

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz
Directora de la División de Ciencias y Artes
para el Diseño UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE Servicio Social

Museo de Arte Popular

Periodo |
06 de junio al 06 de diciembre de 2016

Proyecto |
Diseño, mantenimiento y difusión de
exposiciones en el Museo de Arte Popular

Clave |
XCAD000102

Responsable del proyecto |
Ing. Enrique Mora Morán

Lizeth Abigail Villafán Cáceres

Matrícula | 2122 037443

Licenciatura | Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Teléfono | (01 595) 95 1 09 70

Celular | 55 47 79 98 25

Correo electrónico | liz.villafan17@gmail.com

Asesor | Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Número Económico | 22292

Correo electrónico | raps44@yahoo.com.mx



Índice



Introducción.....	02
Objetivos generales.....	03
Actividades realizadas.....	04
Metas alcanzadas.....	06
Resultados y conclusiones.....	07
Recomendaciones.....	08
Bibliografía y referencias electrónicas.....	09

Introducción

El Servicio Social (SS) es una etapa fundamental en la carrera de todo universitario y es esencial en el proceso de desarrollo profesional, además de que crea un vínculo real, fuera de las aulas de clase, con la sociedad.

Durante esta etapa nos enfrentamos al desarrollo de actividades basadas en los conocimientos adquiridos durante nuestra vida universitaria; tanto profesionales, como culturales, empíricos y sociales. A pesar de que es una actividad obligatoria, los universitarios debemos ver este proceso con ojos críticos y detectar los beneficios que obtendremos al hacer el mejor desempeño posible.

Para que el SS pueda desarrollarse de la mejor manera, se requiere la participación de tres factores: alumno, universidad y sociedad. El primero es el encargado de actuar responsablemente en pro del tercer factor, es aquí donde interviene la universidad que nos capacita para resolver de la manera más acertada los problemas emergentes.

En el SS, no sólo se crece profesionalmente; conforme pasa el tiempo, vamos descubriendo nuestras habilidades y limitantes, adquirimos responsabilidades y compromisos, así como una conciencia social, resultado de nuestro comportamiento y postura ante la comunidad.

Durante seis meses realicé el SS como parte del proyecto *Diseño, mantenimiento y difusión de exposiciones en el Museo de Arte Popular (MAP)*. En este reporte se presentan las actividades realizadas y enfocadas al diseño, de igual forma, los objetivos y metas alcanzados en este lapso.

Para ejemplificar los trabajos materializados se anexan los diseños elaborados, de los cuales algunos sí fueron exhibidos en sala y otros sólo fueron propuestas.

Objetivos generales

Como en cualquier campo de diseño el principal objetivo de mi SS, fue comunicar. Específicamente en el MAP se busca comunicar al visitante, la información de la obra que se expone, por medio de fichas técnicas y/o material audiovisual.

Cuando el diseñador trata de comunicar, no sólo se trata de plasmar la información, es aquí cuando surge otro de los objetivos el cual consiste en procesar la información. Una vez que la información es entendida, se transforma a una forma determinada, tomando en cuenta factores sociales y culturales.

Los objetivos particulares desempeñados son:

- * Diseño de fichas técnicas de las exposiciones mediante el manejo de la paquetería correspondiente.
- * Apoyo en cada proceso de las exposiciones.

El diseño es una actividad compleja y está condicionado por infinidad de factores, para lograr los objetivos establecidos es necesario seguir un método.

Al estar inmersos en la sociedad el método que mejor funcionó para resolver los problemas de diseño a los que me enfrenté durante mi estancia en el museo, fue el método empírico, éste está basado en la experiencia y, en ensayo y error. Adaptado al diseño este método se transforma en un proceso:

- * Presentación del problema, de qué manera se representaría la información proporcionada.
- * Establecer los objetivos, el principal era satisfacer las necesidades visuales y de comunicación de los visitantes.
- * Observación y análisis, en ocasiones comparaba análogos o buscaba imágenes referentes a las exposiciones, lo que enriquecía mi cultura visual y ayudaba a crear nuevas ideas.
- * Solución, se hacían propuestas de diseño y bocetos para lograr un diseño final y que cumpliera con las demandas establecidas.

Una vez que encontramos una solución adecuada al problema, corroboramos que el método empírico funciona y lo seguiremos empleando, incluso mejorándolo hasta obtener nuevos resultados y que sigan siendo funcionales.

Actividades realizadas

Para poder llegar a un resultado satisfactorio dentro del diseño, debemos conocer el *target* o el público meta al que queremos llegar, siempre considerando la información que se nos proporcionó.

Los trabajos realizados pasaban una serie de revisiones realizadas por el Arq. Gerardo Gómez, encargado de la museografía y finalmente autorizados por el director del museo, el Mtro. Walther Boelsterly.

Cada trabajo era pensado para los visitantes, por lo que nuestro *target* era muy amplio. Además el MAP, entra en la Red de museos y Espacios Culturales para la Atención de Personas con Discapacidad (PCD); por lo que el material gráfico tenía que cumplir un objetivo más para ser aceptado por las PCD.

Algo que se tuvo en mente durante cada ejecución del proyecto es que los visitantes tienen algo en común: interés por el arte popular mexicano, por lo que antes de realizar cualquier trabajo, leíamos sobre el tema y sobre las características que mejor representaran cada exposición.

El trabajo más común fue la realización de fichas técnicas para las siguientes exposiciones:

- * Máscaras
- * China Poblana
- * Origenación
- * Tzompantli
- * Taracea, un oficio rescatado
- * Barros Paralelos
- * Las Óperas más populares en México

Para la realización de estos trabajo se siguió el siguiente proceso:

- * Recepción de información.
- * Análisis de información, conocer sobre cada tema era indispensable para poder ejecutar un diseño congruente.
- * Propuestas de diseño, se jugaba con formatos, tipografía y colores hasta lograr una propuesta armoniosa y funcional.

- * Revisión y corrección, aquí es donde se emplea el método empírico en la fase de ensayo y error.
- * Aprobación, una vez que se obtenía el Vo. Bo. comenzaba la producción.
- * Impresión.
- * Montaje.

La mayoría de las veces el diseño era libre pero siempre debía cumplir con especificaciones establecidas en dirección, siempre pensadas en beneficio del público; por ejemplo respetar la jerarquía de los datos y que fueran visibles desde cierta distancia.

Además del diseño de fichas técnicas participé en el registro fotográfico de montaje y desmontaje de algunas exposiciones. Estas fotografías eran utilizadas en el reporte del Departamento de Museografía que se entrega mensualmente a la dirección del museo.

El montaje y desmontaje fueron parte importante dentro de mi SS, ya que es donde más ayuda se necesita por parte de los prestadores. Esta actividad incluye la realización de listas de inventario, trasladar la obra desde la bodega y acomodo de las piezas.

En el periodo que estuve, se actualizó el inventario de bodega del museo, el cual consistía en tomar fotografías de todas las piezas de las colecciones que conforman el acervo del museo.

Otra actividad en la que participé fue el Desfile de alebrijes, diseño y arte en conjunto. Aunque no participé como artesano, presencié este evento como parte del *staff*, esto es muy satisfactorio porque conocí todo el proceso que lleva hacer un evento masivo para la sociedad y ver cómo es recibido de tan buena manera es una gran satisfacción.

Metas alcanzadas

La principal meta lograda fue realizar mi SS dentro del Museo de Arte Popular ya que es de mis favoritos de la ciudad.

Metas profesionales

- * Crear diseños que cumplieron con las expectativas de las autoridades del museo.
- * Organizar los tiempos de trabajo para entregar todo sin retraso.
- * Trabajar y adaptarme a los recursos con los que se contaban.
- * Desarrollarme dentro de un equipo de trabajo para lograr el avance de la museografía del MAP.

Metas personales

- * Respetar mi trabajo y el de los demás.
- * Tomar de manera positiva las críticas hacia mi trabajo.
- * Desenvolverme con los valores que me fueron inculcados y aplicarlos en el área de trabajo.

La meta de cada trabajo realizado fue comunicar información de las piezas de cada exposición, con un diseño funcional.

Resultados y conclusiones

Cada uno de los trabajos realizados recorrió un proceso de diseño, el cual también incluye correcciones y ciertas modificaciones, hasta ser aprobados. A pesar que el trabajo fue repetitivo (creación de fichas técnicas), buscaba que los resultados fueran diferentes y que cumplieran con su función.

Pese a que no todos mis trabajos fueron exhibidos (porque había más personas de SS de otras universidades) quedé satisfecha con los resultados, ya que no sólo se trató de vaciar datos en las fichas; sino que informarme sobre los temas, hizo que mi gusto por las artesanías de nuestro país, aumentara.

Desde mi parecer, el SS nos ayuda a responsabilizarnos con nuestro futuro como profesionistas y nos ofrece una nueva visión sobre la realidad social en la que vivimos. Además promueve una participación social que no sólo depende de los conocimientos y habilidades que adquirimos durante la licenciatura, sino también de los valores que nos definen como personas.

Esta actividad es una constante búsqueda de que los resultados obtenidos repercutan de manera positiva dentro de la comunidad, ya sea en el museo o fuera de éste. Algo que me pareció motivante es la inclusión de personas con Síndrome de Down al equipo del museo, ya que borra las limitantes que en ocasiones nos ponemos nosotros mismos; además de que fortalece nuestras virtudes tales como la paciencia y tolerancia. El SS es un compromiso que nos ayuda a crecer como seres humanos.

La resolución de problemas es el centro del SS, esto lo logré aplicando lo que he aprendido durante toda mi formación académica, y he descubierto que no hay mejor manera de encontrar solución si no estamos inmersos en la problemática, para esto debemos "ponernos en los zapatos del otro"; ya que sólo así comprendemos lo que los visitantes demandan.

Por último, el trabajo en equipo y bajo presión es lo que más se asemeja a la realidad profesional, por lo que un ambiente ameno pero exigente es el ideal para que la dinámica funcione. En mi experiencia, el Mtro. Walther Boelsterly hace funcionar al equipo completo del museo, lo que genera grandes resultados benéficos para todos los que colaboramos ahí.

Recomendaciones

Al inicio de esta etapa descubrí cómo sería el mundo profesional, de una manera más objetiva, por lo que mis sugerencias son:

- * Escoger un proyecto que llame la atención y comprometerse con éste hasta el final.
- * Ser propositivo, no tener miedo a equivocarse, la mayoría de las veces se aprende de los errores.
- * Integrarse y trabajar en equipo.
- * Estar abierto a todo tipo de críticas.
- * Cumplir con las tareas que se asignan en tiempo y forma.
- * Disfrutar la estancia.
- * Una vez que se terminó el tiempo, empezar de manera inmediata el trámite de término.

Bibliografía y referencias electrónicas

Bibliografía

Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili

Castro Tirado, Miguel Ángel. *Maquetación de productos gráficos*. IC Editorial

Referencias electrónicas

La investigación aplicada al Diseño Gráfico

<https://prezi.com/rjsygrjnzpc7/la-investigacion-aplicada-al-diseno-grafico/>

Metas y objetivos del Diseño Gráfico

http://www.ehowenespanol.com/metas-objetivos-del-diseno-grafico-info_464743/

Métodos empíricos

<https://es.scribd.com/doc/21229743/METODOS-EMPIRICOS>