

**Dr. Francisco Javier Soria López**

Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

UAM Xochimilco

## **INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

Dakota No. 45 Col. Parque de San Andrés, Alcaldía Coyoacán.

**Diseño aplicado a estrategia y Marketing Digital para emprendimientos culturales**

**Periodo:** 14 de diciembre de 2020 al 31 de Julio de 2021

**Proyecto:** Diseño aplicado a estrategia y Marketing Digital

**Clave:** XCAD00554

**Responsable del Proyecto:** Lic. Laura Ghalí Martínez Andrade

**Asesor Interno:** Roberto A. Padilla Sobrado

Laura Patricia Méndez Galindo **Matrícula:** 2142036782

**Licenciatura:** Diseño de la comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

**Tel:** 5863 5757

**Cel.:** (55) 8387 0638

**Correo electrónico:** hezneek@gmail.com

## 1. Introducción

En el presente informe describo mis labores profesionales y experiencia dentro del proyecto llamado Diseño aplicado a estrategia y Marketing Digital para emprendimientos culturales. Inicio describiendo los objetivos principales del proyecto y las metas alcanzadas en un periodo de siete meses.

Un emprendimiento cultural crea oportunidades para fomentar expresiones artísticas, la cultura de comunidades y resuelven una problemática social, puede ser a través de talleres o algún otro medio.

Dar difusión por medio de una estrategia de Marketing a emprendimientos o proyectos culturales, entre otros beneficios, podría generar bienestar e inclusión social y diversidad cultural. Uno de los fines de una estrategia de Marketing definida para emprendimiento cultural puede ser promover los derechos humanos, respeto a la igualdad y visibilizar la presencia de un determinado grupo social.

Teatro de Aire es una Asociación civil que generó un proyecto que buscó brindar nuevas herramientas a un importante sector de la población creativa mexicana, fortaleció el papel de la mujer en la industria digital creativa. Esto da posibilidades creativas que impulsan nuevas búsquedas artísticas. En los siguientes puntos escribo el papel que desempeñé como profesional del diseño dentro de este proyecto.

## 2. Objetivo general

Las actividades que realicé a lo largo de mi servicio social estaban destinadas a apoyar a Teatro de Aire, que en 2015 se consolidó como Asociación Civil para poder concretar proyectos como lo son talleres, creación de centros culturales, convenios en apoyo a artistas de distintas disciplinas y busca crear piezas artísticas de formato original que dignifiquen la expresión mexicana actual.

En 2019 Teatro de Aire lanzó una propuesta llamada #BeYourVoice, buscaron alcanzar a 100 mujeres mexicanas para empoderarlas mediante la enseñanza en habilidades de diseño digitales y de emprendimiento. Las alumnas del proyecto tuvieron la posibilidad de adquirir diversos conocimientos teóricos y prácticos que pudieron ejecutar en un proyecto aplicativo; utilizaron imágenes en 2D y 3D como principales elementos para la realización de los diseños.

#BeYourVoice es un proyecto experimental que utilizó la realidad virtual como una nueva herramienta para el diseño escénico en México y buscó contribuir a la igualdad de género y empoderamiento de mujeres y niñas, a través del diseño, desarrollo e implementación de una plataforma de aprendizaje en línea VR que fomenta que las mujeres mexicanas sean líderes dentro del diseño escenográfico.

Entre mis principales fines como diseñadora se encontró crear contenido gráfico digital para el proyecto #BeYourVoice que, como fue anteriormente descrito, fue desarrollado para capacitar escenógrafas en habilidades digitales para diseñar escenarios en Realidad Virtual. El objetivo principal de la asociación durante mi periodo de servicio fue la difusión de este proyecto, otros talleres y actividades en medios digitales para así lograr un crecimiento orgánico digital y acercar sus productos artísticos a público general para diversificar oportunidades de alcance de las artes escénicas, plásticas, literarias, cinematográficas y educativas.

### 3. Actividades realizadas

Mi primordial función fue evidenciar el trabajo creativo de las 100 escenógrafas participantes en #BeYourVoice a través de videos que cumplieron con los requisitos que cada plataforma requería. Los materiales iniciales con los que conté fueron dos videos testimoniales de dos minutos cada uno, en los que explicaron su experiencia y aprendizaje durante las 5 semanas del curso, compartieron reflexiones sobre la situación actual de las artes escénicas y contaron su relación con el software de diseño. También se me proporcionó la propuesta final realizada de cada una de las escenógrafas en formato mp4. Los medios elegidos para la difusión fueron Instagram y Facebook.

#### Instagram Reels

Para Instagram decidimos usar la nueva herramienta de la aplicación: *Instagram reels*. El concepto de esta nueva funcionalidad es crear videos cortos a partir de pistas de audio y compartirlos con la comunidad; los videos que se pueden producir son de máximo 30 segundos y pueden editarse desde la aplicación añadiendo fragmentos de audio y música, además de aplicar efectos y filtros. Aunque tenemos herramientas para edición de video desde la aplicación, no son suficientes para la comunicación profesional que requiere Teatro de aire. La asociación y el proyecto #BeYourVoice poseen ya una identidad visual, una línea gráfica establecida y una gestión de elementos de marca centrada en sus necesidades. Partiendo de su manual de identidad y el *brief* que se me proporcionó elaboré un *storyboard* o guión gráfico, esta herramienta me permitió visualizar y jerarquizar las ideas y conceptos dentro de nuestra línea del tiempo. También hice una selección de los fragmentos relevantes en cada video testimonial de cada participante, en donde ellas mencionan su nombre, edad, ocupación y la experiencia dentro del proyecto.

## Software

Para la edición del video y diseño de los artes usé los siguientes programas: After effects, Premiere, Illustrator y Photoshop.

Junto con el director de arte inicié con la creación de una cortinilla, la idea era introducir y destacar en los primeros segundos el logotipo #BeYourVoice y también transicionar al primer fragmento de video. Desde el inicio configuré las medidas y tiempo que la plataforma pide como requisito. En after affects realicé la animación digital de los elementos gráficos, siempre basandome en el *storyboard* ya aprobado, y añadí *motion graphics* a las partes más importantes para que la comunicación fuese fluida, se ha comprobado que, en medios digitales, las personas prestan más atención a los videos que a las imágenes es por esto que se tomó la decisión de incluir animación digital.

En los primeros 10 segundos de mi propuesta de video se puede observar a la participante hacer su presentación, menciona su nombre, el lugar donde vive y a lo que se dedica. Posteriormente comienza a reproducirse su proyecto, mientras ella relata su experiencia y conclusiones en voz en off. El audio y sus transiciones fueron editadas en premiere. Al finalizar mi periodo de servicio entregué 100 videos que cumplieron con el tiempo de entrega y objetivos de comunicación.

## Artes para RRSS

Además de la edición de video, diseñé artes para redes sociales. RRSS es la abreviatura para el término “redes sociales”. Un servicio de red social se puede definir como el medio de comunicación enfocado en encontrar personas para relacionarse e interactuar en línea y que mantienen intereses o actividades en común. Y la estrategia de Teatro de Aire para sus redes sociales fue la siguiente:

1. Definición de público y objetivos.
2. Análisis de RRSS, propias y de la competencia.
3. Desarrollo de la estrategia de contenidos.

Después de definir la razón de ser y el público de cada red social, se determinó que las dos que encajaron en el plan estratégico fueron Facebook e Instagram, también se definió el lugar que se buscaría ocupar en la mente del público objetivo, la clase de contenido gráfico para trabajar en la construcción de la marca y la frecuencia de las publicaciones.

Los tipos de contenido que se eligieron según nuestros objetivos fueron Inspiracional (emocional) y educacional (racional/sensibilización): eventos, calificaciones, informes, reportajes e infografías.

Basándome de nuevo en el manual de identidad que me proporcionaron y usando la parrilla de contenidos ya definida y calendarizada, diseñé los artes y presenté dos propuestas de cada tipo de contenido ante los otros creativos, una vez aprobados comencé con el diseño de imágenes para ambas plataformas. Entre otros contenidos se pueden encontrar imágenes y videos conmemorativos para el Día Nacional del Compositor, Día del Maestro, Día Internacional de la Mujer. También elaboré piezas gráficas para difundir las actividades de la asociación civil y videos animados para vincular nuevos seguidores.

### Comunicación Interna

Otra de mis funciones como diseñadora dentro de la asociación fue crear elementos de diseño relacionados con la comunicación interna e identidad corporativa. Colaboré con el diseño de presentaciones, banners, formatos y entregables visuales necesarios para proyectos culturales coordinados por Teatro de Aire.

### 4. Metas alcanzadas

El principal objetivo logrado fue la difusión del trabajo de las escenógrafas participantes en #BeYourVoice, y gracias a estos materiales audiovisuales la cuenta en Instagram de Teatro de Aire logró un crecimiento orgánico digital y mejoró su posicionamiento e interacciones.

Al finalizar mi periodo de servicio social logré entregar 100 videos animados digitalmente, uno por cada participante del proyecto y todos bajo la linea gráfica de la asociación. Fueron entregados de acuerdo a la calendarización de nuestras publicaciones. Al mismo tiempo generé contenido gráfico de calidad para Facebook e Instagram Stories.

Mediante nuestro contenido regular se logró un mayor alcance en medios digitales, la publicación constante de reels definió el compromiso de ofrecer contenido audiovisual relevante a nuestra audiencia. La elección de publicar diversos tipos de contenido resultó atractivo para el público objetivo y proporcionaron un valor diferente que ayudó a establecer una relación.

Lograr el posicionamiento digital de la asociación civil fue importante porque a través de este los productos artísticos se relacionan con el público general y así se diversifican oportunidades de alcance de las artes escénicas, plásticas, literarias, cinematográficas y educativas.

## 5. Resultados y conclusiones

Para mí, como profesional y mujer, la meta cumplida que mayor satisfacción me dejó fue reconocer y dar espacio al trabajo de las mujeres creativas en México. Darles la relevancia merecida a través de mi trabajo profesional fue una experiencia muy grata. Haber participado en el proyecto #BeYourVoice me hizo conocer el proceso creativo de escenógrafas mexicanas que fue narrado por ellas mismas, expresado desde su propia mirada y experiencia. Y gracias a la asociación su voz y trabajo no son invisibilizados, han sido difundidos para lograr reconocimiento, un gran alcance e influencia.

Usé y compartí mis conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de la licenciatura para lograr los objetivos de la asociación civil, poder acercarme a un proyecto cultural como este, que está a favor del empoderamiento, de la visibilidad y diversidad de la mujer, para mí ha sido un crecimiento grande profesional y personal.

Las prácticas estéticas no me son ajenas, gracias al plan de estudios que recorrí en la universidad puedo entender la relevancia que los creadores artísticos tienen dentro de la educación y formación de profesionales creativos ( y de otras áreas) y logro procesar la importancia del arte como vehículo para la transmisión de ideas. El tener una participación activa dentro de la asociación me hizo estar en contacto con investigadores sobre técnicas expresivas, fenómenos culturales y con los ejes temáticos que ocupan los artistas, y esto amplió mi perspectiva como profesional y como persona. El sentido y rumbo que le daba a mi profesión cambió a raíz de mi servicio social, no totalmente, pero sí se extendió ya que al mismo tiempo que aporté mis conocimientos fui adquiriendo otros, que en un futuro continuaré divulgando a través de mis quehaceres profesionales.

## 6. Recomendaciones

El trabajo con el equipo creativo de Teatro de Aire fue fluido, de fácil comunicación y organización efectiva. Debido a la situación y medidas actuales de salud el formato de mi servicio social fue vía remota, tuve un seguimiento diario en las actividades y se reforzó con reuniones semanales (videollamadas) para la correcta retroalimentación del proceso. Puedo decir que realicé satisfactoriamente el cumplimiento de mi servicio social y la experiencia de haberlo hecho vía remota fue muy buena, me permitió continuar y organizar con mayor eficiencia mis otras labores profesionales. Antes de iniciar mi servicio en esta asociación consulté con otros dos proyectos dentro del catálogo que se me proporcionó al inicio del trámite y en ambos me dijeron que no podría realizar mi servicio vía remota y debía esperar a que

pudiese hacerse presencial, sé que el formato en línea es poco común para ciertos procesos, sin embargo pienso que, gracias a esta y otras experiencias como diseñadora, para la licenciatura en Diseño de la comunicación gráfica es posible realizar nuestro trabajo a distancia y a los obstáculos que pudiesen presentarse también se les puede dar una solución efectiva. Considero que abrir más espacios para realizar nuestras prácticas profesionales en línea sería valioso para nuestra comunidad y proyectos a los que podamos aportar valor.

## 7. Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

- **El arte actual en México**

Alberto Argüello Grunstein

<http://discursovisual.net/dvweb07/aportes/apoarguello.htm>

- **Crecimiento Orgánico en redes sociales**

<https://www.grid.cl/blog/crecimiento-organico-en-redes-sociales-consejos-basicos/>

- **Manual de estrategias de marketing: definición, tipos y ejemplos**

<https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-de-marketing>

- **Empresas Culturales**

<https://cultura.cdmx.gob.mx/el-rule/empresas-y-emprendimientos-culturales>

- **Emprendimiento social y cultural**

[https://empleo.usal.es/emprende/guia-esyc/a-emprendimiento\\_social\\_y\\_cultural/2-2\\_emprendimiento\\_cultural\\_e\\_industria\\_cultural\\_y\\_creativa.html](https://empleo.usal.es/emprende/guia-esyc/a-emprendimiento_social_y_cultural/2-2_emprendimiento_cultural_e_industria_cultural_y_creativa.html)

## 8. Anexo. Arte para RRSS





**Estamos contigo 8M**

**¡Escucha el podcast!**




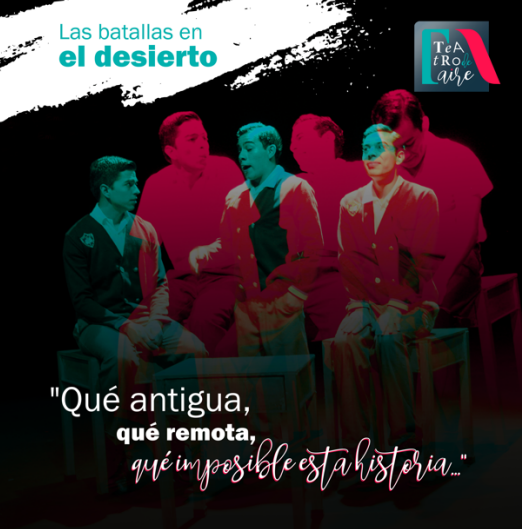




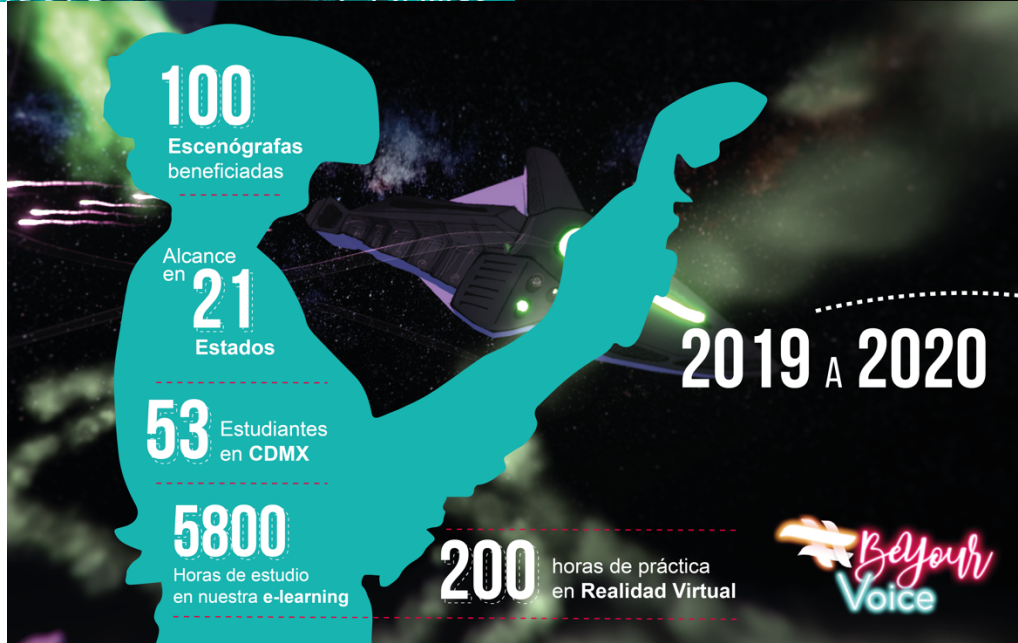
**Día Nacional del compositor**



**Las batallas en el desierto**

*"Qué antigua, qué remota, qué imposible esta historia..."*



**100** Escenógrafas beneficiadas

Alcance en **21** Estados

**53** Estudiantes en CDMX

**5800** Horas de estudio en nuestra e-learning

**200** horas de práctica en Realidad Virtual

**2019 A 2020**

