

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Proyecto: Apoyo del proyecto TV UAM y desarrollo del proyecto TV UAM.

Periodo: **13 de Julio de 2006 al 9 de Febrero de 2007**

Clave: XCAT000587

Daniel Quintana González, Matricula: 99243922

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

Cel.: 04455 18 28 2694

Correo electrónico: pelirroj@hotmail.com

Introducción

Como parte del desarrollo profesional, el servicio social representa no solamente la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos, sino que también tiene que ser una fuente proveedora de experiencia y el acercamiento a la profesionalización del conocimiento teórico-práctico. Conocimiento adquirido mediante el transcurso de la carrera y su aplicación en situaciones de carácter formal, obteniendo nuevas herramientas necesarias para que el alumno pueda incorporarse en un futuro en el mercado laboral con más y mejores condiciones y oportunidades ante la competencia que se genera en tal escenario.

Inicié con el ejercicio del servicio social mientras cursaba el decimo trimestre de mi carrera por ende creo que la realización del servicio social es una práctica que otorga a los estudiantes una oportunidad para poder reafirmar o desarrollarse en su caso por medio de diversas actividades orientadas preferentemente a su área profesional, que les permite compartir y/o reafirmar tanto los conocimientos como las habilidades adquiridas hasta el momento realizando esta práctica en beneficio de la sociedad en general, y que a su vez tendría que contribuir en el crecimiento profesional y personal del prestador de servicio social además de acumular tanto experiencia como una carpeta de trabajos que contribuyan directamente a la formación curricular del prestador de este servicio y de igual forma contribuir al crecimiento y desarrollo de la institución o proyecto donde se realiza este trámite obligatorio para la titulación.

El presente reporte desarrolla el trabajo realizado en el proyecto denominado:

TV UAM-X, donde explicaré los objetivos generales y específicos por los cuales efectué el Servicio Social en este departamento, la metodología utilizada en el desarrollo de labores, los objetivos y las metas alcanzada en general, así como las conclusiones obtenidas en la realización del Servicio Social y finalmente daré un punto de vista por medio de recomendaciones para este proyecto.

TV UAM-X es un foro de expresión que tiene como misión fomentar la comunicación universitaria, difundir el quehacer académico, cultural, artístico y científico para así fortalecer integración entre la Comunidad Estudiantil y Docente.

En una primera etapa este medio se proyectó sólo en la *Unidad Xochimilco* con miras a incorporar posteriormente a las *Unidades de Azcapotzalco e Iztapalapa* y responde a la necesidad de diversificar las formas de difusión que ayuden a fortalecer la imagen de esta Casa de Estudios.

La señal se genera desde un pequeño cubículo ubicado en la Coordinación de Educación continua y a Distancia (segundo piso del edificio "A" ala norte) y se proyecta hacia los auditorios, en el edificio central, inter auditorios norte y sur (ceniceros y frente a los elevadores Edif. "A"), así como en comedores, talleres de Comunicación social y por internet atravez de la pagina oficial de la UAM-X (en el submenu de servicios).

La barra programática está integrada por cápsulas informativas, promocionales de la institución, conferencias, reportajes, entrevistas, actividades culturales y deportivas, así como documentales y series de interés para la población universitaria. También se tienen consideradas producciones originales como son trabajos terminales de alumnos de la Licenciatura de Comunicación Social, producciones de los profesores y videos que se realizan en la Unidad Xochimilco. La participación de la Comunidad Universitaria con la comunicación del ámbito académico y cultural, además de la divulgación de las actividades en la universidad y la aportación de la audiencia estudiantil respondiendo a la propaganda de las convocatorias a congresos, seminarios, muestras, actividades culturales y demás eventos de interés académico, acudiendo a los mencionados e incluso formar parte de la programación del canal por sucesos grabados en video o actualmente transmitidos en vivo.

Objetivos Generales y Específicos

El motivo real para realizar la actividad del Servicio Social en TV UAM-X, fue la búsqueda de laborar en un espacio donde pudiera aplicar los conocimientos teóricos y práctico adquiridos a lo largo del plan de estudios de la Licenciatura (Diseño de la Comunicación Gráfica), sobre todo del Tronco Terminal Profesional en el Área de Ilustración donde mis proyectos personales tienen que ver con los medios audiovisuales y de difusión masiva (por inquietudes personales), ser parte activa en un equipo de trabajo específico con un objetivo en concreto y desarrollar la creatividad para proponer alternativas y soluciones a problemas específicos y ordinarios que tienen que ver con este proyecto académico.

Por lo que compete a este proyecto y relación existente con los estudios realizados en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica que sigo realizando en la UAM Unidad Xochimilco, el proceso y acción de la comunicación que se lleva a cabo para difundir a través de los medios propios de comunicación en este proyecto (los informativos y la programación de TV UAM-X), se pretendía dar a conocer sobre dichos acontecimientos del ámbito académico al público (la comunidad universitaria) de una manera atractiva, pues los lenguajes que se estaban utilizando en ese momento ya habían quedado un poco obsoletos por el tipo de público al que van dirigido (target); partiendo de la vigencia del tema a difundir y rompiendo un poco con los esquemas convencionales para influir en su aceptación, además de haber sido realizados pensando en que esta información debía ser clara, legible y oportuna. En pocas palabras, para poder publicitar esta información (en este caso de la actividad universitaria), sería necesario cambiar los esquemas de difusión, es decir, cambiar las estructuras de diseño en pantalla a través de generar conceptos claros y dinámicos; ya que conceptualizar una o varias ideas sería uno de los factores sociales de mayor importancia en el mundo moderno e impulsar como acción de comunicación basada en la información, en la persuasión y en la sugerencia, para finalmente generar una mayor audiencia, tanto para la emisión del

canal, como para la asistencia de los universitarios a los eventos publicitados en la señal de TV UAM.

El llevar a cabo el Servicio Social en este proyecto académico tuvo como objetivos particulares:

- Utilizar prácticamente los conocimientos adquiridos a lo largo de la Licenciatura de manera activa en el desarrollo de proyectos que estén vinculados con la *Producción Real de Diseño*.
- Poder producir y desarrollar *Material Gráfico* siguiendo la misma metodología que se usa para ilustrar una imagen fija, así como aplicar las técnicas de animación.
- Realizar labores de *Cámara y Postproducción*, pues fue el plan de estudios en el que me desarrollé en el ***Tronco Terminal en el Área de Ilustración*** enfocándome en lo que son las diferentes *Etapas de Producción Audiovisual*.

Aunque previamente mencioné de cierta forma los objetivos generales, en este caso y dependiendo de la situación de simulacro laboral (lo digo así pues se trabaja mas o menos de la misma forma en el Servicio Social que en una actividad laboral remunerada), obedeciendo a las necesidades de la realidad donde los objetivos cambian y surgen nuevas necesidades.

Por lo tanto las funciones que se desarrollaron fueron variables y no se enfocaron solamente en el diseño, desde mi opinion esto ha sido bastante favorable para la personalidad que me rige, pues no estoy a favor de hacer solamente una cosa y seguir una rutina. A modo de plasmar algo en este reporte, creo fervientemente que el desarrollo de actividades diversas dentro de un ambiente laboral favorece a un mayor crecimiento en todos los sentidos a un individuo.

Metodología Utilizada

Para poder llevar a cabo las actividades propias del diseño de materiales audiovisuales, y en general de cualquier diseño, es indispensable tomar en cuenta un factor sumamente importante: el auditorio. Este, es definido como “un grupo de personas, con uso de razón y con creencias particulares”. Del mismo modo, es importante mencionar una herramienta que resulta muy útil para crear mensajes coherentes y eficaces, y que durante mucho tiempo ha sido utilizada por los diseñadores: la retórica. A grandes rasgos, la retórica “consiste en inventar argumentos, disponerlos adecuadamente y expresarlos elocuentemente, para convencer y persuadir a auditorios específicos”, esta herramienta está dividida en cuatro etapas: la *intellectio*, la *inventio*, la *dispositio* y la *elucutio*. Cada una de ellas es necesaria para poder elaborar un discurso y llevar a buen término la intención persuasiva. A continuación y de manera breve, se mencionará en qué consiste cada una de estas etapas.

La *intellectio*, es la “operación retórica previa a la producción del discurso, que consiste en establecer con claridad, cuál es la intención persuasiva del orador (cliente/emisor), cuáles las creencias del auditorio con respecto a dicha intención y cuáles las características del contexto donde se llevará a cabo la comunicación”. Es decir, es una etapa de planeación que permite poner en claro lo que se quiere lograr, y conocer la postura del auditorio respecto a nuestra intención, para pensar en los argumentos que se le presentarán.

La *inventio*, es la “operación retórica posterior a la *intellectio*. Consiste en ir a los tópicos o lugares (opiniones comunes) para hallar los argumentos y pruebas que se le presentarán al auditorio para persuadirlo”. En el diseño gráfico se pueden asociar estos argumentos, según Richard Buchanan, a elementos propios tales como la tipografía, los colores, el estilo o los materiales, entre otros.

La *dispositio*, es una “operación de la retórica que consiste en organizar, jerarquizar, es decir, ordenar los argumentos. Esta operación puede ser asociada a lo que en diseño se denomina composición”, lo referente a las cuestiones formales.

La *elocutio*, “consiste en seleccionar la expresión adecuada de los argumentos que se presentarán al auditorio. Dichas expresiones han sido denominadas, a lo largo de la historia de la retórica, como figuras. Existen en diseño gráfico tres principales figuras, la sinécdoque, la metonimia y la metáfora”.

El diseño gráfico traduce mensajes mediante códigos que le sean reconocibles a un cierto auditorio, buscando resolver problemas y alcanzar objetivos, sean estos informar, enseñar, entretener o adoptar ciertos pensamientos o posturas. Es por ello que, para lograr que la finalidad de la comunicación de un mensaje resulte exitosa, el diseño gráfico recurre a la retórica como método discursivo para persuadir.

Durante la prestación del Servicio Social siempre se mantuvo constante el auditorio: la comunidad universitaria. La cual está constituida en su mayoría por alumnos, los cuales requieren de una programación dinámica, en cuanto a cuestiones visuales, que les resulte atractiva y que al mismo tiempo ayude a complementar su formación. También se mantuvo la premisa de buscar estilos diferentes para aumentar la diversidad gráfica. Todo en busca de mantener un cambio constante y así, brindarle un carácter actual a la imagen de TV UAM-X.

Las experiencias de aprendizaje con casos audiovisuales en el entorno a la universidad para el protocolo metodológico para utilizar los casos audiovisuales dentro del entorno de la unidad en las distintas asignaturas.

Se ha de señalar que el protocolo de la metodología que se propone y, en sí, los casos visuales utilizados tal y como se presentan se han de entender como una estrategia metodológica la producción del material docente de apoyo y refuerzo de la metodología expositiva clásica. Aun así, no se ha de olvidar que el uso de los

casos visuales para mejorar el trabajo en equipos docentes, ya que si existe la voluntad del profesorado para colaborar con esta metodología, se pueden crear equipos docentes con el objetivo de planificar un único caso que sea de utilidad para diferentes asignaturas, donde cada profesor se centra en la parte que tiene que ver con su asignatura, y así el alumnado puede acabar teniendo una visión global y de conexión del caso en sí y de las diferentes materias en las que se ha utilizado.

- Crear una metodología interactiva con el alumno, con la utilización de la plataforma de TV UAM.
- Elaborar un protocolo general y básico de actuación para los casos visuales, con la aplicación en el entorno de TV UAM.
- Buscar estrategias difusión de contenidos de los diferentes temarios de coloquios, conferencias, eventos y clases de los diferentes módulos.
- Analizar si mejora la interrelación profesor-estudiante en la transmisión de los diferentes productos audiovisuales.

Actividades Realizadas

1. Ciclos de Cine Semanales. Preparación y transmisión de las funciones y ciclos.
2. Producción, y dirección de los spots y cápsulas, siguientes:
3. Deportes, selecciones de Fútbol, Volibol y Ajedrez.
4. Grabación de las actividades y entrega de reconocimientos a los participantes de a los cursos, presentaciones, diplomados de la Coordinación de Educación Continua y a Distancia.
5. Apoyo al ciclo de conferencias de Departamento de Relaciones sociales denominado “Jueves de Sociología”.
6. Apoyo en la logística, transmisión vía streaming (en vivo vía internet) a los siguientes eventos:
 - Consejo Divisional de CSH
 - Consejo Académico
 - Colegio Académico
7. Apoyo al Registro Audiovisual de 32 eventos de las diferentes licenciaturas de las tres Divisiones Académicas.
8. Apoyo y logística de la transmisión de películas programadas en el módulo de Conocimiento y Sociedad.
9. Registro, producción y postproducción de entrevistas programadas por la coordinación de extensión universitaria.
10. Registro, producción y postproducción para los eventos de posgrado de la división de Ciencias Sociales y Humanidades.
11. Apoyo en la grabación y transmisión de cursos de la coordinación de Educación Continua y a Distancia.

Objetivos y Metas Alcanzados

El tiempo en labores de Servicio Social en **TV UAM-X** pude cumplir con muchos de los objetivos planteados para cada proyecto de manera óptima. Tuve muchos y muy buenos resultados pues el equipo en cuestión de cámaras y software me ayudo a desarrollarme y crecer personalmente para poder después insertarme fácilmente en el mercado laboral, éstos son:

- **Participar activamente en las labores de Producción Audiovisual** e ir desarrollando y optimizando sobre la marcha los diversos conocimientos que en algún momento adquirí en la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica.
- **Desarrollar experiencias y nuevos conocimientos** en diversas labores por ejemplo hacer el buen uso de una cámara de video profesional, el saber utilizar una Mesa de Mezcla de Video de manera óptima, involucrarme para llevar una buena dirección de cámaras, utilizar el lenguaje de Producción para Televisión, el reconocer los diferente elementos, sus nombre y funcione al realizar una grabación o emisión de un programa.
- **Mejorar la calidad y reducir el tiempo de realización de Materiales Audiovisuales** cada vez que había un nuevo proyecto en puerta para incluirlo en la Barra Programática del Canal. Todo esto lo obtuve investigando sobre el tema a tratar, los puntos clave, aumentando mis conocimientos generales, madurando las ideas para desarrollar un discurso audiovisual, al ganar experiencia utilizando los programas para el desarrollo de estos materiales, además experimentar con herramientas diferentes, agilizar la creatividad y ampliar el panorama de la actualidad para el hacer gráficos más atractivos para el público y al tener una curiosidad nata, ensuciarme las manos lo suficiente para solucionar problemas de otra índole de una forma práctica, eficaz y rápida.

Resultados y Conclusiones

La capacidad de diseñar no es innata, sino que se adquiere mediante la práctica y la reflexión. El estar desarrollando trabajo en **TV UAM-X** hizo darme cuenta de lo mucho que me falta por experimentar en la labor de un Diseñador de la Comunicación Gráfica por lo que esto seguirá siendo una facultad y una labor en potencia. Para yo explotar esa potencia, será necesaria la educación permanente y la práctica, ya que es muy difícil basarme siempre por la intuición. La creatividad, la innovación y el pensamiento lateral son habilidades clave para mi desempeño laboral. Toda esta experiencia y conocimientos ganados se traducirán en trabajos de diseño de altísimo nivel y calidad, y aunque la creatividad no es exclusiva en el desempeño del diseño gráfico y de ninguna profesión, es absolutamente necesaria para el buen desempeño del trabajo de diseño.

Me di cuenta efectivamente del rol que cumple el diseñador en el proceso de comunicación, el de ser codificador o intérprete del mensaje. Trabajé en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. También tomé en cuenta de que el trabajo tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y evaluación para el diseño de la comunicación gráfica transforme un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica.

Efectivamente y por experiencia, el diseñador es a menudo un coordinador de varias disciplinas que contribuyen a la producción del mensaje visual. Así, coordina su investigación, concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos. Al fin puedo decir que como profesional del diseño gráfico tengo que tomar el título de especialista en comunicaciones visuales y mi trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de este proceso.

Recomendaciones

TV UAM-X es un excelente proyecto, me pareció interesante el participar en las diversas labores de una producción de televisión, conocer el funcionamiento de las cámaras profesionales de video (bastante distintas a las cámaras caseras), manipular una mesa de mezcla de video (en este caso con el software Video Toaster o Tricaster), empezar a exigir más calidad dentro de una realización de postproducción y desarrollarse dentro de un equipo de trabajo en múltiples funciones.

Contar con un Servicio Social en **TV UAM-X** me parece que una gran oportunidad para que los egresados de las carreras afines a las labores de dicho proyecto tengan la posibilidad de desarrollarse en el ámbito laboral y en un buen ambiente de trabajo. Otra cosa muy importante es seguir con esa libertad de desarrollo creativo, aunque la cobertura de eventos en el canal sea de ámbito académico y lo diseñado tiene que ver con ello, me parece que hay bastante flexibilidad y eso en mi punto de vista es algo primordial, pues el trabajo no se siente laborioso, se vuelve entretenido y da esa frescura que necesita la programación de la emisión televisiva.

Por otra parte hay limitaciones de lo que puede llegar a ser este gran proyecto son:

- **Falta de espacio físico:** En donde se realizan actividades de postproducción y emisión de la señal, al tener un lugar de trabajo reducido, muchas veces entorpecía las labores. Es bien dicho que al estar en un lugar pequeño, por más que uno trate de tener un orden tanto en su local como en su labor, se vuelve bastante complicado.



Logo de TV UAM Xochimilco



Jueves de Sociología, Sala de Consejo Académico, UAM Xochimilco.



Cabina de edición de TV UAM Xochimilco



Firma de convenio en la sala de Rectores, UAM Xochimilco