



Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la División Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL SERVICIO SOCIAL

LA CASITA SAN ANGEL IAP

Centro de capacitación para adultos con
capacidad intelectual y/o daño neurológico

La casita en crecimiento, sirviendo a la comunidad

Periodo: 14 de Septiembre de 2022 al 04 de Abril de 2023

Clave: XCD 000559

Responsable del Proyecto: María Elena López Pineda

Asesor Interno: D.I. Sonia Ingrid Hidalgo Yong

Sofía Martínez Aguilar

Matricula: 2182036819

Licenciatura: Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 56683831

Cel: 5576955542

Correo electrónico: 2182036819@alumnos.xoc.uam.mx

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	03
II.	OBJETIVOS	04
	A. GENERAL	04
	B. ESPECÍFICOS.....	04
III.	ACTIVIDAD REALIZADA	04
	A. TÍTERES	05
	B. PULSERA DE LA AMISTAD	06
	C. ANIMALS	06
	D. CORAZÓN PERSONALIZADO	06
	E. SOUVENIR	07
	F. JUEGO DE MESA PLATO DEL BUEN COMER	07
IV.	METAS ALCANZADAS	08
V.	RESULTADO Y CONCLUSIONES	09
VI.	RECOMENDACIONES	10
VII.	REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	11
VIII.	ANEXOS	12

I. INTRODUCCIÓN

En México existen organizaciones particulares que con recursos privados y sin propósito de lucro, llevan a cabo acciones de asistencia social. Estas organizaciones están reguladas por la Ley de Instituciones de Asistencia también llamada IAP. Estas organizaciones son las únicas con fines sociales integradas por una autoridad, por lo tanto tienen el deber de cumplir con su objeto asistencial, haciendo un correcto uso de sus recursos y ofreciendo una alta calidad del servicio que estas prestan.

Dentro de estas organizaciones se encuentra La Casita de San Ángel siendo una organización fundada por la familia Carriedo-Haro al darse cuenta de la alta vulnerabilidad y las inexistentes oportunidades de trabajo para personas con discapacidad intelectual, teniendo dos miembros de su familia con éstas.

Esta organización tiene como objetivo el brindar trabajo y capacitación laboral a personas mayores de edad con algún tipo de discapacidad intelectual y/o daño neurológico, a través de un proyecto productivo que consiste en la elaboración de material didáctico en foamy, que permita la inclusión socio-laboral de esta población con un proyecto productivo real y autosustentable.

La casita San Ángel, con sus 30 años de trayectoria, se consolida hoy como una empresa incluyente y uno de los mejores modelos de capacitación para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual, con tres programas exitosos: la capacitación, la inclusión laboral y la vida independiente.

La capacitación consta desde un taller protegido para la fabricación de productos hasta la venta de estos, donde el personal puede desarrollar sus habilidades y destrezas, que en un futuro les permitirán obtener empleos dignos y bien remunerados.

Mientras que *la inclusión laboral*, es el programa de inclusión socio-laboral que permite su incorporación y contratación en el medio laboral formal, en empresas regularizadas, con todos los beneficios de la ley.

Finalmente *la vida independiente* consta de brindarles, con apoyo de la fundación incluyente la posibilidad de un vida más independiente y autosuficiente. En departamentos habilitados con el apoyo de un monitor.

Por consiguiente, al ser una organización sin fines de lucro, necesitan la mayor ayuda posible, teniendo esta necesidad. Crearon un proyecto llamado *La Casita en crecimiento sirviendo a la comunidad*, con la finalidad de ayudar a estudiantes y así mismo a la misma organización.

Es ahí donde los estudiantes entran aportando sus habilidades y todos los conocimientos obtenidos durante sus estudios de la licenciatura, para apoyar a la organización.

II. OBJETIVOS

A. General

Apoyar en la área de elaboración de diseño y rediseño de empaque de los productos ya a la venta, diseño de nuevos modelos de productos de temporada de material didáctico, entre otros, todos los diseños deben de estar basados en la metodología Steam.

B. Específicos

- Diseñar títeres de manta de animales o cuentos.
- Diseñar producto para San Valentín.
- Diseñar productos para el día del niño.
- Diseñar dinosaurios en escala correcta.

III. Actividades Realizadas

La casita de San angel es una organización que brinda trabajo a personas con discapacidad intelectual de leve a moderada, a través del su programa para recaudar fondos que es producir material interactivo de foamy inicialmente, pero hoy en día se extiende a MDF y otros materiales.

Cada compra significa que personas con discapacidad intelectual tengan la oportunidad de mejorar su calidad de vida al integrarse a empleos formales y dignos.

Los productos que fabrican son de alta calidad hechos y empacados no sólo por manos mexicanas, si no por personas que forman parte de la organización.

Al ser una organización sin fines de lucro, siempre se está buscando personas que ofrezcan sus servicios y conocimientos, a través de servicio social o voluntariado.

Mi aportación dentro de la organización fue la de realizar el rediseño y diseño de materiales didácticos por temporada, con la intención de tener nuevos materiales de acuerdo a la necesidad del cliente y de la sociedad, basándose en la metodología STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) busca que quien la lleve en práctica sea capaz de solucionar problemáticas a través de preguntas, análisis y una investigación amplia, mediante la tecnología.

Se realizaron distintos diseños y rediseño de materiales didácticos. Que en el caso del diseño de nuevos materiales, se buscó ofrecer a la comunidad productos nuevos con distintos tipos de materiales, además de buscar diseños que no ofrezcan sus competidores, que en este caso son las empresas chinas, también se exploraron distintos campos de venta como

es el área de nutrición y la venta de souvenirs para empresas, explorando materiales más finos, con la intención de llegar a empresas más distinguidas. Mientras que para el rediseño del producto ya a la venta, se rediseñaron suajes para evitar mayor merma de materia prima, también se rediseñaron algunos patrones a necesidad del cliente.

A. TÍTERES

Se presentó la necesidad de rediseñar títeres de mano debido a que el diseño inicial tenía deficiencias, como era la tela y el diseño del estampado.

El títere además de cumplir su función, debía de poder personalizarse a gusto de cada usuario con pinturas no tóxicas, sobre la tela. Sin embargo el títere no cumplía con estas funciones, ya que no se concretaron los materiales que se debían usar para su fabricación.

Se realizó la investigación sobre los materiales a usar para la fabricación además de realizar diseño de la impresión de cada títere, el cual debían de ser de animales comunes que por su onomatopeya los niños pudieran identificarlos. El diseño de la impresión debía ser de estilo *kawaii* (adjetivo japonés que se puede traducir a bonito o tierno) y sobre qué pinturas eran las más óptimas para usar sobre tela, teniendo en cuenta que debían la producción de este producto fuera de bajo costo.

Finalmente, se determinó utilizar la manta 100% algodón como material principal e ilustraciones de animales como borrego, gallina, vaca, elefante, león y mono. Como pintura se seleccionaron las acuarelas, ya que la manta tiene la propiedad de absorberlas y pigmentar, a parte de poder lavarse y volver a pintar sobre está.

B. PULSERA DE LA AMISTAD

Para la temporada del amor y la amistad se necesitaba diseñar un producto que estuviera mayormente enfocado a los niños. El objeto debía de ser interactivo, por lo tanto se diseñó una pulsera con charms intercambiables, el cual vendría en un paquete de dos pulseras exactamente iguales, con la intención de que los niños tuvieran la opción de personalizarlas, para que él y su mejor amigo usaran la misma pulsera o la intercambiaran.

La pulsera es base de foamy además de ser ajustable, los charms son de cinco distintas figuras los cuales cuentan con perforaciones en su centro

para ser entrelazados en la pulsera. Cada paquete contaría con dos pulseras y 10 charms.

C. ANIMALS

En la temporada del día del niño se realizó un juego interactivo unisex, por lo tanto se dirigió el concepto hacia paisajes o habitats en los que los niños estén familiarizados, como son el habitat de los caballos o bien la granja y el otro habitat tropical de dinosaurios.

El paquete consta de dos ambientes los cuales se ensamblan entre ellos y de un animal, que sería en el caso del ambiente tropical un dinosaurio, mientras que el ambiente de granja un caballo. El propósito del diseño es que los niños puedan desarrollar su motricidad fina al ensamblar cada ambiente, además de poder reconocer los ambientes y la onomatopeya de cada animal. Los ambientes tienen un diseño que puede seguir creciendo si se desea.

El juguete está dirigido para infantes a partir de los tres años los cuales son capaces de coordinar eficazmente sus movimientos para manipular de diversas maneras los objetos.

Se buscó ahorrar en la producción de este modelo, al reutilizar suajes ya existentes que son los del caballo y dinosaurio. Se diseñaron suajes para evitar el desperdicio de material en cada corte.

D. CORAZÓN PERSONALIZADO

El mercado principal de *La Casita de San Ángel*, para la temporada del día de las madres se concentra en sus principales compradores por mayoreo, que son *Office Depot* y escuelas privadas, éstas compran productos que los alumnos los puedan usar como manualidad para esta festividad.

Por esto, se diseñó un producto que se pudiera vender como manualidad, dirigido a infantes a partir de los tres años de edad.

Esta consta de un portaretrato en forma de corazón, el cual contará con un corazón sin centro y otro con centro, el niño podrá pegar las fotografías y decorarla con las figuras de foamy extras que vendrán en el paquete. Con la intención de que un porta retrato sea para su madre y otro para el niño o bien para alguien más.

Todo el producto está fabricado en foamy y se podrá unir por medio de silicona fría o caliente. El material será producido por medio de suajes ya

preexistentes, con el fin de disminuir la producción de suajes nuevos y por lo tanto, el costo de la producción.

E. SOUVENIR

La Casita de San Ángel además de producir materiales didácticos para niños y personas adultas. También, realiza productos dirigidos para empresas, como souvenirs para empleados de estas, los cuales son obsequiados en fechas especiales como fiestas de fin de año o como propaganda hacia sus clientes, que sería el merch de la empresa. Por lo tanto esta línea es más costosa y debe de ser con materiales de mayor calidad.

Anteriormente se usaba la piel para hacer estos diseños, sin embargo sus diseños comenzaron a ser obsoletos y de baja calidad.

Por ello, me interesé en retomar este material y diseñar productos relevantes a la actualidad, tomando en cuenta tres requerimientos importantes: material de calidad, suajes sencillos y costos bajos en producción.

Se diseñaron dos tipos de souvenir en piel, un llavero y un porta pasaporte, ambos cortados de un solo suaje, con el logo de la asociación y también podrán tener el logo de la empresa a la que se dirigirá el producto.

F. JUEGO DE MESA PLATO DEL BIEN COMER

La asociación buscaba llegar a otro tipo de mercado y agregarlo a su agenda, ese mercado es el área de nutrición y quería enfocarse en enseñar a las personas de forma interactiva a comer de manera balanceada y saludable. Por esto el diseño de este juego interactivo giro alrededor del plato del bien comer el cual es una guía que forma parte de la **Norma Oficial Mexicana** (NOM), el cual tiene la misión de promover y educar a la población, el cual establece criterios para la orientación nutritiva en México. Cuenta con ilustraciones de cada uno de los grupos de alimentos con la finalidad de mostrar la variedad que existe de cada grupo, haciendo énfasis de que cada grupo de alimentos tienen la misma importancia. Por eso, es importante la combinación de todos ellos para que la dieta diaria sea correcta y balanceada.

El juego consiste en un plato del bien comer, el cual es un rompecabezas que cuenta con cinco piezas, cada pieza corresponde a cada categoría que son:

1. Frutas
2. Verduras
3. Proteína
4. Cereales
5. Bebida Saludable

El juego contará que en cierto tiempo los participantes deberán de poder formar el plato del bien comer de forma correcta, ya que habrá piezas trampa con imágenes de comida chatarra, la cual puede confundir a los participantes, esto deberá de tener una recompensa a quien gane por parte del coordinador del juego.

Se producirá en foamy de 3 mm con impresión en serigrafía, en cada paquete vendrán cuatro tipos de platos del buen comer y dos tipos de platos de chatarra. Con el fin de que cada participante al final del juego sepa que contiene una comida balanceada.

IV. Metas Alcanzadas

Dentro del periodo en el que realice el servicio social en La Casita de San Ángel con el proyecto *La Casita en crecimiento, sirviendo a la comunidad*. Los objetivos y metas se cumplieron desde el inicio de mi periodo del servicio social, gracias a la encargada del proyecto María Elena López Pineda, quien me brindó la ayuda y la oportunidad de poder involucrarme y desarrollar cada uno de los proyectos, dando ideas y soluciones basadas en mi conocimiento adquirido durante la licenciatura de diseño industrial, así como también adquirir nuevas habilidades para proyectos futuros.

Realizar mi servicio dentro de esta organización fue muy gratificante al poder involucrarme con los integrantes de la organización y darme cuenta las dificultades que tienen que pasar las personas con discapacidad intelectual, sin olvidarme de las personas que dirigen la organización. Estas también pasan dificultades en la lucha constante por la búsqueda de recursos para poder seguir ayudando y manteniendo a flote la organización.

V. Resultado y conclusiones

Tener la oportunidad de realizar mi servicio social dentro de la organización superó mis expectativas. Me permitió desarrollar mis conocimientos, además de cumplir con la misión de desarrollar mi sentido de solidaridad con la sociedad, contribuir con mi formación profesional, permitirme aplicar cada uno de mis conocimientos adquiridos dentro de los cuatro años de mi formación académica, además de poder reforzarlos y apoyando dentro de la organización en forma de correspondencia en el Me brindo la oportunidad de conocer como es el ámbito laboral dentro de una oficina, trabajar en equipo y tener relación con los compañeros de trabajo. Ya que una buena comunicación es el punto clave, para poder cumplir con los objetivos planteados de cada proyecto.

Involucrarme con todas las áreas de la asociación me permitió conocer las fortalezas y debilidades dentro de esta, para así poder ofrecer mi apoyo donde mis habilidades y conocimientos podían ser útiles , como es el diseño y rediseño del producto.

Asimismo, me permitió conocer el proceso de producción de los materiales didácticos, ya que no era de mi conocimiento el tipo de maquinarias que se usan para ese tipo de cortes, que es la maquinaria de troquelado.

Vivir la experiencia de formar parte de esta asociación no solo prestando mis servicios sino también ayudando en espacios que lo necesitan y a personas más vulnerables, que realmente necesitan de estas asociaciones es una sensación muy gratificante. Ya que inconscientemente te involucras emocionalmente con todas las historias que se desarrollan dentro de estos espacios.

Tener la posibilidad y fortuna de ser parte de estos programas te impulsa a seguir en el camino de buscar ayudar a la sociedad, y buscar que tus conocimientos sean un apoyo para ello.

VI. RECOMENDACIONES

→ A la coordinación de Servicio Social UAM Unidad Xochimilco

Es imperativo brindar mayor número de vacantes dentro de los proyectos registrados para que más estudiantes conozcan estos proyectos que ofrecen las asociaciones. Además de estar conscientes y conocer un poco más como coordinadores de los servicios sociales, sobre los proyectos que inscriben las organizaciones u otros sectores, ya que durante el proceso de búsqueda y selección para elegir qué proyecto era el más adecuado. Unos cuantos no iban dirigidos hacia lo que era la carrera de diseño industrial e incluso no sabían muy bien de lo que se trataba.

Por otro lado, agradezco profundamente que el proyecto de La Casita en crecimiento, sirviendo a la comunidad de La casita San Ángel esté dentro de su agenda. Ya que me fue posible poder desarrollar y fortalecer todos mis conocimientos obtenidos durante los cuatro años de la licenciatura, además de aprender nuevas técnicas.

VII. Referencias Electrónicas

Metodología Stem Red de colegios SEMPER ALTIUS recuperado 18 de Septiembre del 2022.
<https://www.semperaltius.edu.mx/blog-post/metodologia-steam-desarrollo-de-la-creatividad#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20metodolog%C3%ADa%20STEAM,antecedentes%20e%20indagas%20sobre%20necesidades>.

Área 2. Motricidad fina 2012 Illinois early learning recuperado 22 de Septiembre del 2022.
<https://illinoisearlylearning.org/es/ielg/fine-motor-sp/#:~:text=Las%20actividades%20cotidianas%20de%20los,manera%20de%20explorar%20el%20ambiente>.

Cronica directo 2024 ¿Qué nombre tienen las onomatopeyas de los sonidos de los animales y cómo se escriben? recuperado 25 de Junio
https://cronicaglobal.elespanol.com/cronica-directo/curiosidades/20190128/que-nombre-tienen-las-onomatopeyas-los-animales/371962881_0.html

Junta de Asistencia Privada s.f ¿Qué es una IAP? recuperado el día 25 de junio del 2024.
https://www.jap.cdmx.gob.mx/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=901&catid=123&lang=es&Itemid=103

La casita san angel s.f Página Oficial de la Casita de San Angel recuperado el día 25 de junio del 2024
<https://lacasitadesanangel.org.mx/sanangel/>

SOMOS HERMANOS 2020 La casita San Angel recuperado el 28 de junio del 2024.
<https://www.somoshermanos.mx/la-casita-de-san-angel-iap-transformamos-vidas/>

El financiero s.f La casita de San Angel recuperado el 25 de junio del 2024.
<https://lacasitadesanangel.org.mx/elfinanciero/>

El plato del bien comer 2019 Gobierno de México 25 de junio del 2024
<https://www.gob.mx/siap/articulos/el-plato-del-bien-comer>

VIII. ANEXOS

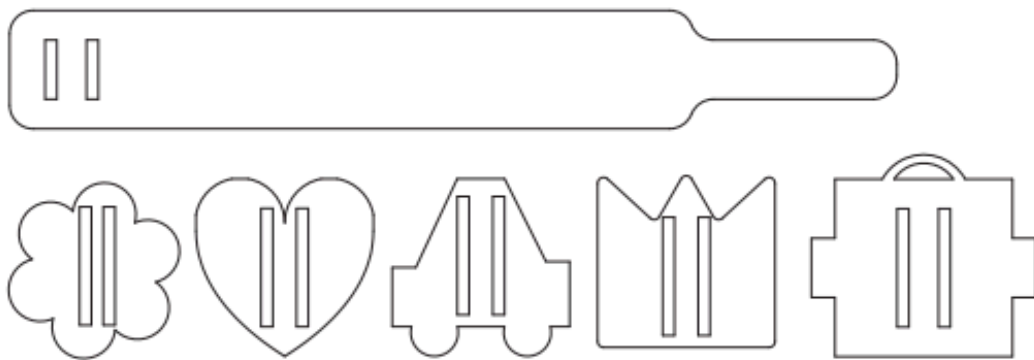
Anexo A-1 PROYECTO Títeres de mano	12
Anexo B-1 PROYECTO Pulsera de la amistad.....	13
Anexo C-1 PROYECTO ANIMALS.....	14
Anexo D-1 PROYECTO Corazón personalizado	16
Anexo E-1 PROYECTO Souvenir	17
Anexo F-1 PROYECTO Juego de mesa del buen comer.....	18

Anexo A-1 PROYECTO Títeres de mano

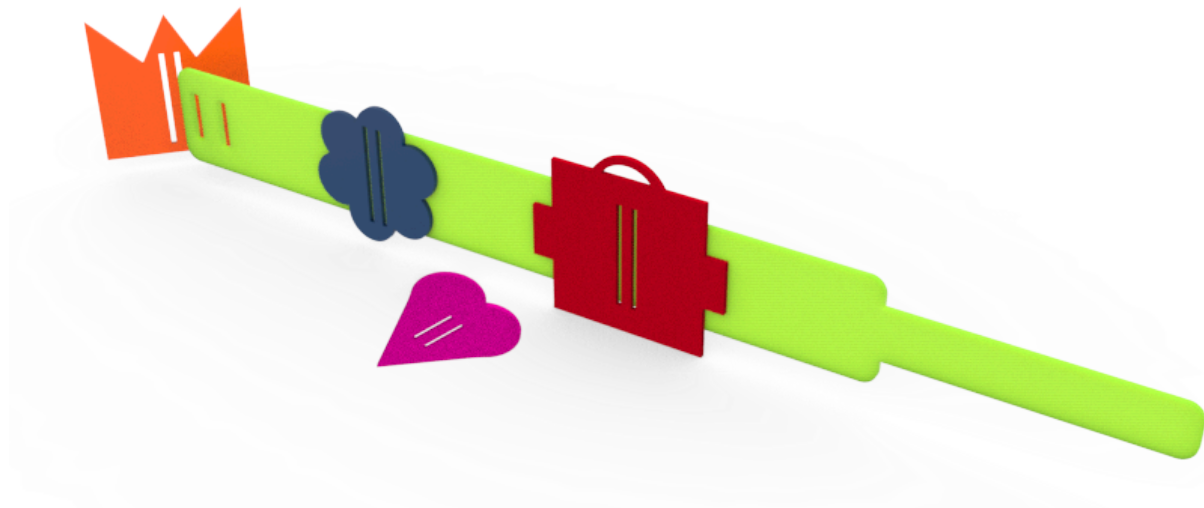


Guía de troquelado e impresión de títeres.

Anexo B-1 PROYECTO Pulsera de la amistad



Suaje para corte de pulsera de la amistad

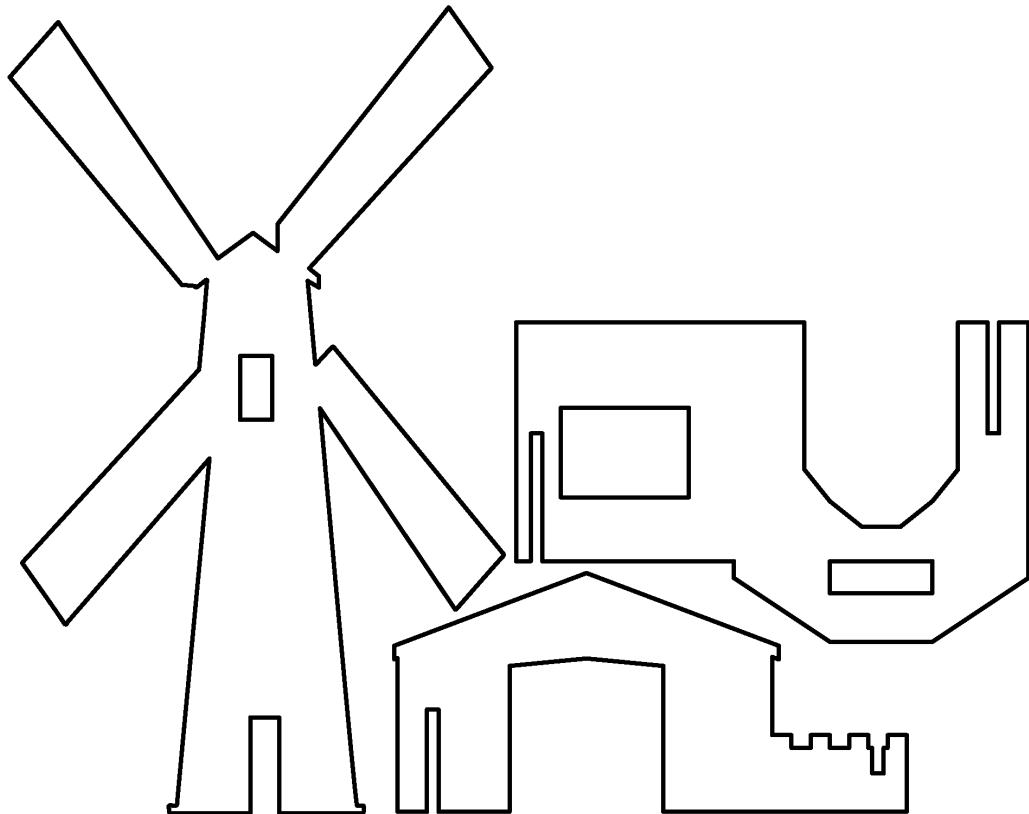
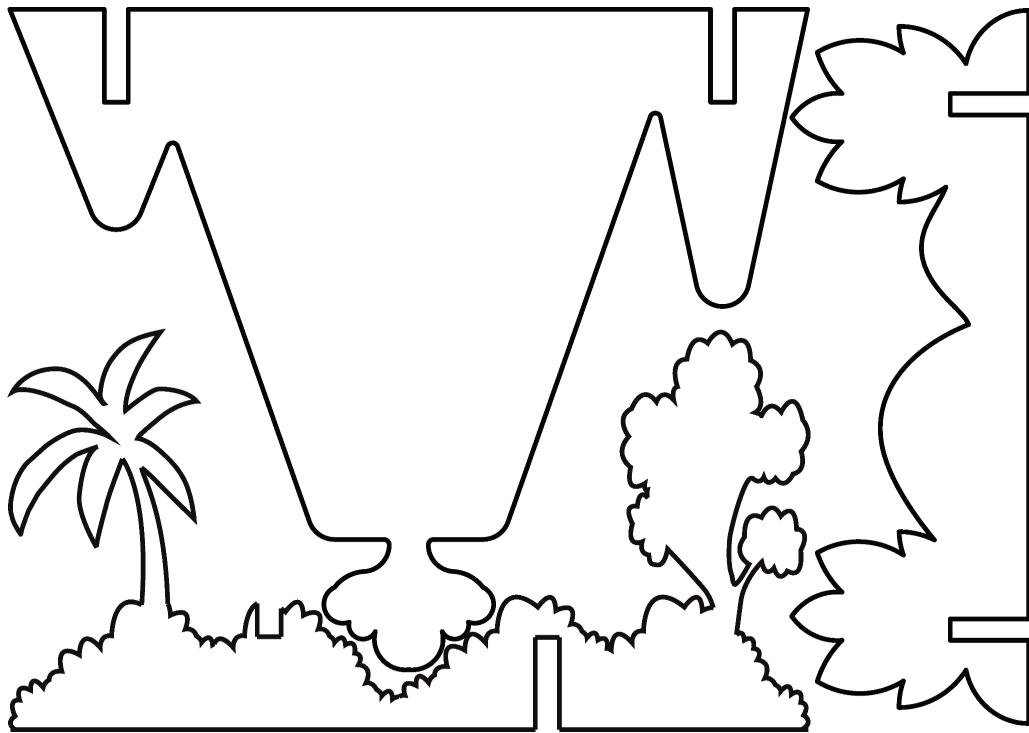


Modelado 3d y render de pulsera amistad

La pulsera de la amistad está producida en foamy de 3mm, esta cuenta con charms (amuletos) con una densidad de 2mm menor a la pulsera para tener mayor flexibilidad al introducir estos en la pulsera.

Serán cortados por medio de suajes de metal, que son colocados sobre una plancha de metal y un rodillo, el cual al rodarse presiona los suajes sobre el foamy logrando el corte del material.

Anexo C-1 PROYECTO ANIMALS



Suajes de ambientes

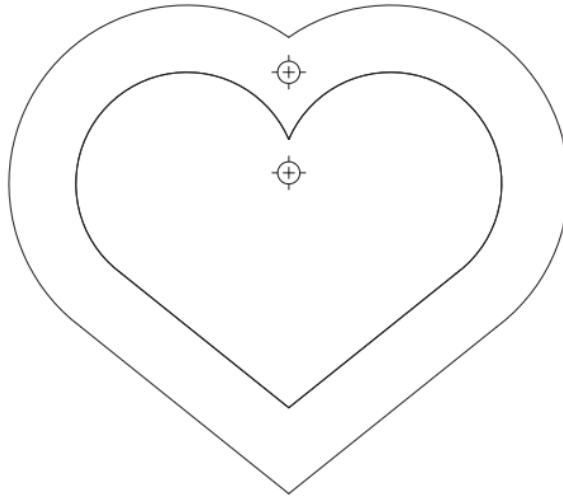


Modelado 3D ambiente ANIMALS y rendering

ANIMALS están producidos en foamy de 5 mm, los ensambles con los que cuentan requieren dicha densidad del producto y así puedan ser manipuladas y ofrecer mayor durabilidad.

Son cortados por medio de suajes de metal, que son colocados sobre una plancha de metal y un rodillo, el cual al rodarse presiona los suajes sobre el foamy logrando el corte del material.

Anexo D-1 PROYECTO Corazón personalizado



Suaje de corazón

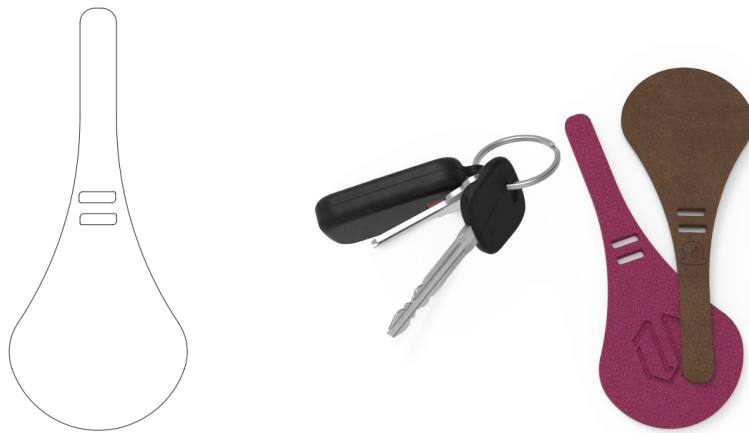


Modelado 3D y renderizado de material didáctico

El portaretrato de corazón está producido en foamy de 3mm, cuenta con siete tipos de figuras de foamy de 2mm, ya cortadas con diseño de suajes preexistentes.

El proceso de corte es mediante suajes de metal, que son colocados sobre una plancha de metal y un rodillo, el cual al rodar con peso, presiona los suajes sobre el foamy logrando el corte del material.

Anexo E-1 PROYECTO Souvenir



Suaje, modelado 3D y render de llavero en piel.

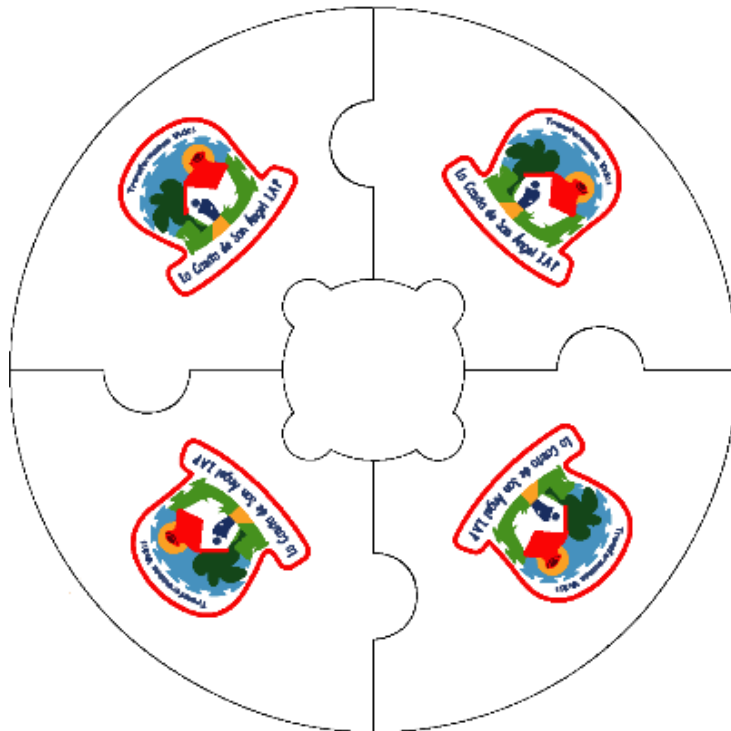


Modelado y render de porta pasaporte en piel con logo de asociación.

El llavero y el porta pasaporte, se producirán en piel genuina o en piel vegana, con un grosor de 2 mm ya que al ser un producto de uso rudo deberá de poder ser manipulado.

Serán cortados por medio de suajes de metal, que son colocados sobre una plancha de metal y un rodillo, al rodarse presiona los suajes sobre la piel logrando el corte del material.

Anexo F-1 PROYECTO Juego de mesa del buen comer



Suaje e impresión de juego de mesa.



Impresión de piezas del juego de mesa.



Desarrollo de empaque juego de mesa con instrucciones.

La imagen de los tableros de juego se plasmará en serigrafía encima de una placa de foamy de 3mm de espesor, para después ser cortada por el mismo proceso que los otros productos.

Mientras que el empaque será pedido por una empresa enfocada en el diseño de empaque de cartón y en La Casita San Ángel se arman y me pegan las pegatinas de las instrucciones.