

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Lugar: UAM Xochimilco

Periodo: 16 de enero de 2017 al 16 de julio de 2017

Proyecto: UAM-X Peraj, "adopta a un amig@"

Clave: XCAD000225

Responsable: Lic. Abel Antonio Ramírez Juárez

División: División de Ciencias y Artes para el Diseño

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

Asesor: Roberto Antonio Padilla Sobrado

Alumno: Ulises Orihuela Castañeda

Matrícula: 210241228

Tel. celular: 044 55 4526 4048

E-mail: uliuam1@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El Servicio Social a nivel universitario es un proceso académico formativo teórico-práctico obligatorio durante un tiempo determinado en el que el alumno realiza actividades relacionadas a los conocimientos profesionales adquiridos, referentes a su área de estudio, enfocadas a la resolución de una problemática relevante y a beneficio de la sociedad, proceso que además tiene por objetivo favorecer la inserción integral del egresado en el campo laboral y además es uno de los requisitos para la titulación profesional.

Citando el caso de la UAM Unidad Xochimilco, cada División Académica cuenta con un catálogo de proyectos de Servicio Social aprobados por el Consejo Divisional, uno de estos proyectos es: UAM-X Peraj, “adopta un amig@”, un programa en donde puedes realizar tu Servicio Social cumpliendo con las actividades acordes a tu Licenciatura conviviendo con niños y niñas de distintas primarias públicas, escuchando, interactuando, dialogando, guiando, fomentando la participación grupal y el respeto mutuo, en resumen, tratando de representar un modelo positivo a seguir para fortalecer, favorecer y potencializar su desarrollo y aprendizaje.

Este programa no es un club de tareas ni tampoco un grupo de terapia psicológica, es un espacio de comunicación abierta con un esquema social horizontal, libre de jerarquías, en beneficio principal de niños y niñas.

OBJETIVO GENERAL

Dar solución a las necesidades en diseño gráfico durante la prestación del Servicio Social de manera eficaz y eficiente mediante la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas durante la carrera.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realización de una bitácora de actividades con fotografías.

Cobertura de la parte de diseño gráfico para el programa.

Realización de un video.

METODOLOGÍA

1. Recopilación de información sobre el proyecto y definición de objetivos (brief)
2. Investigación
3. Definición conceptual y exploración creativa
4. Realización formal y revisiones
5. Entrega final del producto

Es puntual mencionar que durante todo el proceso creativo el cliente en turno fue informado sobre los avances y el desarrollo de cada etapa hasta culminar con la entrega de un producto satisfactorio.

ACTIVIDADES REALIZADAS

1. Presentación de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

“Las personas aprendían mientras observaban” (Giesecke et al., 2006, p, 10).

Como parte del proyecto de Servicio Social tuve la oportunidad de estar al frente del grupo para presentar la carrera en Diseño de la Comunicación Gráfica y así poder ampliar la visión y concepción del auditorio en cuanto a la experiencia y actividades que como estudiante de diseño aprendí y realicé, utilizando material físico y digital (bocetos, ilustraciones, diseños, animaciones, carteles y videos) para representar lo dicho. Recordando un poco a Roger Ailes (2001) “la buena comunicación empieza con una buena conversación”, además, y teniendo en cuenta que el auditorio principal son niñ@s (palabra referente de ahora en adelante para mencionar a niños y niñas), la presentación de material variado y atractivo es vital pues en un mundo donde la información que recibimos nos llega a gran velocidad, nos comenzamos a aburrir si algo sucede lentamente.

La segunda parte de esta sesión consistió en presentar y realizar actividades referentes a la carrera tratando de fomentar el desarrollo e impulso de la creatividad, el trabajo en equipo y la participación activa para poder crear un mayor vínculo social dentro del grupo, es por esto que se proporcionaron imágenes tipo pop-up para llenar de color y después armar en cooperación con los tutores. Mediante esto, cada asistente utilizó variedad de métodos y técnicas para colorear y llenar de significados propios sus imágenes apoyándose en los demás para lograr obtener mejores resultados en conjunción con su fecunda imaginación.

2. Presentación interdisciplinaria

“La interdisciplinariedad... establece una interacción entre dos o más disciplinas, lo que dará como resultado una intercomunicación y un enriquecimiento recíproco” (Torres, 1994, p. 75).

El objetivo de esta presentación fue demostrar este principio mediante actividades dirigidas a los niños. A sorteo se formaron equipos de tutores para la actividad, el nuestro entrelazó las carreras de Biología, Comunicación Social, Diseño de la Comunicación Gráfica y Psicología. Tomando como referencia el juego de piso “Twister” coincidimos en que los colores son estímulos visuales que comunican y generan diversas reacciones, y de acuerdo con Villafaña (2007) “todos los seres humanos compartimos significados asociativos del color; como los que representan la vegetación, la tierra, el mar... estímulos de color comunes a los que asociamos un significado universal” (p. 31). En base a esta idea logramos la correlación de las 4 carreras. Partiendo de esto conseguimos asociar 12 colores (número requerido en esta actividad) con el hábitat de 12 diferentes seres vivos, después de esto pude diseñar algunas propuestas optando por un diseño basado en la abstracción conceptual, en veces menos es más. Al final, el diseño del tapete y ruleta de juego tuvieron visto bueno por parte de los demás integrantes del equipo para poder ser impresos y utilizados.

3. Diseño de playeras del Peraj

“El diseño responde a una necesidad... Los parámetros pueden no ser del todo claros en un primer momento, ya que a los clientes les puede resultar difícil manifestar con exactitud sus requerimientos” (Gordon y Gordon, 2007, p. 43).

La coordinación del proyecto presentó la necesidad de diseñar playeras distintivas para ser utilizadas en la reunión anual del programa junto a otras universidades con del mismo proyecto de Servicio Social. Como requisito inicial, las propuestas debían incluir 2 logotipos específicos, una pantera como símbolo de la mascota institucional y preferentemente playera en color azul marino. El logotipo de la UAM fue descargado junto con las Reglas para la Aplicación de los Elementos de Identidad Institucional, el otro logotipo (Peraj) tuvo que ser vectorizado y el diseño de la pantera trazado. Las propuestas se presentaron. Como detalle particular, el logotipo de la UAM fue colocado en el lado izquierdo, el mismo lado del corazón. De igual manera, otro tutor también de diseño fue partícipe en este proyecto presentando sus propuestas. El proceso continuó hasta terminar con la entrega del producto. En lo que a mí corresponde, mi aporte en este proyecto quedó inconcluso al no tener más participación después de la primera entrega.

4. Proyecto individual 1, creación de animación 2d

“La interpretación visual... crea panoramas fantásticos, junto a otros más serios sobre los que el público deberá reflexionar” (Austin, 2008, p. 146).

Como parte de este Servicio cumplí con el desarrollo de 2 proyectos individuales relacionados a la carrera en conjunto con cada niño a mi cargo, cada proyecto se trabajó durante 7 sesiones, el primero fue la realización de una animación digital en 2d. Durante la primera sesión le presenté a mi amigo 4 propuestas de proyecto a realizar, cada propuesta fue presentada tomando en cuenta pláticas previas sobre los gustos y aficiones de cada niño.

Definimos la historia, pasando por el bocetaje, diseño de personajes, storyboard, digitalización, animación y musicalización para poder finalizar el proyecto.

Como dato, la animación es uno de los temas que más le llamaba la atención al niño y no lo pensó 2 veces al elegir esta propuesta, naturalmente durante el desarrollo él cooperó con la parte creativa de acuerdo a su personalidad e ideas y yo lo apoyé en toda la parte técnica, haciéndolo participe en el proceso creativo en todo momento.

5. Proyecto individual 2, creación de un alebrije

“Cuanto más técnicas, métodos o posibilidades conozca el diseñador, mayor será su eficacia” (Acha, 2009, p. 196).

Para el segundo proyecto realizamos un alebrije. De igual manera, durante la primera sesión se presentaron las mismas 4 propuestas de proyecto individual para su elección. El niño eligió crear un alebrije porque su hermano ya había realizado uno y a él le gustó mucho. El proceso se desarrolló pasando por la descripción del personaje, el bocetaje, formación del esqueleto, diseño del cuerpo y aplicación de color; este proyecto resultó más sencillo de realizar en cuanto al número y complejidad de las etapas.

Winnicott (2003) considera que “la experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego” (p. 135), contando con esto, es necesario mencionar que en cada sesión de ambos proyectos hubo tiempo para realizar la actividad y tiempo libre para jugar, pues es un rol fundamental en la formación de cada individuo.

6. Bullyingtómetro

“Lo que un diseñador hace es proponer nuevas formas de interpretación y no ideas inéditas, ya que, por definición, no serían comprendidas” (Rivera, 2007, p. 44).

El diseño de un “bullyingtómetro” fue una de las necesidades que me planteó una compañera pues esto formó parte de su proyecto de Servicio Social. Ella colectó información durante algunas sesiones aplicando diversos métodos lúdicos para luego organizarla y presentarme su idea. En concreto, fue una lista de acciones que los niñ@s consideraron y agruparon dentro de 3 categorías: aceptable, alerta y stop!!!. El diseño final estuvo basado en los semáforos.

7. Creación de presentación fotográfica

“Los audiovisuales y los icónico-verbales están en pleno auge, gracias a sus entretenidas narraciones” (Acha, 2009, p. 191).

Como parte del programa Peraj a cada niñ@ se le otorgó un cd con fotografías capturadas durante todo el Servicio junto con un video que presentaba algunos momentos memorables durante esta etapa, esta última tarea, previo acuerdo, me fue encargada junto con algunos requisitos: una presentación en la que cada uno de los niñ@s apareciera al menos una vez, además de tener intro y créditos. El proceso inicial fue complejo pues de entre más de 1800 fotografías seleccioné sólo 140 en las que se trabajaron ajustes de luz, contraste y color para tratar de uniformar la calidad visual. Un primer video fue presentado incluyendo banda sonora libre de copyright.

Después de la revisión se aclararon algunos puntos como la duración promedio de 5 minutos, el uso sugerido de algunas imágenes y la inclusión de un logotipo más.

El video corregido fue entregado, revisado y aprobado. Como dato extra, el video se proyectó durante la clausura del programa frente a algunas autoridades invitadas, el único detalle fue que en ese momento no se contó con el equipo necesario para reproducir el audio.

8. Creación de video promocional

“El acto de diseñar... se origina a partir de enunciados lingüísticos y genera productos... que interpretan de manera metafórica el contenido semántico de los enunciados” (Esqueda, 2003, p. 69).

Como trabajo final fue acordada la realización de un video para promocionar el Servicio Social en el programa Peraj. El video fue hecho utilizando la técnica de Motion Graphics y diseñado en formato cuadrado para mejorar su proyección dentro de las redes sociales, utilizando parte del material colectado en el programa, del mismo modo, contó con banda sonora.

METAS ALCANZADAS

Refiriéndome a los objetivos generales y específicos mencionados al principio de este documento y de cara a la problemática abordada durante este tiempo considero que cumplí en un 90% las metas propuestas, considero que pude responder a las necesidades de diseño adecuadamente salvo pequeños detalles, pues la perfección total no existe pero sí se puede lograr un acercamiento considerable siempre y cuando así sea deseado.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Considero que durante este periodo logré conseguir un grato y relativo acercamiento a las situaciones existentes en el campo laboral, que si bien no son exactamente así de sencillas me han servido para tener un poco más de noción sobre lo que puedo experimentar en un tiempo más como diseñador y profesionalista. Afortunadamente me siento capaz de poder hacerle frente a cualquier situación que se presente pues todo conocimiento y experiencia siempre será de utilidad.

En cuanto al proyecto de Peraj, tuve mucho aprendizaje como estudiante y como persona, cantidad de buenos recuerdos y otros no tanto, de igual manera, creo que también pude representar un papel positivo dentro de este programa y los resultados conseguidos fueron, en parte, un reflejo del ambiente y las personas de las que estuve rodeado.

Como conclusión, un tip de diseño en palabras de Ràfols y Colomer (2003) “Es preciso despreocuparse de la emergencia de dar con la solución final lo más pronto posible y asumir la necesidad de sumergirse en el problema como parte del proceso creativo” (p. 59). Es cierto que el tiempo puede valer oro, pero cada proceso toma su tiempo y al final, el resultado conseguido puede resultar ser mucho más valioso.

RECOMENDACIONES

Lo único que puedo recomendar es lo que a mí me ha funcionado, abrirse al conocimiento, tener paciencia, lograr empatía y ser persistente.

BIBLIOGRAFÍA

- Acha, J. (2009). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
- Ailes, R. y Kraushar, J. (2001). Tú eres el mensaje: la comunicación a través de los gestos, la imagen y las palabras. Barcelona: Paidós.
- Austin, T. y Doust, R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. Barcelona: Blume.
- Esqueda, R. (2003). El juego del diseño. México: Designio.
- Giesecke, F., Mitchell, A., Spencer, H., Hill, I., Dygdon, J., Novak, J., Lockhart, S. (2006). Dibujo y comunicación gráfica. México: Pearson Educación.
- Gordon, B. y Gordon, M. (2007). Manual de diseño gráfico digital. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ràfols, R. y Colomer, A. (2003). El diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Torres, J. (2006). Globalización e interdisciplinariedad: el curriculum integrado. Madrid: Morata.
- Rivera, A. (2007). La retórica en el diseño gráfico. México: Encuadre.
- Villafaña, G. (2007). Educación visual conocimientos básicos para el diseño. México: Trillas.
- Winnicott, D. (2003). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.