



**UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
METROPOLITANA**  
Unidad Xochimilco

**Dr. Francisco Pérez Cortés.**

Secretario Académico de la División de Ciencias y Artes  
para el Diseño UAM Xochimilco.

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

**Lugar:** Museo Franz Mayer

**Periodo:** 18 de septiembre de 2018 al 12 de abril de 2019.

**Proyecto:** Servicios Educativos: atención al público

**Clave:** XCAD000255

**Responsable del proyecto:** Lic. Itzel Santana Toriz

**Asesor Interno:** José Leandro Mendoza Cuenca

Dalia Ivette Hernández Salas

**Matricula:** 2142037289

**Licenciatura:** Diseño Industrial

**División de Ciencias y Artes para el Diseño**

**Correo:** da\_lia\_0708@hotmail.com

**Cel:** 5519298084

## Introducción

Con el paso de los años el arte y el diseño se han vuelto parte de nuestras vidas, pero siempre han existido las interrogantes de; ¿cuál es la diferencia entre ambos?, ¿cuál es su importancia en la sociedad?, y ¿cómo podemos tener un acercamiento con ambos?.

Aunque la principal diferencia entre el diseño y el arte es que si bien este último busca expresar ideas, el diseño ha de resolver un problema, asegurar que esas ideas sean asimiladas por el público de manera efectiva, el diseño hace parte de nuestra gran historia cultural, que abarca el arte a través del gran progreso que ha tenido la humanidad.

Todos los cambios, vanguardias y movimientos artísticos que han aparecido con el tiempo son los generadores y el motor para seguir evolucionando en el campo del diseño gráfico e industrial.

Ahora bien, la diferencia entre el arte y el diseño es; que el arte es una forma de expresión, y como tal ejerce un efecto liberador y desestresante para quien lo practica y/o lo disfruta, y el diseño es un proceso de creación con, que cumple una función muy importante con respecto a la comunicación y que puede afectar el conocimiento, las actitudes, los afectos y el comportamiento en las personas. Y tiene la responsabilidad de producir mensajes que contribuyan positivamente a la sociedad, así mismos la creación de objetos visuales y físicos que ayuden al desarrollo y a la posibilidad de identificar problemas y transformarlos.

Una herramienta indispensable para que la sociedad pueda tener un acercamiento tanto al arte como al diseño son los museos, ya que recogen una parte muy importante del saber, de la historia, del arte, el diseño, y de la cultura en general. Es por eso que son esenciales para preservar el conocimiento del ser humano a todos los niveles, además de brindar experiencias de conocimiento, disfrute y aprendizaje a todos los públicos, contribuyendo a la formación y al desarrollo del ser humano.

Un recinto importante en la Ciudad de México, hablando de lo anterior, es el Museo Franz Mayer, que alienta la innovación y la creatividad en la sociedad conservando, investigando y difundiendo el arte y el diseño a través de sus colecciones permanentes y sus programas temporales.

Es por eso que a continuación se hablará de las actividades en las que un estudiante de diseño industrial puede colaborar y aportar conocimientos en una institución como esta, por medio del proyecto de Servicios educativos: atención al público.

- **OBJETIVO GENERAL**

El objetivo del proyecto de Servicios educativos: atención al público, es que como alumnos de diseño industrial consolidemos nuestra formación académica desarrollando actividades que beneficien directamente a los diferentes públicos que asisten al museo, además de que nuestra capacitación profesional pueda verse reflejada en la ayuda directa con la comunidad, y el público que visita el lugar, por medio de proyectos de investigación, diseño y difusión cultural.

- **ACTIVIDADES REALIZADAS**

- **Activación de la zona, Colonia Guerrero.**

Proyecto en el que se colaboró con vinculación de: “Museo de la Estampa”, “La Nana”, y el “Museo Kaluz”.

En el que participamos estudiantes de las carreras de arquitectura, diseño industrial, pedagogía y sociología.

Este proyecto consistió en realizar una investigación social de la demarcación y hacer un levantamiento físico de la zona en la que se encuentran los museos antes mencionados, zona perteneciente a la colonia Guerrero, para obtener datos duros que sustentaran nuestras propuestas de arreglos estructurales, señalética, interacción de espacios con objetos de diseño industrial, instalaciones interactivas, y de actividades culturales, para lograr activar la zona que es considerada como una de las más peligrosas de la CDMX por el gran índice de indigentes y delincuentes que habitan en el perímetro. El propósito al que se quería llegar era lograr con nuestras propuestas se estableciera una mejor imagen para los museos, además de difundir el arte y el diseño a los habitantes y a los mismos visitantes.

Las propuestas que se dieron fueron de objetos físicos, campañas estratégicas, de actividades de esparcimiento en la zona, de vinculación y de infraestructura.

- **Elaboración de stand para difundir el museo.**

Como parte de las actividades que me fueron asignadas en el museo, por parte de la titular de servicios educativos, se me dio la tarea de realizar propuestas de diseño de un nuevo “anuncio denominativo” para la entrada del museo, esto con la finalidad de que el recinto resaltara su identidad, siendo un museo de arte y diseño, además de tener una mejor apariencia en la entrada frontal, ya que hasta el momento no se contaba con ningún tipo de anuncio que resultara visible y atractivo para los visitantes del museo.

La actividad fue realizada por pasos, el primero fue la búsqueda de análogos de anuncios denominativos y señalética de otros museos, tanto de la ciudad como de otros estados y países, después como segundo paso se hizo una

lista de requerimientos, de acuerdo a lo que querían que el anuncio transmitiera a los visitantes y a los directivos del museo.

Se sacaron medidas de los posibles lugares en los que podía ser colocado el anuncio, y se hizo una búsqueda de posibles materiales con los que podrían ser elaboradas las propuestas.

Después comencé el bocetaje, y realicé los modelados 3d de las mismas para poder realizar los renders, y fotomontajes, como resultado se entregaron 15 propuestas de anuncio, divididas entre anuncios de montaje a pared, y anuncios de montaje en piso.

Como entrega final se hizo una presentación del proyecto en power point en la que se agregó desde la investigación, los análogos, bocetos, medidas, listas de materiales, costos, renders y fotomontajes de las propuestas. Dicha presentación fue mostrada a la encargada del proyecto y a la directora del museo para su aprobación.

- **Participación en el montaje de exposiciones**

En cuanto al montaje de exposiciones me fue asignado el proyecto de diseño y montaje de una exposición para día de muertos en colaboración del **“Acervo del Centro de Estudios de Arte Popular Ruth D. Lechuga”**, este proyecto más que montaje de una exposición fue montaje de una instalación hecha en honor a 4 artesanos mexicanos que murieron en el 2018, se les quería hacer un homenaje en esas fechas de día de muertos, y a su vez se quería mostrar el trabajo que hicieron a lo largo de sus vidas, así como algunas de sus piezas importantes que se encuentran en el acervo de Arte Popular Ruth D. Lechuga.

Al tratarse de un homenaje por las fechas de los fieles difuntos se tomó la decisión de que la temática para realizar ésta pequeña pero significativa exposición fuera la famosa “ofrenda de día de muertos”. Así que el diseño del altar y la organización de las piezas fue pensado entorno a esto, incluyendo las características que una ofrenda normalmente debe tener.

Al final se llegaron a elaborar 4 propuestas del altar, de las cuales se eligió la mejor, por la directora del museo, y la antropóloga Marta Turok quien es la encargada del acervo de arte popular del museo.

El resultado fue una ofrenda colorida, llena de las flores tradicionales, el cempasúchil, además de incluir el muy famoso papel picado con motivos de las fechas, y lo más importante, las artesanías de cada uno de los artesanos, que resaltaban en todo el entorno que se formó, algunas de las piezas eran muy representativas del día de muertos, también se incluyeron fotografías de ellos mismos, y los cedularios con la descripción breve de las obras de éstos 4 hombres que fueron íconos importantes del arte popular desde hace años.

La muestra se llevó a cabo del 29 de octubre al 10 de noviembre del 2018 y fue abierta a todo el público dentro del museo.

- **Elaboración de prototipos para talleres escolares y dominicales**

Otra de las tareas que desempeñé fue la elaboración de prototipos para los talleres. Durante mi permanencia en el museo se me asignó 3 veces ésta actividad, y elaboré 2 prototipos inspirados en carteles de la exposición de la **Bienal Internacional del Cartel en México 2018**, basando mi diseño en la temática de “**Diversidad en riesgo**”, que fue una de las categorías de ésta exposición.

Los prototipos consistieron en unos carteles tridimensionales, los cuales se conformaban de distintos elementos, desde hojas de colores, estampas, materiales para implementar texturas, y otros materiales, los cuales en conjunto conformaban un cartel que estaba inspirado en el cuidado del planeta y en consentizar a las personas con el problema de la contaminación de los océanos, y la preservación y cuidado de las especies que habitan estos entornos.

Otro de los prototipos que elaboré fue una piñata miniatura de 7 picos, para conmemorar las festividades decembrinas, que pudiera ser elaborada desde 0, y decorada o personalizada por los participantes.

Y por último elaboré 2 prototipos para los talleres de la exposición de “**Diseño Neobarroco**”, inspirados en una de las piezas que integraban ésta muestra, la pieza fue el collar de abejas diseñado por Alexander McQueen, como resultado diseñé un collar y un brazalete, tomando como referencia la forma de los panales de las abejas, para así poder relacionar mi diseño con el del collar original.

El collar fue modular, elaborado con triplay en corte laser, y accesorios de bisutería y una pieza en forma de abeja, modelada con arcilla, en conjunto todas las piezas conformaban un kit personal para los asistentes al taller.

Por otro lado la pulsera fue elaborada en fieltro delgado, con la forma de casillas hexagonales. Esta pulsera se hizo con el fin de que los asistentes al taller pudieran personalizarla de forma que fuera semejante al collar de McQueen, los elementos extras eran pedrería, lentejuelas, diamantina, y piedras decorativas de bisutería, sin dejar de lado el ícono de la pieza, una abeja.

- **Participación en talleres comunitarios**

En cuanto a la participación en los talleres estuve presente en distintos programas, que son los siguientes: Museos dominicales, museo va a tu escuela, juega y aprende, y talleres comunitarios para grupos vulnerables dentro y fuera del museo.

En total colaboré 13 veces en el programa llamado “**Museo va a tu escuela**”, este programa consistía en asistir a escuelas públicas y privadas, desde educación preescolar hasta preparatorias. Aquí se les hace una visita

virtual por el museo en las salas seleccionadas por los profesores, dependiendo de los temas que estuvieran viendo en clase, después en los salones impartíamos los talleres que se manejan por temporadas, temáticas y todos dependiendo de la edad de los participantes del taller, ya que había talleres específicos para los niños de kinder, para los de primaria, secundaria y preparatoria, en algunos casos para universidades.

Para poder participar en éstos talleres se nos daba una capacitación previa para saber cómo debíamos de actuar con los alumnos, cómo debíamos de darles las instrucciones y de cómo podíamos ayudarlos en caso de que necesitaran ayuda al elaborar sus trabajos.

Otro programa de talleres en el que participé fue “**juega y aprende**”, actividad diseñada para estudiantes de primaria y secundaria en la que acuden al museo en grupos escolares para conocer la colección permanente. En este se les dan datos sobre arte e historia en una visita guiada y posteriormente participan en un taller de artes, impartidos por un encargado de servicios educativos y por el grupo de servicio social.

Los “**talleres dominicales**” estaban dirigidos para todo público, pero el objetivo era que se convirtieran en talleres de arte familiares en los que asistieran en conjunto a participar y disfrutar de las actividades. Estos talleres se impartían en el claustro del museo, y tenían el objetivo de que los asistentes conocieran sobre la historia, materiales, utilidad e innovación que representan cada uno de los objetos que conforman nuestras salas de exhibición permanentes y temporales.

Y por último estaban los talleres comunitarios **para grupos vulnerables** en los que asistían grupos de personas pertenecientes a alguna asociación, en particular a mí me tocó colaborar en 2 de éstos talleres, uno a un grupo perteneciente al DIF, en el que asistieron mujeres que sufrían de abuso o maltrato en el hogar, y en segundo lugar fue un grupo de niños de la calle y escasos recursos a cargo de la Fundación Pro niños. El objetivo de éstos talleres para grupos vulnerables era el enseñarles a hacer artesanías o manualidades que fueran de fácil elaboración para que ellos aprendieran a hacer algo que pudieran hacer fuera del museo a modo de oficio, para poder obtener sus propios recursos, y salir poco a poco de la problemática social en la que se encontraran.

La dinámica de éstos talleres era la misma que en los anteriores, se les entregaba su material a los asistentes, se daban instrucciones y se les ayudaba en la elaboración de sus objetos si era necesario, siempre siendo solidarios, atentos y gentiles, para darles un buen servicio, y se llevaran a casa una buena experiencia.

### ○ **METAS ALCANZADAS**

Como parte del objetivo general, pude cumplir las siguientes metas durante mi servicio social:

- Logré desarrollar actividades y servicios que beneficiaran al público del museo, generando prototipos para los talleres comunitarios y escolares, y dándoles mantenimiento a los prototipos ya existentes. Además de lograr impartir los talleres de manera adecuada con la finalidad de tener una buena respuesta de los asistentes.
- Pude colaborar en proyectos internos del museo que me ayudaron a poner en práctica mis conocimientos en modelado y renderizado, además de que mis propuestas fueron aceptadas por la directora del museo.
- Tuve la oportunidad de apoyar en la difusión del arte y el diseño en eventos dentro del museo.
- Logré que mis propuestas de diseño fueran elegidas para implementarlas en el cambio de imagen de algunos espacios al interior del museo que van a ser modificados.
- Colaboré con una compañera de servicio social para el diseño, logística y montaje de una muestra temporal dentro del museo.

### ○ **RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

Los resultados que obtuve al finalizar mi servicio social en el Museo Franz Mayer, en su mayoría fueron positivos y beneficios para mi formación, ya que pude desempeñar distintas tareas multidisciplinarias, en las que colaboré con compañeros de otras carreras y universidades, y se pudo lograr un buen trabajo en equipo, haciendo las entregas en tiempo y forma. Pude realizar proyectos de diseño para el museo, mostrando mis aptitudes en cuanto a mi área, además de enriquecer mis conocimientos en otros temas del arte y el diseño.

Algo importante que pude lograr dentro del museo fue tener una mejor relación con el público que visita el museo, como con mis compañeros de servicio y con las autoridades del área en la que brindé mis servicios, y esto me ayudó a relacionarme mejor con las personas para así poder tener mejores resultados con las actividades, fueran o no de diseño.

También ayudó el trabajo bajo presión que nos dejaban, eso nos ayuda a estar preparando para la vida laboral, ya que debemos de aprender a trabajar manteniendo la calidad de nuestros diseños o entregas a tiempo.

Además de que se lograron desarrollar actividades que beneficiaron directamente a los diferentes públicos que asisten al museo, en sus diversas actividades.

○ **RECOMENDACIONES:**

La recomendación más óptima que se podría hacer es que al realizar el servicio social en éste museo o en cualquier otro, siempre se aproveche la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos dentro de la institución, sean o no sean de nuestra area, ya que al estar ahí podemos ver lo que no todas las personas ven, y podemos conocer personas que nos aporten experiencias y conocimientos importantes a nuestras vidas profesionales.

Siempre trabajar con entusiasmo y de la mejor manera para obtener buenos resultados en nuestras actividades, aunque estas no siempre sean de nuestro agrado, de eso se trata el trabajo, de cumplir, y dar lo mejor que podamos, eso siempre hablará muy bien de nosotros.

Si no se cuenta con el conocimiento necesario para haber alguna actividad, siempre se debe de dar a conocer a nuestros superiores antes de comprometernos a hacer algo, o si creemos que a pesar de no contar con practica o conocimiento previo podemos lograrlo, hacerlo, siempre y cuando quien está como titular del proyecto sepa y de su opinión al respecto.

Aprovechar al máximo de estar en una institución que se encargue de promover la cultura, el diseño y las artes, ya que no siempre se tendrá esa experiencia.

Y lo más importante, mostrar nuestro mejor desempeño a la hora de diseñar, ya que el realizar actividades de éste tipo para un museo nos dan un plus a nuestra experiencia que aunque aún no sea laboral si es experiencia en cuanto a aplicar nuestros conocimientos a problemas reales.

○ **BIBLIOGRAFÍA**

- Juliana Yepes Huertas. (2014). Historia del arte y del diseño. Bogotá Colombia: IQNet.
- Laura Calderón. (2016). La importancia de los museos en la sociedad. 3 de mayo de 2019, de Blogger Sitio web: <http://lauthe.blogspot.com/>



○ ANEXOS

Anuncio denominativo





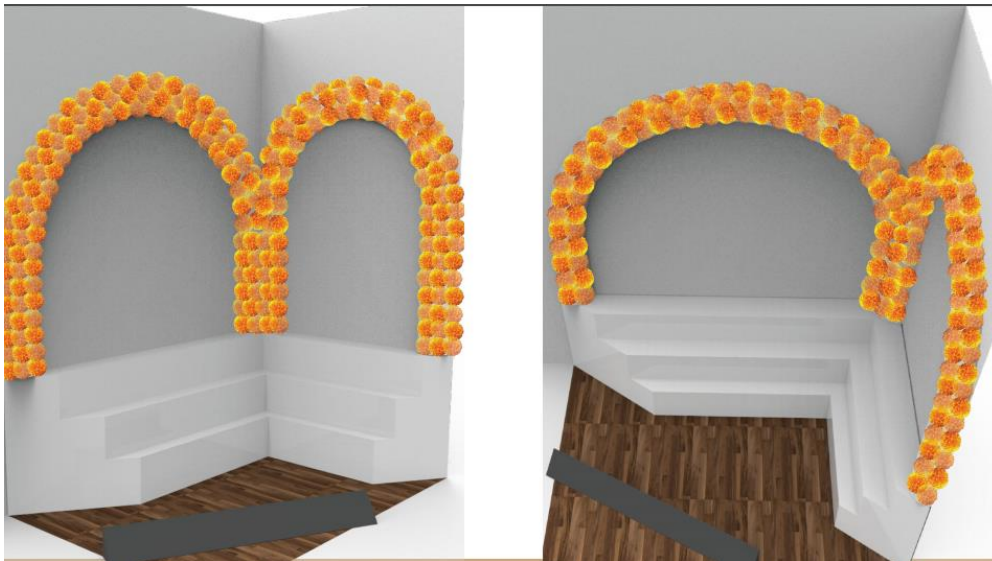
Fotomontajes de librería



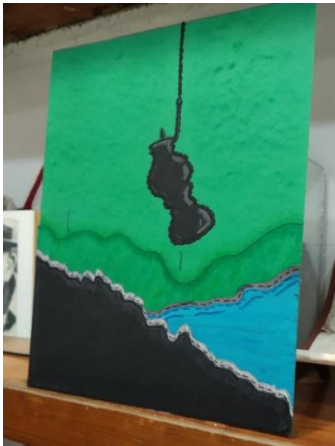
## Remodelación cafetería



Diseño de muestra



## Algunos prototipos de talleres



## Talleres

