

**Mtra. María de Jesús Gómez Cruz**

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

**INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

Televisión Metropolitana S.A. De C.V. - Canal 22

**Periodo:** 01 Noviembre 2012 – 01 Mayo 2013

**Proyecto:**

Promoción, Difusión y Preservación  
de la Cultura y las Artes.

**Clave:**

XCAD000194

**Responsable del Proyecto:**

Lic. Liliana Berlanga Teran.

**Asesor Interno:**

Roberto Antonio Padilla Sobrado.

César Cruz Leyva

**Matrícula:** 208330087

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

**Tel:** 7097-9529

**Cel:** 04455 3908 4056  
polvor@gmail.com

## **Introducción:**

A lo largo de seis meses realizando mi servicio social en Canal 22 específicamente en el área de pantalla en el departamento de diseño gráfico, pude experimentar con la creación de contenidos televisivos al verme involucrado en la realización de motion graphics y otras diversas aplicaciones del diseño gráfico, diversos proyectos y actividades fueron asignados a mi cargo, de los cuales aprendí en sobre medida sobre su planeación, su desarrollo, sus procesos y su ejecución, tuve libertad completa para proponer y aportar ideas en algunos de los casos y al mismo tiempo observar metodologías de trabajo y procesos de generación de contenido visual en este departamento.

Observé de cerca la forma de trabajar y producir contenidos para televisión, sobre todo en la parte visual, desde las sencillas plecas de apoyo en una entrevista, pasando por cortinillas de medio tiempo entre programa y programa, hasta vestidos completos de pantalla.

Conocí de pie a pa las instalaciones de Canal 22, permitiendome entender las actividades desarrolladas en los diversos estudios de grabación, el mismo caso para las cabinas de audio y las salas de edición de video, la base de datos y el banco de contenidos audiovisuales, el control que requiere su inventario, también pude observar la relacion de trabajo de cada uno de los equipos a la hora de generar contenidos visuales, la variedad y cantidad de gente involucrada en la creación o adquisición de contenidos idóneos, su organización y proceso creativo hasta lograr un producto terminado.

También desarrollé propuestas y materiales gráficos en cuestión editorial y marca que se necesitaron en su momento, obteniendo así una experiencia completa en mi desarrollo como diseñador gráfico recién insertado en el mundo real.

## **Objetivo general y objetivos específicos:**

### *- Objetivo general:*

Mi objetivo general durante esos seis meses de servicio social en Canal 22 fué el de cumplir con mi deber como alumno de la Uam Xochimilco al prestar un servicio a una institución pública sin retribución alguna, 480 horas en las cuales pretendí servir y al mismo tiempo aprender y probarme en diseño gráfico como recién egresado.

Pude observar la forma de trabajo en una institución tan grande como esa, y entender así la mayoría de los procesos de desarrollo necesarios para conseguir una buena producción televisiva, y sobre todo del diseño gráfica que la compañía irremediamente.

### *- Objetivos específicos:*

Los objetivos específicos se fueron ampliando a lo largo de servicio social, ya que cada una de las tareas y proyectos encargados a mí para su realización se convirtieron en objetivos a cumplir y lograr.

Enlistaré a groso modo cuales fueron los más importantes de estos:

- \* Apoyar gráficamente en el área de “Pantalla” en la coordinación de diseño por un periodo de seis meses.
- \* Apoyo en la realización de Motion-Graphics necesarios en la mayoría de las producciones realizadas por el canal.
- \* Apoyar gráficamente en el área de diseño editorial en los casos que sean requeridos.
- \* Contribuir en la búsqueda de material de video en la inmensa base de datos propia del canal para su revisión, cancelación, selección o reprogramación.
- \* Diseñar cualquier material gráfico necesitado por el área de diseño o demás departamentos que en su momento requieran de materiales visuales de apoyo.

## **Metodología utilizada:**

Dependiendo de los objetivos la metodología fué distinta para cada uno de ellos, desde algo tan simple como la investigación del funcionamiento del software de búsqueda de materiales de video y su aprendizaje, hasta el desarrollo de la comunicación, contenidos y público objetivo en el armado de un libro sexenal del canal.

Siempre tomando en cuenta y priorizando la comunicación de un mensaje específico para un público específico, y valorando los medios más adecuados para lograr un correcto alcance y comprensión del mensaje comunicado.

Pude observar los métodos utilizados casi inconscientemente por la mayoría de los integrantes del área de diseño en la que estuve, todos con sus metodologías propias pero muy similares a la hora de obtener resultados en cuanto a comunicación y diseño.

Se notaba la velocidad y habilidad de los más expertos para desarrollar los materiales gráficos perfectos para cada producción, me asombró ver lo rápido que trabajan algunos diseñando materiales ideales para cada proyecto necesitado, quizá nadie documentaba en papel lo que estaba haciendo pero definitivamente había procesos en su mente y formas de trabajo que lograban resultados más que satisfactorios en contenido visual.

Aprendí mucho de su forma de trabajo para optimizar el tiempo, o la forma en la que conciben las figuras y colores que se van a utilizar para determinado mensaje, la manera en la que planean el tiempo y movimiento de los motion-graphics calculándolo todo para que se vea dinámico y atractivo.

Todos los diseñadores del área de pantalla de apoyaban en el software "After Effects" pero cada uno tenía su estilo y procesos creativos que lograban propuestas visuales muy diversas en los contenidos del canal.

## **Actividades Realizadas:**

A groso modo las actividades realizadas en el canal consistieron en apoyo en la coordinación de Diseño Visual, realización de Motion Graphics para cada proyecto que los necesitó, gráficos animados como apoyo en presentaciones, retoque fotográfico digital; creaciones de animaciones vectoriales, modelado y animación 3d.

Pude participar en la elaboración del libro sexenal de canal 22, realizando gráficas vectoriales y edición fotográfica digital, cortinillas y motion graphics para diversos programas como “Nosotros los otros” y “Zona D”, Pops para la señal internacional del canal, además de presentaciones y animaciones para diversos fines.

Vale la pena entrar en detalle de cada proyecto realizado en el canal, a continuación explicaré brevemente cada uno de los proyectos más relevantes en los que me ví involucrado.

- *Clic Clac: (Ver fig. 01 pag. 11)*

Ilustrado por Ixchel Luna, se me encargó animar todos los elementos al ritmo de la canción de Luis Pescetti “Los Changos” para la barra infantil de Canal 22, las ilustraciones pretendían simular artes creados por niños, tomando en cuenta el tiempo predestinado para esa cápsula, animé los elementos para que danzaran dinámicamente entre escena y otra, mientras el texto seguía y cambiaba según la letra de la canción, utilicé un plug-in llamado “Sure target” que me permitió controlar la cámara del programa utilizado (After Effects) para mover los encuadres a gran velocidad para así poder ilustrar la canción en cuestión, observé lo común que es la utilización de plug-ins en After Effects a la hora de trabajar y producir materiales en poco tiempo.

- *Hecho en Casa: (Ver fig. 02 pag. 11)*

Estas propuestas de logotipo, fueron diseñadas específicamente para una producción interna de Canal 22, la cual consistía en transmitir contenidos hechos por el canal, ya que parte de su programación es de licencias extranjeras, y celebrar los 20 años del mismo, lo que se buscaba era impulsar precisamente toda la programación realizada a manos del canal, la idea principal fué que conceptualizáramos todo como un sello casero y antiguo que unificara a todas las producciones, al final el equipo desarrollo muchísimas propuestas, hasta dar en el clavo y encontrar la que mejor se adaptara al canal, su imagen y lo que quiso representar en ese momento.

- *Señales: (Ver fig. 03 pag. 12)*

Junto a Alexander Pérez tuve que animar el arte creado por Arturo Ramos, Motion Graphics que ilustran los tipos de señales que posee el canal, señal internacional, señal metropolitana, señal nacional y señal internet, la animación consistió en el movimiento de todos los elementos en conjunto para formar una especie de cortina que separa e indica que tipo de contenido precede en el video, es útil ya que el canal edita mucho material que debe ser separado e identificado para su clasificación y posterior salida al aire en su determinada categoría, fué un material para uso interno.

- *Nosotros los Otros: (Ver fig. 04 pag. 12)*

Se me pidió continuar con este proyecto que ilustra a manera de “Street Art” problemáticas en torno a los grupos sociales más vulnerables, como indocumentados, homosexuales, gente en extrema pobreza o todo aquel que sufre de discriminación o violencia de algún tipo, las composiciones ya estaban armadas, y mi trabajo consistió en hacer nuevos “esténciles” que ilustraran a estos sectores vulnerables, el material comprendía un intro, un par de cortinillas de “continuamos” y “regresamos” y un cierre, todos homologados con artes que simulaban muros en la calle intervenidos con graffitti, estenciles y demás artes urbanos, era una producción semanal, por lo que cada 8 días editaba nuevos artes que tuvieran relación con las temáticas tratadas en cada uno de los programas.

- *Pops Señal Internacional: (Ver fig. 05 pag. 13)*

Se les llama pops a pequeños gráficos que aparecen dentro de una transmisión al aire para protegerla contra copias como el logotipo de diversos canales de televisión o indicar alguna información o micro comercial, la mayoría son temporales y su visualización en pantalla no supera un minuto, como ya comenté anteriormente Canal 22 tiene diversos tipos de señales y contenidos, estos pops los realicé para la señal internacional, la cual transmite programas de contenido relevante respecto a la cultura mexicana, y crea programas específicos con materiales especiales de cada estado de la república mexicana, es por eso que los pops diseñados ilustran monumentos o características icónicas de cada uno de los estados mencionados en la programación como las mariposas monarca en Michoacán o vestidos típicos para Jalisco y Veracruz.

- *Súper Martes: (Ver fig. 06 pag. 14)*

Súper Martes fué un homólogo del “Super Tuesday” norteamericano, una programación especial que procuraba poner al tanto sobre las elecciones presidenciales en Estados Unidos en aquel año.

El programa requería la realización y diseño de un logotipo, y un vestido completo de pantalla que comprendía un intro, cortinilla de “continuamos”, “regresamos” un ending y plecas para mostrar el nombre y demás información de los entrevistados, los artes tuvieron varias versiones y al final se animaron e imprimieron en stands muy grandes para simular un back en el estudio en donde se grababa.

- *Zona D: (Ver fig. 07 pag. 14)*

Zona D, o zona diversidad, es una barra de cine de ficción y documental sobre diversidad sexual, la cual presenta un epígrafe antes de cada proyección, con una frase o cita referente al amor de exponentes de literatura universal o nacional, como Pablo Neruda o García Márquez, mi tarea consistía en ir actualizando cada semana dicho epígrafe, el cual se mostraba como texto flotante que se movía como olas en el mar, con un tiempo de lectura adecuado para luego desaparecer y dar inicio a la pieza de cine seleccionada esa semana, al final realicé más de 20 epígrafes con frases diferentes a lo largo de mi servicio social en el canal.

- *Navidad 22: (Ver fig. 08 pag. 15)*

Participé en la creación de un comercial de Canal 22 de acuerdo a las fechas decembrinas, fué pensado como un audio (Voz en Off) de un hombre hablando y enlistando todas las cosas y personas que disfruta de la navidad, como la comida, las velas y demás objetos y familiares que solo tiene presentes en esas fechas, gráficamente fué ilustrado con todos esos objetos mencionados en el audio apareciendo y desfilando uno tras otro a gran velocidad, por lo que se necesitaron muchísimos elementos vectorizados que diseñamos entre todos para completar la gran lista de objetos que necesitábamos.

*- Gráficas - Libro sexenal: (Ver fig. 09 pag. 16)*

Al término del año en curso se le encargó al canal una producción editorial muy importante, el desarrollo de un libro que tendría como contenido todo lo relacionado a producción y estadística de aquel sexenio que terminaba, mi tarea fue diseñar gráficos para datos estadísticos como avances en cobertura, digitalización o hasta las horas transmitidas a lo largo de todo ese periodo, todas las gráficas se realizaron con las mismas 4 tintas y las seleccionaron para aparecer en dicha publicación.

El tiraje al final fue muy exclusivo, sólo existieron veinte ejemplares, que incluían además de datos estadísticos, biografías de los empleados más antiguos en el canal, producciones destacadas, e incluso mapas de las instalaciones y sus características.

*- Gráficas - Redes sociales: (Ver fig. 10 pag. 17)*

Debido al éxito de las gráficas en el libro sexenal, se me pidió realizar unas nuevas que ilustraran el avance y alcance de las redes sociales del canal de los últimos cuatro años, contemplando únicamente Facebook y Twitter.

*- Letrero: (Ver fig. 11 pag. 17)*

Letrero es una producción propia de Canal 22, la dinámica de esta fue el narrar un pequeño tramo de obras y autores literarios muy diversos, apareciendo textos que seguían la letra del audio, con ilustraciones vistosas que acompañaban la narrativa de los textos, para finalmente enganchar al espectador en la obra o autor de quien se hablaba.

Se me asignó una obra de Dorothy Parker, escritora estadounidense, para ilustrar el audio tipográficamente, por desgracia al final se decidió recortar esa autora antes de siquiera empezar el proyecto.

## **Objetivos y metas alcanzados:**

Mi objetivo general y objetivos específicos fueron alcanzados satisfactoriamente, pude lograr en cada caso los materiales gráficos necesarios para cada una de las producciones realizadas, algunas veces aprendiendo sobre la marcha su ejecución y algunas otras apoyado del equipo de diseño del área gráfica y video.

Aprendí lo que es ser diseñador de una institución real, y lo demandante que puede llegar a ser, y lo versátil de los métodos de trabajo y planeación de los proyectos en cuestión que sin duda me dejan otra perspectiva de las cosas y de la profesión de un diseñador.

## **Resultados y conclusiones:**

Realizando mi servicio social en Canal 22 me aportó mucho profesionalmente pues pude observar metodologías de trabajo en áreas que me interesan demasiado, como la producción de video, animación y motion graphics en formatos específicos, vestidos de pantalla, imagen corporativa y otras aplicaciones del diseño gráfico, quizá en la forma de organización de mi trabajo pude lograr que la búsqueda de material en archivo digital fuese más rápida y controlada.

Sin duda obtuve mucha experiencia al realizar mi servicio social en una entidad como Canal 22 y como primer acercamiento al área laboral de mi carrera me llevo muy buen sabor de boca.

## **Recomendaciones**

Sin duda recomiendo que los jóvenes universitarios realicen el servicio social antes de terminar su carrera, para así poder abrir posibilidades de trabajo como becario y a su vez de obtener un empleo en el lugar donde realicen su servicio, buscar también que este lugar sea de su agrado y se dedique a realizar actividades en las que estén interesados y puedan desarrollar después de manera profesional.

## **Bibliografía:**

Maya Bernal, Felipe, Aguilera del Río, Patricia, Bernal Lerma, Isela, Hernández Guereca, Irais. *Sitio Web mexicanos diseñando*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2006. Págs. 56

Norman, Donald. *The design of future things*. Philadelphia: Basic Books, 2007. Págs. 34

Rivera Díaz, Luis Antonio. *La retórica en el diseño gráfico*. México D.F.: Encuadre, 2007. Págs. 127

**Anexos:**

Fig 01.



Fig 02.



Fig 03.



Fig 04.



Fig. 05



Fig. 06



Fig. 07

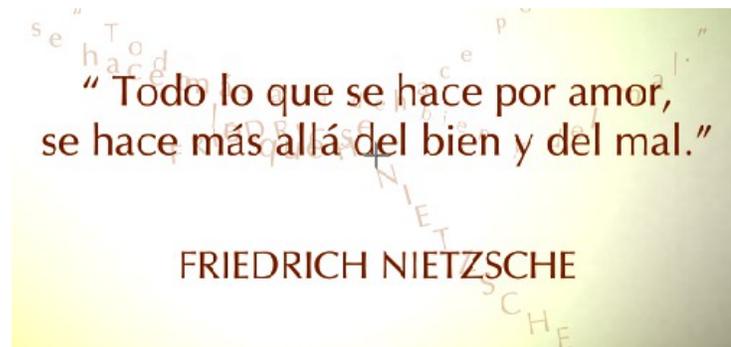
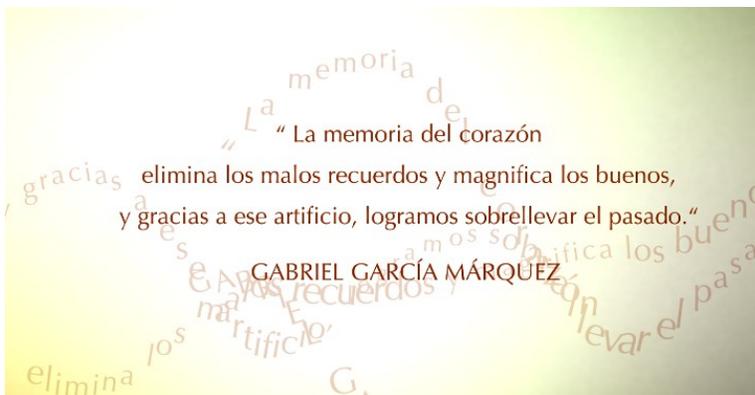
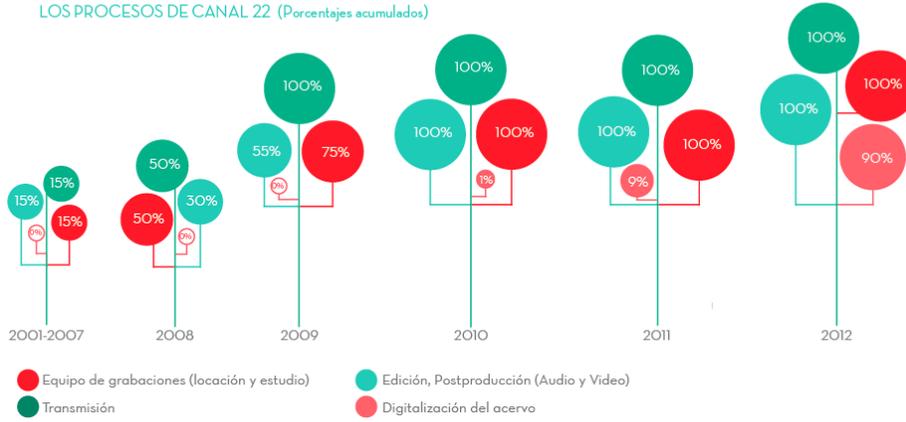


Fig. 08



Fig. 09

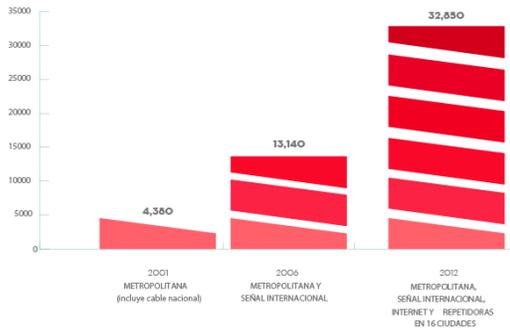
**AVANCE EN LA DIGITALIZACIÓN DE LOS PROCESOS DE CANAL 22 (Porcentajes acumulados)**



**MAPA DE COBETURA A JUNIO 2012 (LAS 4 SEÑALES)**



**HORAS DE TRANSMISIÓN**



**FINANZAS SANAS AL FINAL DE LA ADMINISTRACIÓN**

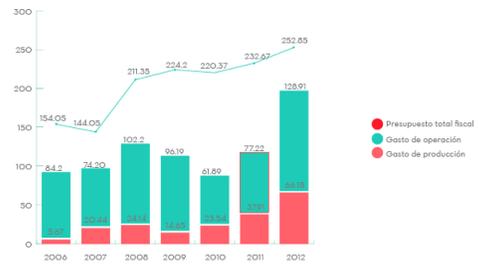


Fig. 10

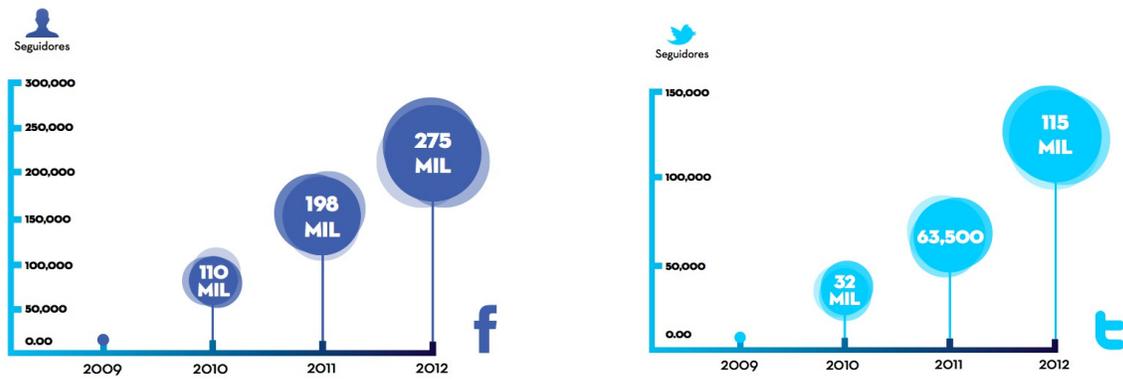


Fig. 11

PROGRAMA: **EL LETRERO**  
 NÚMERO: **12**  
 TEMA: Errores (El error, el error)

SECCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBSERVACIONES
8. FRAGMENTO ANIMADO  FUENTE TIPOGRÁFICA	<b>Anónimo</b>  <b>Dorothy Parker</b> <b>(E.U.A. 1893 – 1967)</b>  <b>C.V.</b>  Las navajas causan dolor; en los ríos hay humedad; el ácido altera el color; las drogas, la estabilidad. Portar armas es ilegal; ahorcar, sentir vahído; el gas huele de plano mal; vivir es menos jodido.	Con Voz en off