

Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Bienal Internacional del Cartel en México

Periodo: 25 de noviembre de 2025 al 25 de junio de 2026

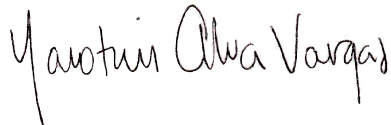
Proyecto: Servicio Social para la Bienal Internacional del Cartel en México

Clave: XCAD000762

Responsable del Proyecto: C. José Antonio González Leyva

Asesor Interno: Yacotzin Alva Vargas

Firma y/o Vo. Bo. del Asesor Interno (UAM)



Nombre: Ilse Patricia Morales Morua
Matrícula: 2213024216
Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Cel: 55 41811186
Correo electrónico: ilsemorua10@gmail.com

Introducción

El servicio social es una etapa importante en la formación de un estudiante de licenciatura, al ser una oportunidad para poder aplicar los conocimientos adquiridos. Con el sistema modular de la UAM Xochimilco, el cual se enfoca en la resolución de problemáticas de la sociedad, el servicio social es una oportunidad para poner en práctica estos conocimientos y habilidades en un contexto real y no simulado, lo cual hace que nos enfrentemos a nuevos problemas no considerados en el salón de clases, y todo lo que implica el contacto con clientes reales que requieran de nuestro servicio. Esto pone en prueba las aptitudes de nosotros como Diseñadores de la Comunicación Gráfica, cuando nos vemos enfrentados a la realidad del mundo del Diseño, dándonos la oportunidad de superar retos y responsabilidades.

La Bienal Internacional del Cartel en México, fundada en 1989, es uno de los concursos y festivales de diseño gráfico más importantes de América Latina, dedicada al cartel, la educación y el pensamiento visual. Es una plataforma global que funciona para promover, premiar y preservar el encuentro y formación en diseño gráfico, conectando a creadores visuales, no sólo de América, sino de todo el mundo. La BICM y la UAM han mantenido históricamente una estrecha colaboración. La UAM ha prestado sus espacios frecuentemente como sede de exhibición, y ha sido una promotora de la cultura visual y el pensamiento crítico.

Como estudiante que egresó de una de las unidades de la UAM, he podido notar la importancia de la BICM en nuestra cultura desde que entré a la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, por lo tanto, haber podido prestar mi servicio social en este espacio fue una experiencia grata y satisfactoria. Además de permitirme mirar de cerca el proceso detrás de este importante concurso, también nutrió mi experiencia profesional, ofreciéndome recursos y apoyo para un mejor desarrollo. Fue una oportunidad para emplear el conocimiento adquirido en la carrera, reforzarlo, y aprender más de mis compañeros y de los problemas presentados, buscando soluciones de diseño que se adaptaran a lo requerido.

Objetivo general:

Con un listado de las actividades realizadas en este periodo de 6 meses, mostrar la aplicación de los conocimientos adquiridos en la carrera junto con otros adquiridos de manera empírica en el periodo de prestación del servicio.

Actividades realizadas:

Si bien hubo desde actividades largas y complejas a actividades que podían realizarse en unas cuantas horas, todo lo realizado significó un reto y un aprendizaje, que hicieron muy valiosos los meses de trabajo en el lugar. Mayormente, las actividades fueron enfocadas a la creación de contenido para las redes sociales, tanto de la BICM como de una cuenta relacionada que es Sótano Roma, pero de vez en cuando apoyé con cosas con relación al museo Casa del Poeta, como lo fue el levantamiento de la señalética para el cambio de imagen del museo y la realización de su nuevo manual de identidad. Asimismo, apoyé con el montaje de una exposición homenaje a Toulouse Lautrec, pintor y cartelista del arte moderno francés, tanto en selección de obras montadas, como el acomodo de las cédulas museográficas.

A manera de listado y con el fin de desarrollar con detalle el trabajo realizado en este periodo de tiempo, se explicarán alguna de las actividades más relevantes:

1. Carrusel sobre Diseño Gráfico.

La primera actividad realizada fue el diseño de las imágenes que conformarían un carrusel para la cuenta de Instagram de Sótano Roma, una cuenta de contenido relacionado al diseño que forma parte de la BICM. En este caso, el contenido tenía que explicar qué es el diseño gráfico, para lo cual se realizó un resumen previo de información investigada. La realización de esta, junto con publicaciones posteriores, tenía que respetar la identidad visual de Sótano Roma, caracterizada por la tipografía Neue Haas Grotesk y cuatro colores que denominan el tipo de contenido (contenido de valor, tienda, servicios). Para una conclusión exitosa de esta publicación, recibí retroalimentación de parte del equipo de la BICM y de Sótano Roma hasta llegar al resultado deseado.

2. Reel Y2K

En esta y en todas las actividades realizadas, se realizó una investigación previa del tema proporcionado. Es este caso, la investigación fue sobre el Y2K, una abreviatura surgida en los años 90 sobre un problema que se esperaba en la tecnología con la llegada del año 2000, que eventualmente se transformó a lo que es hoy en día: una moda inspirada en la estética de los inicios de los 2000's. Para esta actividad, fue necesario reforzar mis conocimientos en programas de edición de video como Adobe Premiere y After Effects, así como CapCut, una aplicación que no había usado antes.

3. Tip de Photoshop

La realización de esta actividad fue interesante, pues investigué mucho sobre herramientas útiles en Photoshop que desconocía completamente, o maneras de usar las herramientas que ya conocía. A partir de esto, tuve que escoger un tip sobre el cual hacer el video, y el que escogí fue uno para cambiar algún elemento de color: esto se realiza de una manera muy fácil. Primero se deben seleccionar ambos elementos, el que va a funcionar como el nuevo color, y el que va a tener su color reemplazado (este último debe de ser seleccionado con más precisión). Lo siguiente será seleccionar la opción de Imagen en la barra de herramientas, de ahí seleccionar Ajustes y luego Igualar color, en donde se especificará el archivo de origen.

4. Análisis de logo

En esta actividad reforcé lo aprendido cuando hice el Reel sobre el Y2K, logrando un resultado mejor y realizado con más rapidez. Esta vez, hablé sobre la historia del logo de Nintendo, su evolución y significado. El reel fue de igual manera publicado en el instagram de Sótano Roma. Cabe mencionar que tanto en este como en el de Y2K, se implementaron conocimientos adquiridos en 9no trimestre, en el área de Medios Audiovisuales, como la grabación y edición de audio.

5. Compensación visual.

La compensación visual en la tipografía se trata de los ajustes que un diseñador debe de realizar en ciertas imágenes que, a primera vista, dan la ilusión óptica de tener más peso de un lado que de otro, o aparentan tener un tamaño más reducido, entre otros efectos visuales que ocurren a pesar de que los elementos se encuentren acomodados de manera perfectamente simétrica. Algunos de estos ajustes son:

- **Altura:** las letras están basadas en figuras como cuadrados, triángulos y círculos, pero estas dos últimas deben de exceder la altura de las cuadradas para aparentar ser del mismo tamaño, de lo contrario, se verán más pequeñas.
- **Centro óptico:** nuestros ojos le dan más relevancia a la mitad superior que a la inferior, por lo tanto, en letras que contienen barras horizontales, como la H, E, F o la P, el centro debe ajustarse ligeramente hacia arriba o abajo para compensar esta diferencia.
- **Grosor de trazo:** somos, por naturaleza, más sensibles a las formas que se elevan sobre el horizonte, lo que hace que las líneas verticales parezcan más largas y las horizontales más anchas, a pesar de estar del mismo tamaño. Por esta razón, los trazos horizontales y diagonales deben dibujarse ligeramente más delgados.

6. Análisis de cartel

Algo realizado comúnmente dentro del equipo de trabajo de la BICM es el análisis de alguno de los carteles en su archivo, en la sección de Iconográfica. Su archivo recopila series y categorías de carteles de las distintas ediciones de la BICM, y para el análisis yo escogí uno participante en la categoría C: Carteles inéditos por el interés superior de las infancias y juventudes, de la 18va edición de la BICM, titulado “Sponges” y realizado por Yulia Belova. Se trata de un cartel que, con trazos que recuerdan a aquellos dibujos realizados por los mismos infantes, dibuja la figura de un niño con una mirada triste, cuyas lágrimas fluyen en el espacio blanco hasta formar la frase “Children's brains are

like sponges” (los cerebros de los infantes son como esponjas), cuya tipografía es, a su vez, conformada por pequeñas ilustraciones de insectos que forman cada una de las letras. La frase presente en el cartel se ha utilizado continuamente para expresar la extraordinaria capacidad que tienen los niños de absorber todo lo que ocurre a su alrededor, de manera similar en la que una esponja retiene el agua sin esfuerzo alguno. Esta metáfora implica responsabilidad, pues el entorno cobra un papel fundamental en el desarrollo de los niños. El contenido visual que hice sobre este análisis puede encontrarse en el instagram de la BICM.

7. Arte visual punk

Esta fue, en lo personal, mi actividad favorita, pues surgió de una propuesta que le hice al equipo de implementar una pequeña animación como portada de un Carrusel de imágenes de Instagram. Para esto investigué sobre el diseño gráfico y el arte visual Punk, y, partiendo de esas referencias, incorporé ciertos elementos a la realización de la portada. En esta misma, incorporé animaciones en la tipografía, en ilustraciones de ojos moviéndose de lado a lado, entre otros, lo cual dio un resultado interesante. A diferencia del resto de publicaciones para Sótano Roma, esta no llevaba la información en cada una de las imágenes; el contenido se limitó a ser sólo una muestra de ejemplos del arte visual Punk, siguiendo los lineamientos de la identidad gráfica de la página, y la información se pasó a la descripción de la publicación.

8. Post de extensión de convocatoria

Esta fue una publicación realizada con información exclusivamente sobre la BICM, algo que no había realizado antes. Para esto, recibí información sobre la identidad gráfica sobre la que no había trabajado antes, que fue el diseño de personajes (“bienalitos”). La publicación fue una sola imagen, cuyo contenido era sencillo: tan sólo la información de que la convocatoria de la BICM se extendía un mes más.

9. Post Tamaño de cartel

De igual manera que el anterior, este trabajo fue hecho exclusivamente con información sobre la BICM, y era un recordatorio sobre las especificaciones de tamaño que debían de tener los carteles participantes en el concurso.

10. Cortinillas para Casa del Poeta

Se me proporcionó una carpeta con variaciones del logo de Casa del Poeta para la realización de unas cortinillas para contenido en redes sociales. Para esta actividad utilicé after effects y aprendí cosas nuevas, que llevaron a un resultado que me pareció satisfactorio. La realización de motion graphics no es algo en lo que tuviera experiencia antes de esto, pero fue, para mí, sorpresivamente intuitivo y divertido.

11. Manual de identidad gráfica de Casa del Poeta

Esta fue mi última actividad en el servicio, y fue la realización del Manual de Identidad Gráfica del museo Casa del Poeta. Originalmente, mi trabajo fue enfocado en acordar los nuevos lineamientos para el cambio de identidad gráfica del museo, cambio que terminó disgustando a la gente y el equipo de diseño optó por regresar al nombre antiguo, pero con los mismos cambios en el resto de la identidad, como aspectos en el logo, los colores y sus determinados usos. Tuve la retroalimentación de Xavier Bermúdez, director de la BICM. Incluyo esta dentro de las actividades que más me sirvieron en lo personal, pues implementé conocimientos que adquirí desde el Tronco Divisional: la realización de un manual de identidad gráfica fue una de las cosas que aprendí muy temprano en la carrera. Al realizar esta, pude ver y participar en el proceso de la realización de un manual real, y ver qué información era importante poner y qué otra no era de gran relevancia.

Metas alcanzadas:

Muchas actividades requirieron de un aprendizaje del manejo de programas que no había utilizado antes, o no con mucha frecuencia, lo que me limitó mucho al inicio. Sin embargo, gracias a la retroalimentación del equipo y mis compañeros de trabajo, pude

salir adelante con los problemas presentados y adquirí nuevos conocimientos que me permitirán de ahora en adelante desempeñar un trabajo de mejor calidad.

En lo personal, algo que me llama mucho la atención es la edición de video y la animación, por lo que una meta personal alcanzada fue el poder realizar varias actividades de esta manera y haber llegado a un resultado satisfactorio, desde la creación de reels para contenido en redes hasta la animación del logo de Casa del Poeta, fueron experiencias gratificantes que me llevaron a aprender cosas que había querido hacer desde hace tiempo.

Resultados y conclusiones:

Mi experiencia aquí fue una que me permitió trabajar mis habilidades y conocimientos de manera en que pueda ser capaz de comunicar mensajes de manera visual, conociendo su público objetivo y las tendencias de diseño de la actualidad. Además de eso, enfrentarme a las complicaciones que implica trabajar en un estudio de diseño, fue algo enriquecedor y que inevitablemente trae problemas que necesitan de una solución. El resultado se puede ver en las publicaciones para redes, agregadas en el apartado de Anexos.

Como estudiante, es importante tener la oportunidad de poner en práctica lo aprendido durante la carrera. Es una etapa sumamente significativa en la formación, no sólo académica sino también profesional, al poder enfrentarnos a retos, oportunidades y diversidad de experiencias que, además de fortalecer nuestras habilidades, también son una herramienta para ampliar, de manera consciente o inconsciente, la perspectiva del mundo laboral dentro del campo, en este caso, del diseño, y la importancia que este tiene en la cultura y la sociedad. Asimismo, el trabajo en equipo, saber escuchar y tomar las críticas no como un ataque, sino como un paso importante para lograr lo que se busca conseguir, y poder mostrar nuestro trabajo sin sentir miedo al fracaso, es algo que también se fortalece durante este periodo de tiempo y es algo de vital importancia para la vida personal y profesional.

Mejorar las condiciones de la zona de trabajo, tanto con la limpieza constante del área como la adquisición de garrafones de agua potable o un filtro de agua para que las personas ahí puedan hidratarse, y un microondas. Conseguir más computadoras para que la gente, o al menos más gente, no tenga que llevar su propio equipo, exponiéndose a riesgos durante el traslado.

El Diseño gráfico

¿qué es y quiénes son los diseñadores?

El diseño gráfico es la disciplina que se encarga de transmitir un mensaje de manera creativa

para esto, se utilizan:

- ilustraciones
- imágenes
- tipografía
- símbolos
- colores
- formas

El diseño gráfico se puede realizar en diferentes áreas de aplicación

edición de imagen y video
dibujo técnico y artístico
programación
tografía

branding
animación
modelado 3D

El rol de los diseñadores gráficos es el de codificador o intérprete del mensaje en este proceso de comunicación

Un diseñador integra desde la representación y la dimensión visual, con el contenido de los mensajes a transmitir

Lo que hace competente a un diseñador es tener la capacidad de conocer ideas originales, tener atención al detalle, contar con la capacidad de adaptación y tener una destreza técnica.

compensación visual en la tipografía

Altura

Nuestros ojos no a geometría no siempre están de acuerdo, por lo que aquello que es matemáticamente correcto puede aún así parecerse incorrecto. Por eso las formas, por más perfectas que sean, nos engañan.

SOT

Las líneas están basadas en cuadrados, círculos y triángulos, pero estas figuras no se perciben del mismo tamaño. Para compensar este efecto óptico las letras redondas y las triangulares deben **adelantarse** las líneas guía, introduciéndolas en tamaño.

Centro óptico

Nuestros ojos no le dan más relevancia a la mitad superior que a la inferior, por lo tanto en letras que contienen partes horizontales, como la "H", "E", "M", el **centro** debe ajustarse **aprovechando hacia arriba** o abajo para compensar esta distorsión en la percepción visual.

HH EE

Grosor de trazo

Por naturaleza, somos más sensibles a la forma que se elevan sobre el horizonte, lo que hace que las líneas verticales parezcan más largas y las horizontales más anchas a pesar de estar en mismo tamaño. Debido a esto, los **trazos horizontales y diagonales** deben **cubrirse ligeramente más delgado**.

FF

Ensanchamiento inferior de la letra

Nuestros ojos no pasan desde sus partes superior e inferior del mismo tamaño. La **parte de arriba** de la impresión de ser más grande. Para compensar esta, cobija hace en más pequeña que la de abajo para que parezcan tener el mismo tamaño.

SBK
2BK

ANÁLISIS DE CARTEL

YULIA BELOVA

"Sponges"

IP: BCM

Cartel para el día de la mujer C. Cerebro humano en el mundo que rodea un cerebro a un mundo

Elementos Visuales

El cartel muestra la importancia de los colores, la composición y el mensaje en un mundo que rodea un cerebro a un mundo.

La obra muestra un cerebro humano en el mundo que rodea un cerebro a un mundo.

El cartel muestra la importancia de los colores, la composición y el mensaje en un mundo que rodea un cerebro a un mundo.

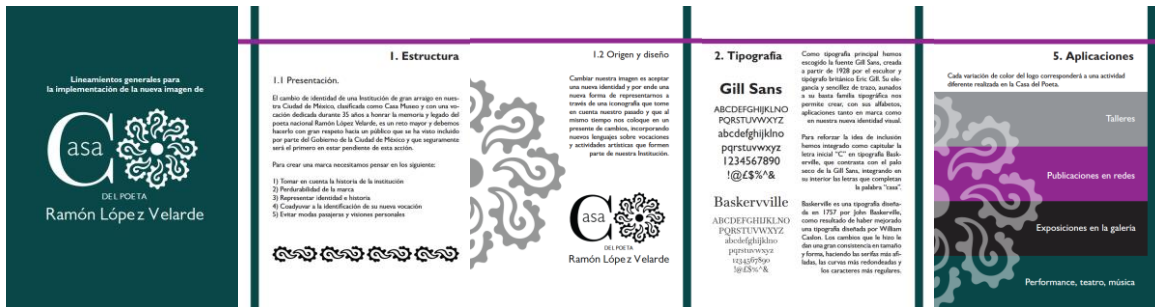
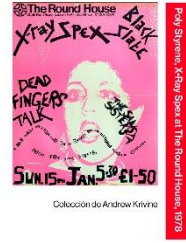
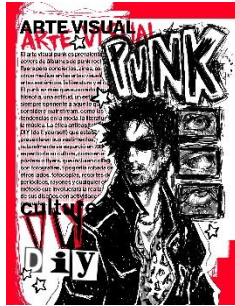
Mensaje

"children's brains are like sponges"

La frase "los niños son como esponjas" se utiliza para expresar la capacidad de los niños de aprender y absorber información. El cartel muestra un cerebro humano en el mundo que rodea un cerebro a un mundo.

Síntesis

El cartel muestra la importancia de los colores, la composición y el mensaje en un mundo que rodea un cerebro a un mundo.



Tip de Photoshop, igualar color:

<https://www.instagram.com/p/DU-5OrQADPL/>

Y2K en 1 minuto:

https://www.instagram.com/p/DTtU_hfj9B3/

La evolución del logo de Nintendo:

<https://www.instagram.com/p/DVthdDDAFHC/>

Bibliografía.

BICM – Bienal Internacional del Cartel en México: <https://bienalcartel.org/>

Sótano Roma: https://www.instagram.com/sotantoroma_/

Belova, Yulia, *Sponges*:

<https://carteles.bienalcartel.org/?busqueda=Yulia%20BELOVA>

Alexander, Leigh (19 de mayo de 2016). *The Y2K aesthetic: who knew the look of the year 2000 would endure?* <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/19/year-2000-y2k-millennium-design-aesthetic>

Limón, Eduardo (22 de noviembre de 2021) *Vestir como en los años 2000, la tendencia Y2K explicada paso a paso* <https://www.gq.com.mx/moda/articulo/que-es-y2k-como-usarla-con-que-combinarla-hombre>

La compensación óptica y el engaño de los diseñadores gráficos

<https://www.ayuve.net/blog/la-compensacion-optica-y-el-engano-de-los-disenadores-graficos/>

Óptica en la anatomía tipográfica, <https://sistemasopticos.framer.website/ajustes-%C3%B3pticos>