

Reporte de servicio Social

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dirigido a:
Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

Ricardo kid Solsona Vázquez

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

Matrícula: 98244374

Email: kidfractus@gmail.com

Tel 53215010

Tel Cel: 5522953576

Introducción

Los medios de comunicación en los últimos 30 años han cambiado exponencialmente, más que los 50 años anteriores, sobre todo con la llegada de la internet y por consecuencia lo nuevos medios sociales, esta evolución a influenciado a muchas disciplinas desde científicas, artísticas, periodismo, literatura y por supuesto al diseño gráfico o comunicación gráfica, el paradigma de los medios impresos y su papel en los medios masivos cambió, la hipermedia vino a revolucionar el modo de leer información a un modo no-lineal, influyendo así mismo en el discurso donde se pueden entretrejer historias lineales con no-lineales, publicidad multimedia, multiplataforma, con una cantidad diversa y numerosa de soportes y formatos, digitales, impresos e híbridos, como el papel digital y los ebooks, y recientemente la llegada . Incluso esta transformación multimediatica afectó a un massmedia tan posicionado como la televisión , naciendo un nuevo paradigma que impactó a todo el panorama la llamada “Ondemand” con la llegada de plataformas digitales de video-streaming como Youtube o Vimeo y por supuesto el nacimiento de redes sociales como Twitter o Facebook , que transformo a los consumidores de contenido pasivos a “pro-sumers” los cuales interactúan e incluso generan contenido, todo se vuelve interactivo, transmedia y hasta cierto punto participativo, aún más con el posterior auge de los dispositivos móviles. Entonces el flujo de información y cantidad es increíble cada vez más veloz y ágil sin embargo cada vez más complejo, saturado y a veces difícil de filtrar, interpretar o enfocar y en ese sentido el diseño tiene un papel importante, a pesar del cambio en los medios y soportes se vuelve aún más necesario analizar la información, mensajes y discursos y plasmarlos de un modo adecuado, para comunicar efectivamente el discurso deseado con la estética y el medio adecuado.

Específicamente el Diseño y la comunicación gráfica tuvieron una especial influencia y afectación con todos estos cambios, también en sus procesos de creación, ya no sólo se diseña para un público pasivo, o para un medio estático, hoy el diseño es multimedia en todos los sentidos, estéticos, funcionales y discursivos incluso vivenciales donde la experiencia del público es importante, aunque existen aún publicaciones impresas , el contenido es influenciado por esa inmediatez de información, este se complementa con referencias o hipervínculos, y hablando de ebooks es aún más evidente. Así mismo el modo de plantear un proyecto se transformó ya no sólo el objeto es lo más importante también los procesos y la “interfaz” son esenciales para lograr un proyecto de diseño efectivo, un teórico del diseño llamado Gui Bonsiepe a finales de los 90’s hizo énfasis sobre la importancia de la “interfaz” para cualquier proyecto de diseño , donde el foco

está en una zona intermedia entre el objeto y el público o usuario, físicamente lo ejemplifica en el proceso de diseño de unas simples “tijeras” , el diseñador industrial no sólo va a crear unas tijeras bonitas , o que solo funcionen, sino que cumplan requisitos ergonómicos , estéticos y en algunos casos mercadológicos, el diseñador buscara unas tijeras que corten efectivamente, porque son cómodas para el usuario y al mismo tiempo estéticas y atractivas, esto aplica de igual manera al diseñar un interactivo, un sitio web, un ebook, una animación, un motion graphics incluso un cartel o un libro, en todo existe de algún modo una “interfaz” , la experiencia del usuario o público también es de esencial importancia, junto con la comunicación efectiva, el diseño no es solo un ornamento.

Hoy en día Los diferentes campos de conocimiento y las diferentes comunidades artísticas y creativas están inmersos en este océano de información de significado y de interactividad que retroalimenta las creaciones. El proyecto “Clon, ciberzine de arte y cultura” no es la excepción, en si misma desde hace siempre busca comunicar y difundir vanguardias artísticas, culturales e ideológicas aprovechando los medios digitales en sus diferentes formatos, websites, blogs, videos distribuidos en YouTube, documentales, etc. Para este proyecto la tarea de un Diseñador de la comunicación gráfica es importante para lograr una difusión efectiva del discurso y los mensajes. Además la publicación en si misma nació en el brinco tecnológico y de multimedios de finales de los 90’s , y su labor es muy importante dentro de la UAM mostrando la cultura alternativa del país , la cuál en ocasiones tiene pocos espacios para su difusión.

Objetivo General

Utilizar la disciplina del diseño de la comunicación gráfica para incidir en un medio de comunicación, en este caso una revista virtual y potenciar su ejecución y estrategias de comunicación y difusión.

Objetivos Específicos

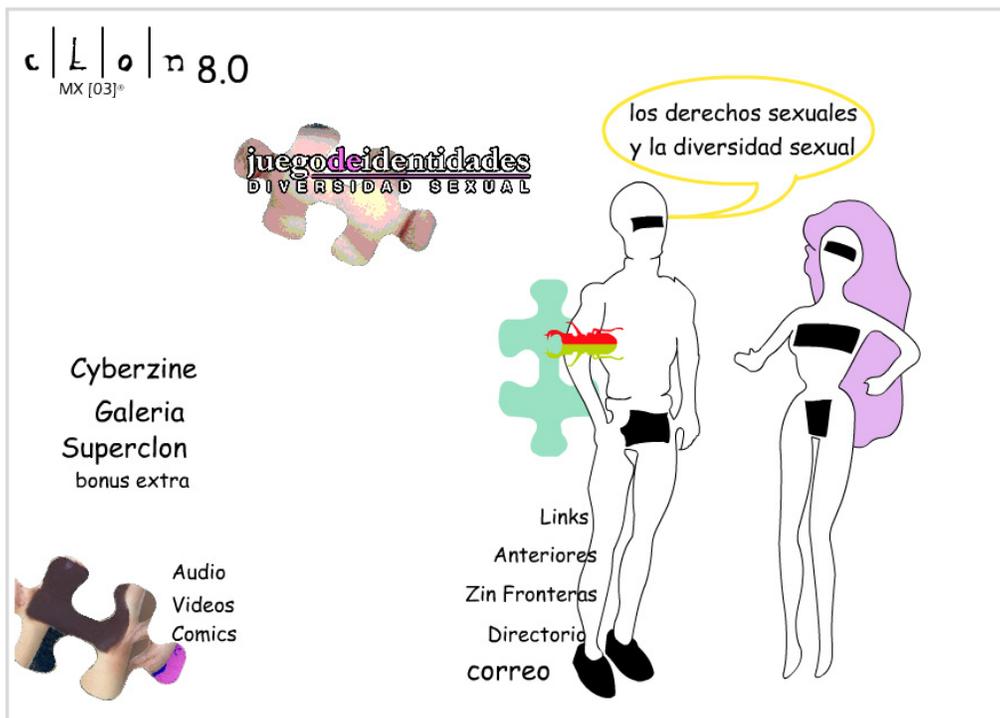
- Realizar modificaciones y apartados interactivos dentro del website partiendo de la temática mensual de la revista virtual.
- Generar materiales audiovisuales de apoyo para difundir proyectos derivados, para impactar de un modo más efectivo al comunicar los contenidos, por ejemplo con animaciones 3d , videos , motion graphics, etc.

Metodología Utilizada

- Los proyectos fueron planteados directamente por el director de “Clon, ciberzine de arte y cultura”, y se realizaron de manera colaborativa en equipos interdisciplinarios con estudiantes de varias carreras, en su mayoría de Comunicación Social y Diseño de la Comunicación Gráfica y artistas emergentes de diversas instituciones y espacios.
- El programa de trabajo se establecía según los objetivos, con tiempo, frecuencia y fecha de término.
- Las actividades a realizar, las definió el director del proyecto junto con su principal coordinador en su momento, según las necesidades del o los proyectos.
- Se revisaban las entregas según tiempo y forma

Actividades Realizadas

Proyecto website Clon 8.0 “Juego de identidades – Diversidad sexual”



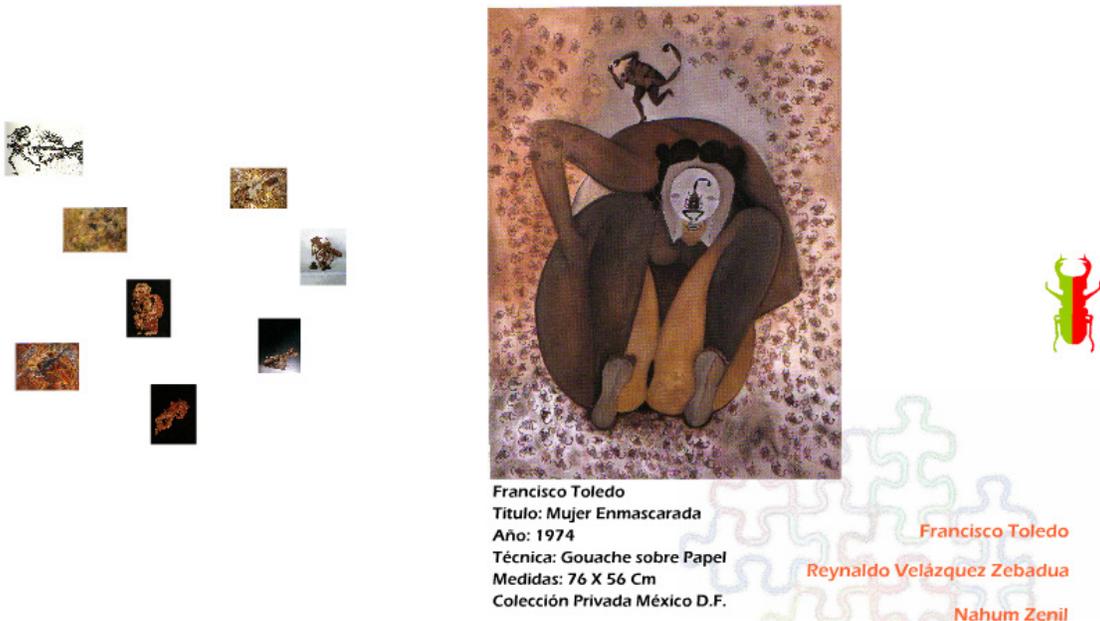
- Administración y mantenimiento del website temático

Al inicio se realizó un listado de los cambios al website y de los nuevos contenidos que debían publicarse, se establecieron fechas para terminar antes del lanzamiento del mismo ya que iba a ser la temática del semestre.

Realicé mejoras en la programación html y action script, adecuaciones al diseño web, a las imágenes y texto del contenido; así como la publicación de nuevos contenidos.

Galería

Francisco Toledo



- Modificación al diseño multimedia y programación de animaciones en flash

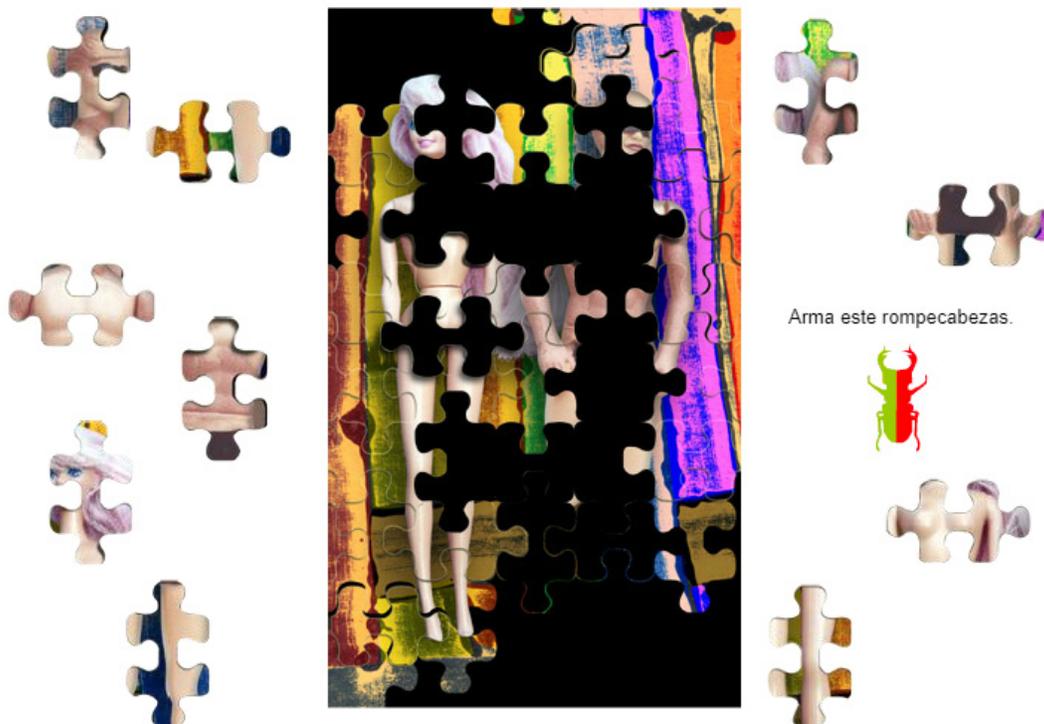
Si puedes ver esta animación...



ingresa [haciendo](#) haciendo click ...

Para complementar la alimentación del contenido se diseñaron y animaron nuevos banners animados, la mayoría en flash y algunos GIF's.

Además implementé un juego interactivo rompecabezas, como intro del website programado con action script en Flash.



Proyecto video documental “Cultura Líquida”

Este proyecto es un documental realizado en los laboratorios de comunicación social en colaboración con “Clon, ciberzine de arte y cultura” advirtiendo sobre el cuidado del gasto , consumo y manejo de nuestro líquido vital, y los riesgos a futuro al no cuidarlo, mi labor consistió en vestir al video con identidad gráfica, para lo cual realicé animaciones 3d y un motion graphics para la introducción , algunas cortinillas y placas animadas para las



entrevistas en el contenido. Se hicieron varias propuestas hasta que se aprobaron las versiones definitivas, que se incluyeron en la edición de video final.

Dada la fecha de realización no cuento con el video en formato digital, se grabó en Beta y VHS pero es posible ver parte de la animación en mi demo reel publicado en https://youtu.be/2Yp2l_peDAc

Proyecto “MAC Festival de arte y música”

En la 1ra edición de este festival producido en su totalidad por la revista Clon, ciberzine, diseñe el logo par dar identidad visual en esa apertura y realice cortinillas y plecas animadas para los super incluidos en las capsulas de entrevistas a los artistas participantes.

Proyecto colaboración con editorial “Nitro/Press”

Participación en algunos proyectos en colaboración con esta editorial de literatura alternativa, la cual publica libros desde 1997 hasta la fecha, apoyé en mejoras a su website y algunos banners animados, así como apoyo en animaciones en conjunto con el diseñador multimedia y artista Antonio Arango.



N I T R O / P R E S S

Objetivo y Metas alcanzadas

- En los proyectos del website temático de “Clon, ciberzine de arte y cultura” se logró terminar a tiempo y todo fue autorizado para el lanzamiento celebrado en un Bar de la Ciudad de México.
- El Documental Cultura Líquida se terminó en la fecha establecida, y quedaron muy a gusto con el trabajo realizado, el Documental se lanzó en 2003 en formato VHS.
- Los proyectos en colaboración con Nitropress se terminaron y se publicaron con satisfacción a mediados de 2003.

Resultados y Conclusiones

En mi servicio social participando en los proyectos mencionados, obtuve mucho aprendizaje en el trabajo en equipo e interdisciplinario, en aplicar de un modo efectivo y real lo que aprendí en la carrera, nuevos conocimientos técnicos y en técnicas de difusión y sobre todo conocí excelentes personas que realizan su trabajo con mucha pasión , en verdad interesadas en dar fuerza a la cultura , las vanguardias y los temas alternativos siempre buscando no rendirse ante lo comercial y burdo del mainstream, siempre con el ímpetu de proponer y al mismo tiempo lograr una buena calidad en su trabajo.

Considero que todo el trabajo que realicé ayudo mucho a comunicar correctamente y dar un buen impacto gráfico e interactivo, hubo retroalimentaciones muy buenas de parte de la gente con la que colaboré y los directores del proyecto Antonio Rivero y Alejandro Juan.

Recomendaciones

Sería muy bueno que se de continuidad sobre líneas específicas de ciertos temas y mayor apoyo institucional a este tipo de proyectos internos de la UAM-X, en perspectiva desde que termine el servicio en 2003 a la fecha pudo haber crecido mucho este proyecto por la labor que realizaba, pero quizá no han tenido la difusión suficiente.

Bibliografía

Bonsiepe, Gui (1993). Del objeto a la interfase. Buenos Aires: Infinito. p. 198. ISBN 9879637062.