

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Departamento de Métodos y Sistemas

Universidad Autónoma Metropolitana

Periodo: 26 Enero 2016 a 26 Julio 2016

Proyecto: Diseño en envase en papel cartón

Clave. CAD000208

Ricardo Alfonso Anibal Lumbreras

Matricula: 209373088

Licenciatura: Diseño Industrial

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 3092 2390

Cel.: 04455 2249 9675

Correo electrónico: ricardo.anibal.lu@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El diseño de envase y embalaje es una práctica dentro de la actividad de diseño industrial de suma importancia, ya que el mercado de productos depende de este vínculo para cerrar el ciclo de consumo.

Casi el cien por ciento de los productos de consumo humano depende de un diseño de envase y embalaje, es por ello que se ha desarrollado una gran gama de lenguajes y sistemas para identificar y transportar un universo de objetos, alimentos y servicios para cualquier ámbito del quehacer humano.

Dentro de este proyecto fue de vital importancia entender la relevancia del diseño de envase de un producto, de esta forma no solo desarrollamos propuestas morfológicas, si no indagamos y desarrollamos investigación en relación al trabajo que nos encomendaron.

El trabajo que se realizó durante el servicio social fue de forma metodológica sobre diversos retos y desde un ambiente universitario, plataforma desde la cual se comenzó a vincular con clientes y problemáticas externas, todas ellas siempre de carácter social y sin fines de lucro.

De esta manera, en el tiempo en el que participe activamente en el proyecto se desarrollaron propuestas multidisciplinarias colaborando con expertos y usuarios en los distintos retos, lo cual permitió un trabajo más profundo y complejo sobre las propuestas. El trabajo conjunto con el Laboratorio de Pruebas y Simuladores y el Departamento de Métodos y Sistemas es ejemplo de lo antes dicho, esta colaboración permitió que el proyecto se enriqueciera y promovió que un gran número de estudiantes colaboráramos en conjunto.

De esta forma se desarrollaron diversas actividades que van desde la investigación pasando por etapas creativas y terminando en resultados palpables siguiendo los planes establecidos y los objetivos marcados desde el inicio del proyecto. El siguiente informe explica resumidamente los objetivos, actividades y metas alcanzadas dentro del periodo, además de sumar reflexiones y crítica de las actividades.

OBJETIVO GENERAL.

Ofrecer un panorama general de los procesos de envase, así como los materiales, aplicaciones, ventajas y desventajas, como herramientas para el desarrollo del proyecto, además de brindar a los prestadores del servicio el mínimo conocimiento de las normas nacionales para la correcta aplicación de materiales, diseño y grafismos en los trabajos realizados. De esta manera se intentara proporcionar el mayor cumulo de información y conocimientos con el objetivo interrelacionarlo con personas de otras disciplinas y solucionar problemas específicos dentro del proyecto.

El prestador de servicio social deberá entender la responsabilidad que implica trabajar dentro de este campo debido a los niveles altos de comercialización, comunicación gráfica, e impacto ambiental, con estas bases deberá participar activamente en el trabajo creativo dentro del laboratorio en los distintos retos que se planteen al equipo de trabajo. Esto implica: debates, diálogos, lluvias de ideas, bocetaje de conceptos, análisis entrevistas o trabajo de campo.

Con ayuda de las herramientas digitales se deberá colaborar en los proyectos realizando planos, imagen y diseño gráfico, modelos tridimensionales y visualizaciones foto realistas de los proyectos que se realicen dentro del servicio social, apoyar en el proyecto con diseño digital 2D y 3D, realizar prototipos, modelos y dommies.

ACTIVIDADES REALIZADAS.

Durante el periodo se participó activamente, en distintos niveles, etapas y tareas, en los diferentes proyectos. A continuación, se menciona en orden las tareas realizadas y el resumen del proyecto para el cual estuvieron dirigidas

- **Diseño de envase en cartón.** Se requirió de nuestro apoyo para participar en el diseño de dos pequeños envases de cartulina cable que serían utilizados para contener y guardar producto, sin embargo tenían que funcionar también como despachador del mismo y exhibidor de pequeñas tarjetas. En este reto se nos pidió participar en la solución de producción, lo cual implicaba la realización de dibujos y planos en 2D, sobre los cuales trabajamos en conjunto para resolver los problemas técnicos, dimensionales, suaje, dobléz, y armado de los envases.
- **Realización de imagen gráfica para el Departamento de Pruebas y Simuladores.** El departamento empezó un proyecto el cual consistía en enriquecer la comunicación visual que hasta entonces manejaba. Ya que algunos de los proyectos que se estaban desarrollando requerían un vínculo con clientes, usuarios y personas externas a la institución además que la promoción y muestra de los proyectos exigía una identidad que reflejara la forma de trabajo, el carácter y el enfoque social del Departamento de Pruebas y Simuladores y de Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. De esta manera se comenzó a desarrollar un proceso creativo conjunto a un trabajo de investigación para el desarrollo del mismo. Las actividades abarcaron: el trabajo y desarrollo de ideas en conjunto, desarrollo del concepto, investigación de marca, realización de bocetos, realización de propuestas digitales, branding de imagen y múltiples aplicaciones.

- **Realización de imagen gráfica para proyecto Papalani (Carreras de bajo impacto en triciclos de diseño especial, para personas con capacidades motoras diferentes).** Uno de los proyectos más complejos en los cuales fue requerido nuestro apoyo fue en el proyecto “Papalani” el cual consistía en desarrollar el diseño y fabricación de un triciclo adaptado para las competencias de “Race Runner”, que están enfocadas a personas con capacidades motoras diferentes. En este proyecto se colaboro en la parte de desarrollo de imagen y branding. El reto planteaba integrar colores, elementos y grafismos mexicanos con un sentido de velocidad y fuerza, integrando conjuntamente el significado de la palabra: “ruedas que vuelan”. Se realizó un trabajo creativo y de investigación para búsqueda de nombre, y desarrollo de concepto, bocetos y propuestas gráficas, ilustraciones digitales y pruebas de impresión.

- **Propuesta Grafica de la Segunda Muestra Interdisciplinaria de Administración y Diseño Industrial.** Profesores de CyAD a cargo de la coordinación de alumnos de la Licenciatura de Diseño Industrial en colaboración con Coordinadores de la Licenciatura de Administración, llevaron a cabo un proyecto en el cual se plantea la vinculación de los alumnos de las dos licenciaturas con el objetivo de fomentar el trabajo multidisciplinario y ofrecer un acercamiento más concreto al trabajo profesional. Por un lado, el trabajo con productos y clientes reales, y por el otro, la oportunidad de realizar modelos de negocio con asesorías mucho mejor constituidas.
Para este programa se requería una imagen en la que se reflejara la vinculación de las dos profesiones (administración y diseño industrial), de esta forma se intentó conjugar elementos y grafismos que expresaran dicho vinculo. Se realizaron ilustraciones digitales, y aplicación de la imagen en distintos elementos: señalética, propaganda, papelería, postales y accesorios.

- **Imagen para la Muestra de Proyectos Terminales de la Licenciatura de Diseño Industrial.** Finales del mes de abril se llevó acabo la muestra de proyectos terminales de diseño industrial, sin embargo la iniciativa de los maestros a cargo de la coordinación y en conjunto con los alumnos de esta generación, fue elaborar una campaña completa que tuviera un mensaje más completo y profundo que invitara a la reflexión en la audiencia sobre una sola pregunta: ¿para qué es el Diseño Industrial y en que influye en nuestra vida diaria?
Para este proyecto se solicitó nuestro apoyo de forma integral, es decir, desde la investigación, la creación del concepto, el trabajo creativo y de rediseño de las propuestas, la ilustración y dibujos digitales, las propuestas de mobiliario para la muestra, parte de la organización del evento y la preparación y supervisión de la producción.

Posteriormente se nos pidió apoyo para finiquitar con pequeñas actividades que involucraban la correcta entrega de documentos y material para biblioteca y algunas publicaciones que harían una reseña de la muestra y de esta forma concluir administrativamente el evento.

- **Reparación de Exhibidor y Capelo de Galería en UAM Xochimilco.** Por último se solicitó al equipo realizar la reparación de un cubo de exhibición para la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Se reparó los componentes de acrílico y los sistemas de fijación de la misma. Este mobiliario es utilizado normalmente en la sala de exposiciones ubicada en la explanada central de la unidad antes dicha. Es requerida para albergar y proteger las piezas de valor durante las muestras y exhibiciones.

METAS ALCANZADAS

Durante el periodo del servicio las metas obtenidas fueron múltiples, dado a que los proyectos fueron en muchas ocasiones muy diversos e individuales. A continuación mencionare las metas por cada una de los trabajos que realizamos dentro del servicio.

- **Diseño de envase en cartón.** Aunque este proyecto fue pequeño, logro cumplir el objetivo que planteaba, adentrarnos en el campo del envase y entender a grandes rasgos las características y requerimientos básicos de la profesión. El proyecto no se logró completar al 100 por ciento durante el periodo del servicio, sin embargo la parte del proceso en la cual nos involucramos de concluyo satisfactoriamente.
- **Realización de imagen gráfica para el Departamento de Pruebas y Simuladores.** Dentro de este reto se logró crear una imagen reflejo las actividades que desempeña el departamento. Este logo fue de vital importancia ya que los eventos y trabajos que daba salida del departamento carecían de identidad y marca. Este trabajo se concluyó con éxito y fue bien aceptado dentro del departamento.
- **Realización de imagen gráfica para proyecto Papalani (Carreras de bajo impacto en triciclos de diseño especial, para personas con capacidades motoras diferentes).** El buen resultado de este reto fue gracias al correcto manejo de los grafismos y colores con referentes prehispánicos. Además del apoyo y participación de tanto de los usuarios como de las personas que están involucradas de forma indirecta en el proyecto. Uno de los principales objetivos al diseñar la imagen, era promocionar y dar a conocer la actividad sumando el reconocimiento que merecen los deportistas de capacidades

diferentes, reconocer sus derechos y la libertad de hacer lo que les gusta a su modo. Y aunque el proyecto sigue en proceso los resultados dentro de las etapas en las que participamos se alcanzaron satisfactoriamente. La imagen fue aceptada por usuarios y espectadores y se perfila para tener presencia internacional ante productos similares.

- **Propuesta Grafica de la Segunda Muestra Interdisciplinaria de Administración y Diseño Industrial.** Las metas para este proyecto no eran tan demandantes: concretar la imagen del evento y realizar póster y postal. Se logró realizar lo solicitado y además se propuso un branding más completo en relación a la imagen final, sin embargo esta muestra no se concretó y el trabajo nunca alcanzó la etapa de producción.
- **Imagen para la Muestra de Proyectos Terminales de la Licenciatura de Diseño Industrial.** El principal objetivo para este proyecto era proponer un dialogo con la audiencia, una especie de retórica que concluyera en cuestionamientos, análisis, discusión, opinión y crítica, para finalmente generar conocimiento. Gracias a la cantidad de audiencia y el interés que generó la muestra podemos concluir que las metas se alcanzaron satisfactoriamente. Sumado a esto, la publicación Espacio Diseño editada y publicada dentro de la Universidad nos dedicó un artículo resaltando el gran desempeño y trabajo en la muestra. Las metas propuestas fueron alcanzadas casi en todos los ámbitos de este proyecto: diseño de la imagen, desarrollo de la campaña publicitaria, organización y planeación, producción y montaje, entrega de trabajos y el llevar el evento a programa, quedando solo atrasados en las entregas de documentos, la cual se realizó una semana después de la muestra.
- **Reparación de Exhibidor y Capelo de Galería en UAM Xochimilco.** La reparación del elemento era simple, sin embargo la habilidad para trabajar con los materiales requeridos no era suficiente para terminar el trabajo bajo los parámetros de calidad que solicito la sala de exhibición. El proyecto demandó más tiempo de lo contemplado y desafortunadamente el periodo del servicio concluyó antes de poder finalizar al cien por ciento la fabricación del elemento.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Uno de los resultados más importantes fue la vinculación con distintos proyectos, es decir la colaboración en distintos retos sociales gestionados dentro de Departamento de Métodos y Sistemas, encontrando un punto de intervención adecuada que se sujetara a los objetivos y lineamientos del

servicio social. Este tipo de trabajo no solo permitió colaborar con otros diseñadores, si no con profesionistas en otras áreas, convirtiendo el proyecto en una forma de trabajo multidisciplinario, y a pesar de que la mayoría de los proyectos necesitan un periodo de desarrollo más largo que la duración del servicio, la interdisciplinar me parece el resultado más sobresaliente respecto a la forma de trabajo que se plantea en el proyecto del servicio social. Esto permitió entender que difícilmente se pueden obtener mejores resultados trabajando de forma independiente, además del aprendizaje que genera este vínculo, por ejemplo las habilidades y conocimientos que adquieres de estas personas y los que estas personas adquieren de ti. En lo personal, se tuvo la oportunidad de trabajar y desarrollar trabajos de comunicación visual y el branding de marcas, conocimientos de los cuales carecía, y después de trabajar en conjunto con profesores y personas especialistas en el tema pude adquirir algunas herramientas y conocimientos, de igual forma entender el papel de esta actividad en la fabricación de productos así como el compromiso con el consumidor y el medio ambiente.

Cabe recalcar que el servicio social no fue solo trabajo sin fines de lucro y al servicio de la sociedad, si no se convirtió en un aprendizaje y crecimiento profesional. El proyecto completo brindo la oportunidad de incrementar nuestras conexiones laborales y obtener vínculos profesionales que al parecer pueden ser potenciales herramientas futuras y oportunidades de trabajo. En otras palabras, el servicio social también fue una plataforma para iniciar con el mundo laboral y también un simulador que nos permitió recibir un acercamiento con el mundo profesional.

RECOMENDACIONES

Respecto al proceso para realizar un proyecto sería interesante ampliar la etapa de investigación y desarrollo creativo. Algunas veces las intervenciones en los proyectos fueron carentes de esto lo que ocasionó regresarnos en más de una vez al principio o que las propuestas no fueran aceptadas de forma ideal.

Un ejercicio que hicimos menos dentro del desarrollo de los proyectos fue recabar opiniones, creo que una parte vital para el desarrollo de una imagen, es testear la idea con la gente, observar como la recibe y que opina, que le comunica o que sentimientos le genera. Todo esto se podría llevar a cabo antes de que el proyecto en desarrollo vea la luz y serviría para simular el posible impacto de la imagen, producto o servicio según sea el caso de lo que se esté desarrollando. Este proceso también podría exponer horrores o que puedan solucionarse antes de finalizar el trabajo.

BIBLIOGRAFÍA /REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

<http://www.xoc.uam.mx/oferta-educativa/divisiones/cyad/>