

**Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar**  
**Director de la División Ciencias y**  
**Artes para el Diseño**  
**UAM Xochimilco**

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

**Laboratorio de investigación, diseño y desarrollo de Objetos de**  
**Aprendizaje (LOA)**

**UAM-X**

**Periodo: 10 de octubre del 2022 al 08 de septiembre del 2023**

**Proyecto: Estrategias de producción audiovisual en medios**  
**digitales para la comunicación educativa, cultural e informacional**  
**de la División de Ciencias Sociales y Humanidades**

**Clave: XCAD000078**

**Responsable del Proyecto: Mtro. Jesús Alberto Rosado Briceño**

**Asesor Interno: Mtro. Armando Jesús Alva Lomelí**

**Luis Angel Ahumada Díaz**

**Matricula: 2192041091**

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

**Cel: 5540855326**

**Correo [angelahumada21@hotmail.com](mailto:angelahumada21@hotmail.com)**

## Introducción

El proyecto “Estrategias de producción audiovisual en medios digitales para la comunicación educativa, cultural e informacional de la División de Ciencias Sociales y Humanidades” consiste en el desarrollo de material audiovisual para todo público interesado en conocer más sobre temas culturales y sociales que ocurren en las comunidades internas de la Ciudad de México.

Este material es difundido por los canales de televisión abierta como es el caso de Canal 21, el cual próximamente transmitirá el programa de opinión y divulgación llamado “Senda Urbana”, en colaboración de las divisiones de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco CyAD (Ciencias y Artes para el Diseño) y CSH (Ciencias Sociales y Humanidades). “Senda Urbana” se grabó principalmente en el foro de televisión del edificio “K” de la UAM Xochimilco, que corresponden a los talleres de la carrera de comunicación. Dicho programa, dirigido por Jesús Alberto Rosado Briceño, Fernando Lozano Ramírez y con ayuda de Ana Ruth Quiroz Ibarra, contará con 13 capítulos sobre diversos temas como el diseño y su conexión con la ciudad, el transporte y la movilidad, el arte urbano y el Street art, memoria y futuro de las edificaciones, la crisis del agua y su influencia en la ciudad, las formas de poblamiento y habitar de la Ciudad de México, registro de patrimonio en la Ciudad de México para su conservación, ruralidad en la CDMX, el mobiliario urbano y el beneficio social, ciudad y accesibilidad, la construcción de barrios y colonias dentro de la Ciudad de México, cultura y ciudad y la ciudad, el habitar y sus escalas.

La estructura de los capítulos anteriormente mencionados es el siguiente:

1. **Introducción o presentación:** En esta parte se da la bienvenida a cada programa y se presenta el tema del día por parte del conductor y con apoyo de un vídeo introductorio.
2. **Primer desarrollo:** Se trata de problematizar el tema del capítulo. Es decir, delimitar claramente el objeto de estudio mediante el cuestionamiento del presentador y los invitados.
3. **Vídeo Sondeo de opinión:** A través de un vídeo tipo capsula se obtiene un acercamiento a la opinión pública acerca de determinada situación. Este punto solo se aplicará a ciertos capítulos que lo requieran.
4. **Segundo desarrollo o Cuerpo de la entrevista:** En esta parte se desarrolla el análisis del tema-problema desde las diferentes perspectivas de los invitados.
5. **Vídeo-entrevista:** Se trata de una entrevista adicional a un especialista o investigador reconocido sobre el tema del que se esté hablando desde una perspectiva particular. Al igual que el punto “C”, solo se aplicará a capítulos concretos.

6. **Cierre y/o conclusiones (tercer desarrollo):** Se trata de la culminación del programa tratando de establecer una visión prospectiva acerca de del tema-problema, tareas pendientes, acciones a seguir, políticas públicas a impulsar, problemas a enfrentar, etc.

## **Objetivo General**

El programa “Senda Urbana” tiene los siguientes objetivos:

1. Difundir temáticas diversas de los campos fundamentales del diseño, de la planeación territorial y urbanas.
2. Tener una incidencia social, cultural y política en la comunidad universitaria y en la sociedad en general sobre el derecho a la ciudad.
3. Divulgar los conocimientos teóricos y prácticos de la comunidad de CyAD de la UAM Xochimilco, a nivel urbano.
4. Constituir una plataforma para el encuentro intelectual, de campo y crítico de lo que acontece en las ciudades de México y el mundo.

El objetivo principal, dentro del área de la carrera de diseño de la comunicación gráfica, es planear y desarrollar procesos de producción de mensajes gráficos para medios web, aplicando las habilidades y conocimientos teóricos, técnicos y expresivos propios de la comunicación gráfica. Por ende, se le proporcionará al programa una identidad visual por medio del diseño de su logotipo, asignación de la paleta cromática más adecuada, diseñar su tipografía, bocetos de escenografía, supers-plecas, desarrollar sus animaciones introductorias para algunos de los capítulos, cortinillas y transiciones y los créditos finales del programa.

## **Actividades realizadas**

Mis actividades del servicio social me permitieron desarrollarme y conocer cuestiones más técnicas y específicas tanto de mi carrera de diseño de la comunicación gráfica como de la licenciatura de comunicación.

Mi primera tarea dentro del proyecto “Estrategias de producción audiovisual en medios digitales para la comunicación educativa, cultural e informacional de la División de Ciencias Sociales y Humanidades” fue realizar bocetos para la escenografía del programa y proponer la paleta cromática de la misma

La propuesta seleccionada estaba conformada por distintos elementos; el fondo era conformado por siluetas de las edificaciones más emblemáticas de la Ciudad de México (tales como el Ángel de la Independencia, el Monumento a la Revolución, la Torre Latino, entre otras), y la siguiente capa del fondo son estructuras con una textura muy similar a los paneles que tiene el edificio de la Rectoría General de la Universidad Autónoma Metropolitana. Finalmente, el espacio en el que se desarrollaba el programa constaba de sillones rojos (estos

podrían variar entre 2 y 5 piezas según el número de invitados que aparecieran en cada episodio), una mesa central y una alfombra gris. La paleta cromática (en Pantone) del programa resultó de la siguiente manera:

Fondo: 419 CP, Cool Gray 2 UP, 2747 UP, P 172-1 C

Elementos de escenografía: 7533 CP, P 179-16 C, 7620 CP

Posteriormente, todo el equipo del servicio social nos involucramos a armar el set de grabación para el programa "Senda Urbana". Para esto, primero debíamos hacer inventario del equipo con el que contábamos dentro del set de televisión del edificio "K" dentro de nuestra universidad. Se tuvieron que revisar las 3 cámaras, pintar el ciclorama que cubría completamente 2 de las paredes del foro, comprobar que funcionaran los equipos de iluminación (luces tipo cazuelas, mamparas, lámparas tipo FloTec y cortadoras de luz) y limpiar el foro de forma general (barrer, quitar soportes de luces que no se ocupaban en la parte superior y quitar cintas usadas como marcas para grabaciones previas a este proyecto).

Posterior a la limpieza del foro, se necesitaban conseguir los elementos físicos de la escenografía. Algunas personas dentro de la carrera de Diseño Industrial de la UAM Xochimilco nos ayudaron a hacer la alfombra y a elaborar las mamparas a escala de las siluetas de los edificios y de los paneles de la rectoría general anteriormente mencionado. Una vez con las mamparas entregadas, los del servicio social nos encargamos de pintarlas y hacerle unas últimas adecuaciones para que pudieran mantener en pie y evitar que se cayeran a mitad de las grabaciones en el foro. Y las sillas fueron prestadas por la coordinación del plantel.

Para finalizar los preparativos del foro, se revisaron las conexiones del techo para ubicar el mejor lugar para cada fuente de luz y montarlas. Al final se colocaron 4 lámparas tipo FloTec en la parte superior frontal del escenario para iluminar a los invitados, 4 cazuelas para iluminar el ciclorama del tono azul del programa y 3 mamparas para iluminar los contornos del presentador y los invitados del programa.

Después de esta etapa de preparativos empezamos con la producción del programa en el foro. La coordinadora que sería la encargada de contactar y agendar las citas con los invitados fue la Mtra. Ana Ruth Quiroz Ibarra, quién invitó a profesores y egresados de la división CyAD. Algunos de los invitados fueron la Dra. Mayra del Carmen Bedolla Torres, Mtro. Roberto Padilla Sobrado, Dr. Jorge González Aragón, el rector de la unidad Xochimilco Dr. Francisco Javier Soria López, entre otros.

Durante la fase de producción desarrollé diferentes actividades que variaban según las necesidades del momento. En algunos programas me desempeñé en el rol de cámara man grabando tanto a los invitados como al presentador Fernando Lozano Ramírez, en otras ocasiones me aseguraba de que cada segmento de los programas cumpliera con los tiempos asignados en la escaleta desarrollada por los profesores, y en otras ocasiones me aseguraba de que toda la información de

vídeo y audio de las grabaciones fuera almacenada en una memoria tipo SD que posteriormente se usaría para pasar esa misma información a un disco duro y pasar el material a las computadoras de los talleres de comunicación para la maquetación, edición y renderización.

Mientras mis compañeros se encargaban de la grabación de insertos de la Ciudad de México para los programas, mi compañera Jessica Janeth Vázquez Gómez y yo desarrollamos propuestas de los elementos gráficos de la identidad del programa “Senda Urbana”.

Para desarrollar de mejor manera estos elementos, nos dedicamos a hacer un estudio detallado de la audiencia y lograr una mayor persuasión hacia ellos. En este estudio se analizaban distintos aspectos, tales como el consumo de la televisión abierta en el país, el rating de cada genero televisivo y la competencia directa e indirecta de “Senda Urbana”. Con las conclusiones se determinó que se buscaría apelar a la audiencia con acceso a programación de televisión abierta, con un rango de edad entre los 40 y 60 años y que estuvieran interesados en conocer la situación actual de la CDMX en aspectos culturales, espaciales, ecológicos y políticos; y que se utilizaría un imagotipo con las iniciales del programa “SU” de un tono azul con degradado, la tipografía sería redonda sin patines como la Createo Display en tipo Bold y en las placas se utilizaría el mismo azul del imagotipo acompañado de un tono naranja, ya que es el color complementario.

Una vez establecida la identidad gráfica del programa de 21, se nos encargó desarrollar las cortinillas del programa; la de inicio del programa, corte y regreso de comercial y fin del programa. Mi compañera Jessica Vázquez se encargó de hacer propuestas con vídeos libres de uso combinado con elementos en motion graphics y yo hice propuestas animadas hechas en el programa Adobe After Effects. Mi propuesta para el inicio del programa consistía en el recorrido de un camino naranja formando una senda pasando por lugares emblemáticos de la Ciudad de México como el Monumento a la Revolución y el Ángel de la independencia, y también mostrando algunos medios de transporte emblemáticos de ciudades urbanas como el metro, la bicicleta y el triciclo del fierro viejo (que tenía su propia referencia en la pista musical del programa); este recorrido se segmentaba en 4 tomas. Y en la quinta toma, la cámara de alejaba revelando el imagotipo de “Senda Urbana”.

Luego de las cortinillas, Jessica y yo hicimos propuestas para las semblanzas de los invitados que aparecerían en pantalla para presentarlos a los espectadores, mencionando sus nombres, ocupaciones, formación académica y reconocimientos nacionales e internacionales. Mi propuesta consistía en una fotografía del lado derecho de la pantalla, nombre con tipografía Createo Display tipo Bold 30 pts, texto de información en Arial 20 pts y con una fotografía de la escenografía del foro sin personas desenfocado.

Por último, se me fue asignada la elaboración de las animaciones del episodio 3 “Arte urbano, Street art”, episodio 4 “Memoria y futuro de las edificaciones. La construcción de la ausencia” y episodio 12 “Cultura y Ciudad”.

Para la animación del episodio de “Arte urbano, Street art” realicé una secuencia en el que iba construyendo un mural desde los trazos de un mural de Ciudad de México hasta revelar la fotografía del mural capturada por mis compañeros en el contexto urbano. Para su elaboración utilice vectores hechos en Adobe Illustrator, corrección de color y el pincel corrector de Adobe Photoshop, animación de máscaras en Adobe After Effects y finalmente el montaje, transiciones y render de Adobe Premiere.

En la animación del episodio 4 “Memoria y futuro de las edificaciones. La construcción de la ausencia” hice otra secuencia, pero esta vez de la evolución de la Ciudad de México; partiendo desde las conocidas “Islas Primitivas” y la gran ciudad de Tenochtitlan hasta la actual CDMX en un plano llamado “Big Long Shot” usado en el cine para mostrar grandes escenografías. Utilicé los programas de Adobe Photoshop para el diseño de las escenografías, montajes con fotografías reales y paleta de color; y finalmente usé Adobe Premiere para la maquetación, asignación de transiciones y render.

Por último, para la animación del episodio 12 “Cultura y Ciudad” realicé una secuencia en el que se muestra Mesoamérica y los territorios y ciudades más importantes de las culturas prehispánicas Mexica, Maya, Teotihuacana, Totonaca y Zapoteca. Usé Adobe Photoshop para el diseño de los fondos, Adobe After Effects para uso de máscaras y Adobe Premiere para la maquetación, asignación de transiciones y render.

## **Metas alcanzadas**

Todas las tareas asignadas al área de Diseño de la comunicación gráfica fueron concluidas en tiempo y forma para cuando se transmite “Senda Urbana” en el canal 21. Además de que el programa ya contará con su propia identidad visual gracias a los elementos gráficos otorgados.

## **Resultados y conclusiones**

Al trabajar en este proyecto para mí servicio social me enseñó a trabajar en equipo con personas de otras áreas, a ser más comunicativo con los equipos de trabajo, adquirí nuevas habilidades y conocimientos de producción y edición de vídeos que me serán muy útiles en el campo laboral y ahora sé cómo gestionar proyectos de esta misma escala y qué tipo de perfil debe cumplir el equipo para desarrollarlos.

## **Recomendaciones**

Se debería de dar más visibilidad a los proyectos internos de la UAM y añadirlos en los catálogos de servicio social de las diferentes divisiones de la universidad, con el propósito de que la comunidad estudiantil tenga la oportunidad de acreditar

el servicio social desempeñándose dentro de las instalaciones del plantel y tener la oportunidad de colaborar en un proyecto real con otros estudiantes de diferente área.

## Referencias

\*Arqui.Cultura. De Tenochtitlan al ZÓCALO | en 47 MINUTOS. *YouTube*. julio 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=W2STq1qa1Nc>.

\*Before you continue to YouTube.

<https://www.youtube.com/shorts/E3QEoNC9EN8>.

\* MXCity, MXCity. La evolución de la Ciudad de México a través de mapas y fotografías. MXCity. <https://mxcity.mx/2022/09/la-evolucion-de-la-ciudad-de-mexico-a-traves-de-mapas-y-fotografias/>. Published 20 de mayo de 2023.

\*PepeRandom!! Intro y cortinillas de programa cultural. *YouTube*. junio 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=grs-mKg61Nk>.

\*Alexis Villa. Cortinilla Noticiero. *YouTube*. mayo 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=ljANsflwnEY>.

\*JHereM. Transición elegante con Tritono - Tutorial After Effects [Español]. *YouTube*. marzo 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=bL6WiAdWWF8>.

\* En México se consumen 2.5 horas de TV abierta y 3 horas en plataformas de video en internet, al día, por persona. (Comunicado 109/2022) | Instituto Federal de Telecomunicaciones - IFT.

[https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-se-consumen-25-horas-de-tv-abierta-y-3-horas-en-plataformas-de-video-en-internet-al-dia#:~:text=Comunicado%20109%2F2022\)-.En%20M%C3%A9xico%20se%20consumen%202.5%20horas%20de%20TV%20abierta%20y,\(Comunicado%20109%2F2022\).](https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-se-consumen-25-horas-de-tv-abierta-y-3-horas-en-plataformas-de-video-en-internet-al-dia#:~:text=Comunicado%20109%2F2022)-.En%20M%C3%A9xico%20se%20consumen%202.5%20horas%20de%20TV%20abierta%20y,(Comunicado%20109%2F2022).)

# Anexos

Logo con fondo blanco

