me permitió explorar la identidad del juego y comprender a fondo su público objetivo, principalmente niños. Realicé una investigación exhaustiva sobre las tendencias de diseño que atraen a los niños y cómo los colores, formas y tipografías pueden influir en su percepción. El logotipo final combinó estos conocimientos con elementos gráficos que capturaban la esencia de la vida en una granja, creando una imagen que era tanto atractiva como representativa del juego. La claridad, la simplicidad y la coherencia del diseño fueron aspectos cruciales que aseguraron que el logotipo no solo fuera visualmente atractivo, sino también fácil de reconocer y recordar para el público objetivo.
3. Proponer los primeros bocetos para el cambio de logotipo del área:
 - Un tercer logro significativo fue mi contribución a la renovación del logotipo del área de investigación. A pesar de que el proyecto no se completó durante mi tiempo de servicio social, fui capaz de proponer los primeros bocetos que capturaban la nueva identidad visual del área. Este proceso comenzó con una revisión detallada de la documentación que explicaba el propósito y los objetivos del cambio de nombre del área. Basándome en esta información, desarrollé conceptos visuales que reflejaban los valores y la misión del área. Los bocetos iniciales incorporaron símbolos y formas que representaban la configuración, la materialización y entorno, creando una imagen cohesiva y dinámica. Mi trabajo en este proyecto estableció una base sólida para futuras iteraciones y desarrollos, demostrando mi capacidad para pensar estratégicamente y diseñar con una visión a largo plazo.

En resumen, estas metas alcanzadas son testimonio de mi dedicación y habilidad para llevar a cabo proyectos complejos desde la conceptualización hasta la implementación. Cada uno de estos logros no solo ha contribuido al éxito de los proyectos específicos, sino que también ha enriquecido mi experiencia y competencias como diseñador gráfico.

Resultados y conclusiones

A través de estos proyectos, pude aplicar y expandir mis habilidades de diseño gráfico y pensamiento estratégico de maneras que nunca había imaginado. Cada proyecto me presentó desafíos únicos que me permitieron crecer no solo como diseñador, sino también como profesional en el campo de la creatividad y la innovación.

Cada desafío enfrentado me brindó la oportunidad de aprender algo nuevo. En el diseño del tablero de 'Granjapolis', aprendí la importancia de interpretar y materializar las ideas de un equipo, comprendiendo las dinámicas del juego y creando un diseño que no solo fuera estéticamente atractivo, sino también funcional y adecuado para los usuarios. Este proyecto me permitió mejorar mis habilidades en la comunicación visual y en la colaboración interdisciplinaria, dos competencias cruciales en el diseño gráfico.

El diseño del logotipo para 'Granjapolis' fue una experiencia reveladora que me ayudó a profundizar en la comprensión de la identidad visual y la psicología del color. Tuve que investigar las tendencias de diseño que atraen a los niños y cómo diferentes elementos gráficos pueden influir en sus percepciones. Este proyecto me permitió experimentar con diferentes estilos y técnicas, ampliando así mi repertorio de habilidades y fortaleciendo mi capacidad para crear diseños que resuenen con un público específico.

La propuesta para la renovación del logotipo del área de investigación fue otro punto destacado. A pesar de que el proyecto no se completó durante mi servicio social, el proceso de investigación y desarrollo de los bocetos iniciales me proporcionó una valiosa experiencia en el diseño estratégico y conceptual. Aprendí

a balancear la creatividad con los objetivos y valores de una organización, asegurando que cada elemento del diseño reflejara la identidad y la misión del área. Este proyecto me permitió ver cómo se aplican mis habilidades en situaciones del mundo real, donde el diseño no es solo una cuestión de estética, sino también de funcionalidad y propósito.

Estos proyectos me permitieron ver cómo se aplican mis habilidades en situaciones del mundo real, enfrentándome a problemas prácticos y aprendiendo a desarrollar soluciones efectivas. La experiencia práctica que gané fue invaluable, dándome una comprensión más profunda del campo del diseño y de cómo mis habilidades pueden ser utilizadas para resolver problemas y crear valor en diversos contextos.

En conclusión, estos proyectos no solo me permitieron aplicar y expandir mis habilidades de diseño gráfico y pensamiento estratégico, sino que también me proporcionaron una visión más clara de cómo puedo contribuir al campo del diseño en el futuro. Cada desafío enfrentado y superado me ha ayudado a crecer como diseñador, fortaleciendo mi confianza y competencia en mi capacidad para abordar proyectos complejos y creativos

