



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Francisco Javier Soria López

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

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Edificio de Diseño Industrial
UAM Xochimilco

Periodo: 25 de Julio del 2019 al 25 de febrero del 2020

Proyecto: **Mejoras a los talleres de Diseño Industrial**

Clave: **XCAD000107**

Responsable del proyecto: D.I. Sergio Tonatiuh Funes Fonseca

Asesor Interno: Roberto Padilla Sobrado

Tania Alejandra Chávez Velázquez. Matricula: 2132039333

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

Cel: 55 2359 3017

E-mail: t.designervel4zquez@gmail.com

Introducción...

El proyecto creado por el profesor D. I. Sergio Funes está bajo el nombre de **"Mejoras a los talleres de Diseño Industrial"**.

Como el nombre lo indica, el proyecto se creó con la finalidad de darle identidad a la "nave de industrial", ya que el edificio cuenta con nuevas instalaciones. Fue una buena idea que tuviera un poco de "color", para que los alumnos, además de sentirse identificados, sintieran ese aspecto de pertenencia y así provocar la motivación del mismo y se proyectara en el desempeño de sus diseños. No es lo mismo llegar a un salón o a un espacio "en blanco" que ver, ya en su mayoría, diseño.

La identidad de un lugar es importante, además de sentir identificación como ya lo he expresado anteriormente, es el orgullo de pertenecer a algo.

Diseño Industrial es una carrera que como su nombre lo indica, es fomentado por el diseño, que a su vez pertenece a Ciencias y Artes para el Diseño, de nuevo, la palabra "diseño" esta implícita. Esta relación debe de ser igual al momento de referirse a Diseño Industrial con el edificio en donde se imparte.

Objetivo...

Complementar la identidad del edificio de Diseño Industrial en la UAM Xochimilco.

El proyecto inicio de ceros, pero desde que se publicó, ya han trabajado en el proyecto compañeros diseñadores aportando a lo requerido por dicho profesor. El proyecto inició dándole identidad a las puertas de los salones y de los talleres. Para ilustrar las puertas de los salones, se tomó la decisión de ilustrar con algún diseñador de renombre, ya fuera nacional o a nivel mundial. La idea era mostrar, además de hacer mención del diseñador, algún trabajo conocido del autor.

Por el otro lado, las puertas de los talleres, se ilustraron con algún elemento significativo del taller, aludiendo a la materia principal con la que se trabaja, según el taller.

Lo mencionado en las líneas anteriores es para hacer referencia a lo que se trabajó por parte de un servidor. Es decir, el diseñador anterior cumplió con la identidad de las puertas, lo que me ayudo a mí para basarme y continuar con la misma idea, tanto como el diseñador propuesto en dichas puertas, como seguir el patrón similar de diseño y lográramos en conjunto una armonía dentro de las instalaciones.

Actividades realizadas...

La idea siempre fue mantenerse en la misma línea de diseño, claro está, que a pesar de mantener el mismo "patrón", también lograr que el espectador pudiera distinguir el trabajo de cada uno.

El trabajo que realice, fue ilustrar algunas ventanas de la nave, de la parte frontal exactamente. Cabe mencionar que todos los salones, cuentan con 4 ventanas, mismas que se diseñaron una por una.

Antes de comenzar con el desarrollo de las ventanas, me vi a la tarea de investigar el trabajo de los diseñadores que están plasmados en las puertas de los salones. Conocer un poco más de su trabajo para saber elegir el modelo a seguir y de ahí partir, para poder ilustrar con mejor calidad las ventanas.

Cómputo I

La primera ventana que ilustré fue para el salón de Computo I.

Lo que el profesor me solicitó, fue que esa ventana se tapizara lo más pronto posible y el requerimiento era que fuera sólido total, es decir, el diseño era libre pero debía de tener un fondo sólido para que no se notara nada por dentro.

Utilice un patrón de sistemas para el fondo, un circuito en color blanco con degradado y luces en tonalidad azul (para realzar más el hecho de que es un salón de cómputo), ya que el diseño de la puerta es azul con negro. Para el centro utilice una lap top simulando una Mac, pero el profesor me indicó que tenía que modificarlo ya que en dicho salón se ocupaba más los monitores de escritorio y en medio está la leyenda "salón de computo I" a petición del encargado del proyecto; la tipografía utilizada fue: rainyhearts.

Alrededor del monitor cree conexiones con diferentes iconos, iconos que todos utilizamos al momento de estar en cualquier dispositivo electrónico.

La idea era proyectar además de que fuera obvio el destino, identificación del usuario, ya que todos, como lo mencioné, hemos usado: ya sea redes sociales o simplemente **la paquetería de Google**, por mencionar algunas.

Cómputo II

Cómputo II fue la segunda ventana a realizar.

Para esta ventana no hubo ninguna petición, fue libre el diseño. Así que se retomó la idea de la puerta. El diseño de la misma es rojo con negro, por lo que mantuve el mismo patrón de color.

El fondo lo puse en color negro con un destello al centro en horizontal de un degradado en tonos rojos para darle un toque de luz; posterior a eso, seguí con la idea del circuito del salón de Cómputo I e hice uno, pero esta vez fue lineal con ramificaciones a los extremos en color rojo con el efecto "glow" para resaltar el circuito.

En ambos casos de los salones de Cómputo I y II, los destellos que ocupó para darle efecto de luz, son muy importantes, ya que hablamos de hardware como lo es una pantalla, misma que emite luz, misma que alude a las imágenes.

Salón de dibujo

Para este salón, la idea no fluyó tan fácil, fue difícil saber que iba a plasmar, es decir, el titular del proyecto me dio una imagen de diseño industrial, en la cual podemos apreciar ilustraciones de distintos diseños de motos.

El profesor Funes hizo la petición ya que esa ilustración no era fácil de encontrar a comparación con los demás diseños.

Por otro lado el coordinador de la carrera solicitó que el diseño tuviera figura humana, ya que es indispensable para la proporción al momento de diseñar.

Al inició no se me ocurrió como fusionar las imágenes, (el punto es no caer en lo común); tras hacer varios cambios de diseño, al fin me convenció uno. El diseño cuenta una pequeña historia, esto es, rompí el patrón que conformaba la imagen de las motos y las acomodé de una manera en la cual nos ayudara con el objetivo. Al centro de la tercera ventana, podemos apreciar la imagen de una de las distintas motos con doble exposición.

Para la parte de figura humana tome como referencia el hombre de vitruvio, (Leonardo Da Vinci), ya que esta imagen es muy conocida. El

hombre de vitruvio también lo puse en doble exposición y un patrón geométrico con varios círculos y líneas alternas.

Por otro lado, en la ventana dos, puse al dios Atlas cargando el mundo, pero esta vez en lugar de ser un mundo como tal, es una esfera enorme que guarda herramientas.

Por último en la ventana cuatro, puse la sección aurea, en un extremo podemos apreciar la mano de Adán (del hombre) y del otro, un corazón elaborado con herramientas que se utilizan en diseño industrial.

Todo esto se relaciona, como lo mencione antes, contando una historia:

El hombre de vitruvio es el ser más "poderoso", en el sentido de que como hombre transforma a partir de la materia, las cosas que giran a nuestro alrededor (doble exposición), el dios Atlas esta agachado cargando las herramientas que utiliza para llevar a cabo dichos eventos y su vez las está mandando a la mano del hombre de vitruvio. El hombre de vitruvio manda las herramientas y partes que conforman una moto hacia la tercera ventana, dando a entender que la motocicleta que está en doble exposición se fue armando por ellos y por último, la sección aurea como medida exacta, uniendo al hombre con el amor que tienen por la carrera.

Salón 02...

Para este salón, tuve que investigar el trabajo del diseñador Dieter Rams. Como lo he mencionado, las ventanas deben reflejar que va de la mano con la puerta (en este caso), así que en la búsqueda, observe que dicho diseñador utiliza mucho los patrones con puntos y líneas, como un radio, el dibujo o el patrón que cumple es justo eso, puntos seguidos.

En las ventanas que están en los extremos (ventana 1 y 4), hay una serie de líneas horizontales, graduadas en diferentes tamaños, seguidas de unos puntos que simulan un semi círculo. En la ventana 1 el color predilecto es el azul, junto con el de la ventana 2. Por lo que en la ventana 4, el color predilecto es el rojo, como en la 3. Los colores se decidieron así porque en la puerta predominan los anteriormente mencionados.

La ventana 2 y 3 complementan ese semi círculo que vemos en las ventanas 1 y 4; pero para darle desequilibrio visual y a la vez un poco de ruido a la imagen con el patrón "perfecto", en la ventana 1 y 4 tiene una línea de más en la parte de arriba, la cual irrumpe con el círculo perfecto. Eso a su vez da la ilusión de que una imagen esta delante de la otra. Para finalizar con esta ventana, he de mencionar que hubo un accidente de impresión, el cual nos vino a favorecer, es decir, al momento de hacer la impresión de las ventanas 2 y 3, el fondo era transparente como la 1 y la 4,

no sabemos con exactitud del por qué el impreso salió con ese defecto, sinceramente al ver el trabajo, si quería que tuviera ruido y desequilibrio visual, pero con el fondo negro pensé que era demasiado, al final decidimos montarlo y una vez puesto, tomar la decisión de cómo se veía. Cómo podemos apreciar, el resultado fue favorable.

Salón 03...

Este salón tiene al diseñador Arne Jacobsen y la ilustración de la puerta está la "silla egg". Investigué más de él pero realmente el diseño más famoso, es justo la silla. Así que al momento de idear lo que iba a plasmar, me imagine un huevo.

En el diseño puse varios elementos en forma de huevo. El fondo en todas las ventanas de ese salón son líneas muy delgadas con efecto (gaussiano), solo en algunas ventanas cambia la posición del color. En todos los diseños la paleta de color que se utilizó fue negro y azul marino como lo señala la puerta.

Salón 04...

El diseñador del salón 4 es Patricia Urquiola diseñadora que además de ser industrial también es dedicada al de interiores. Al buscar sus diseños para ver en cual me iba a inspirar, vi que en general, varios son conocidos así como la mesa Shimmer que está plasmada en la puerta. El diseño de dicha mesa todo es de vidrio con colores difuminados, como si fuera refracción.

Para el diseño me base en unos de sus muebles de la colección "Orijeen" en el cual tiene colores tanto fríos como cálidos, pero en ambos casos son degradados.

Lo que hice fue poner un recuadro en el centro de la ventana y en la ventana 2 y 3 que son las centrales, hice un degradado como lo hizo Patricia en su colección Orijeen, puse primero un tono rojo, en medio fucsia y por ultimo cian. Para la ventana 1 y 4 fueron degradados de colores fríos: verde, turquesa y azul. Por ultimo coloque un efecto de distorsión llamado "Tweak" en el cual, como su nombre lo indica, deforma el rectángulo dándole vida a formas orgánicas que se entrelazan a través de las ventanas.

Salón 05...

Este salón tiene al diseñador "Bouroullec" en la puerta, de igual manera busque trabajos de él, pero el más conocido es justo el que se aprecia en la puerta, la silla vegetal.

Una vez tomado como referencia la silla, use las formas naturales del trazado que ocupa en la misma. Simule el mismo patrón de líneas naturales que se entrelazan. Las puse en diferentes tamaños y resalte algunas líneas de color naranja, ya que en este salón, los colores son el verde y el naranja.

Con esta ventana tuve un poco de problemas porque decidí utilizar un efecto de desenfoque radial, pero el programa de illustrator tardaba demasiado en responder, incluso lo intente en la laptop del profesor y tampoco se logró. Siento que no se cumplió el objetivo como me hubiera gustado, pero por cuestiones técnicas tuvimos que desistir y dejarlo en desenfoque gaussiano.

Salón 06...

Con este salón, hice lo mismo, busque referencias del diseñador en cuestión (Konstantin Grcic) y note que él sí tiene trabajos diversos, pero en todos ellos lo que tienen en común es lo afinado, es muy estilizado en sus diseños. Esto me llevó a pensar en las líneas. Las líneas son estéticas y muy afinadas (según el grosor).

También para esta ventana puse un fondo negro (los colores de las puertas son negro y rojo) para que vaya a doc, es decir, en la puerta también encontramos líneas que nos viajan por constelaciones, lo que me llevo a crear un universo personal en la cabeza y plasmarlo con muchas líneas que al entrelazarse dan un efecto similar. Las líneas son en color blanco y al fondo coloque puntos de luz para darle volumen, también puse líneas más delgadas para darle ese toque de galáctico.

Cartel de Día de Muertos...

El profesor Funes me solicitó que hiciera un "cartel" para el día de muertos, en sí era una convocatoria para que los alumnos participaran con una pieza en la cual, el ganador obtendría un premio.

El profe Funes me dio en Word el texto que tenía que llevar y me dijo que era diseño libre, como era mucho texto me aconsejo que fuera largo o del tamaño que yo considerara, el punto es que se acomodara dicho texto.

Elegí que el fondo del cartel fuera negro ya que cuando pones colores brillantes encima, resaltan mucho, además de que coloque una imagen con transparencia para darle textura. Coloque papel picado en la parte superior del cartel porque es un elemento icónico a la fecha, en seguida puse el texto con cierto formato (justificado al centro), mientras que alrededor coloque florecitas y símbolos ancestrales. En la parte inferior del mismo, puse una ilustración de una catrina posada encima de unas flores amarillas de cempasúchil.

Metas alcanzadas...

Computo I

Ventana 1 (izquierda)



Ventana 2 (al centro, original)



Ventana 2 (corregida, a petición del encargado del proyecto)



Ventana 3 (derecha)



Computo II

Ventana 1



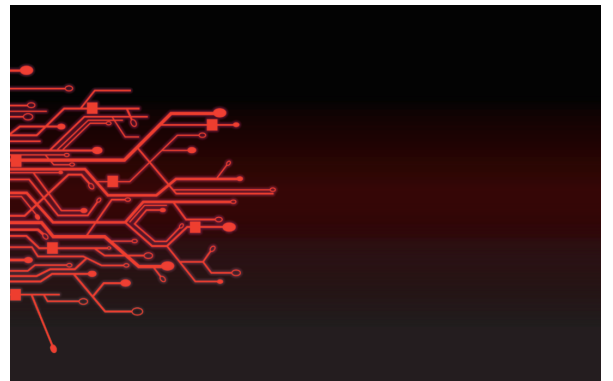
Ventana 2



Ventana 3

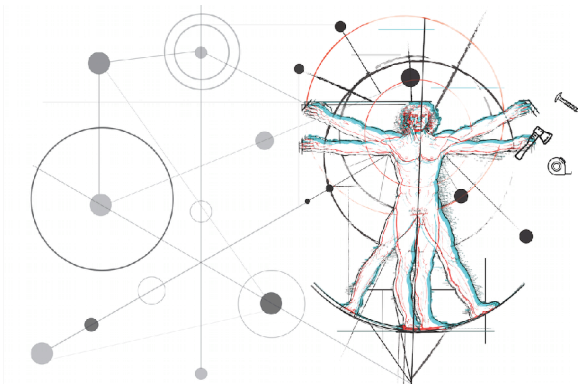


Ventana 4

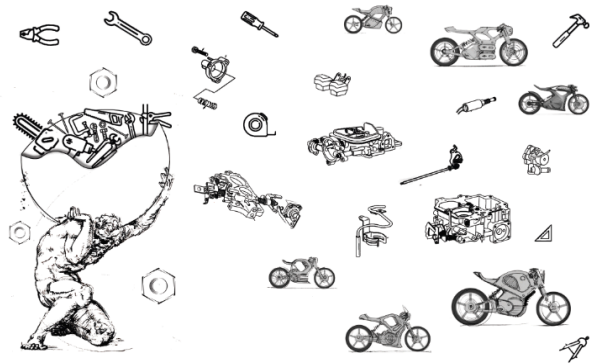


Salón de dibujo

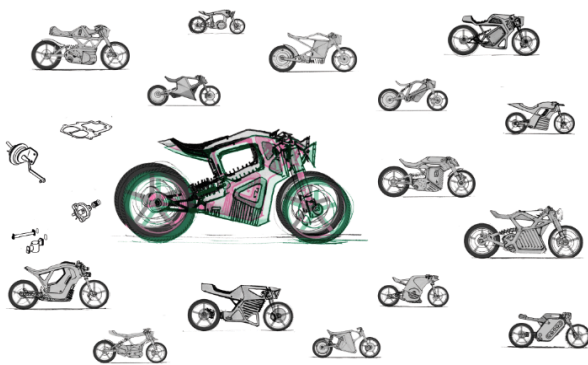
Ventana 1



Ventana 2



Ventana 3



Ventana 4

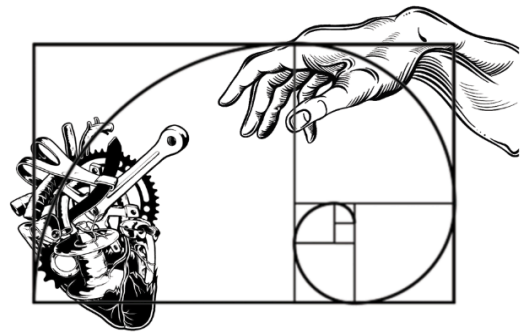
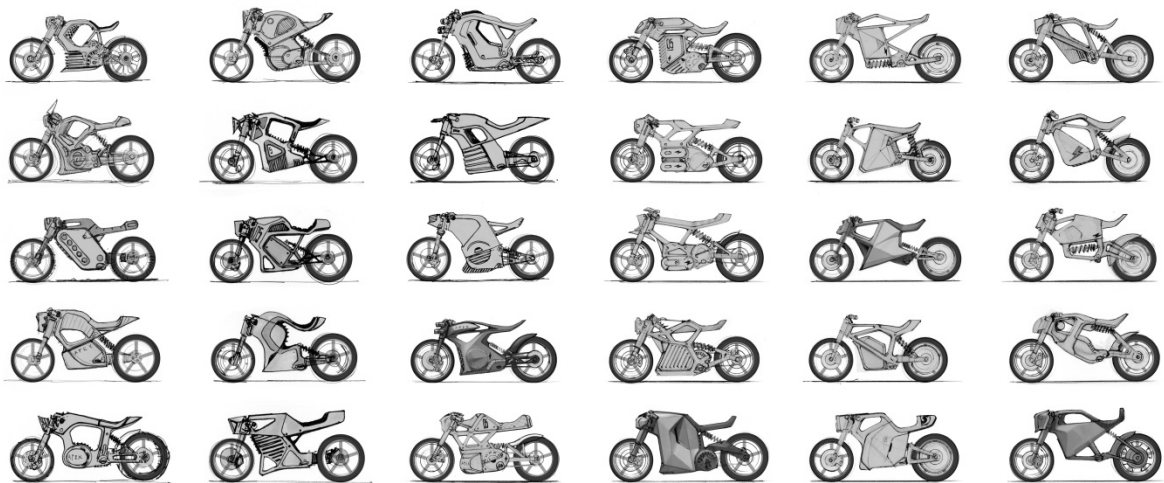
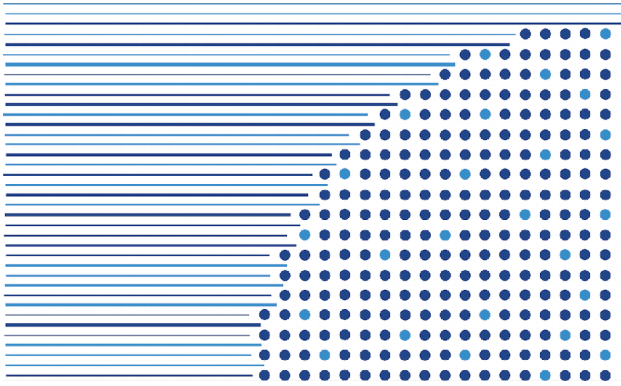


Imagen entregada por el profesor

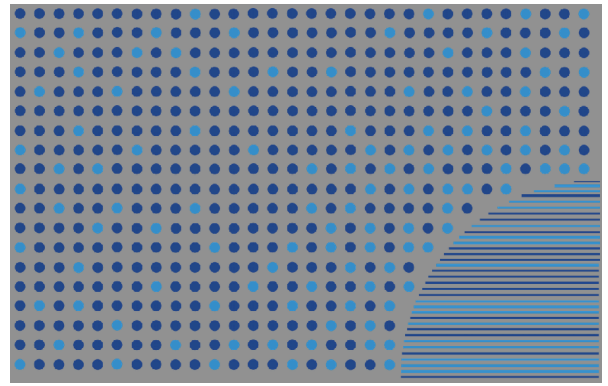


Salón 2

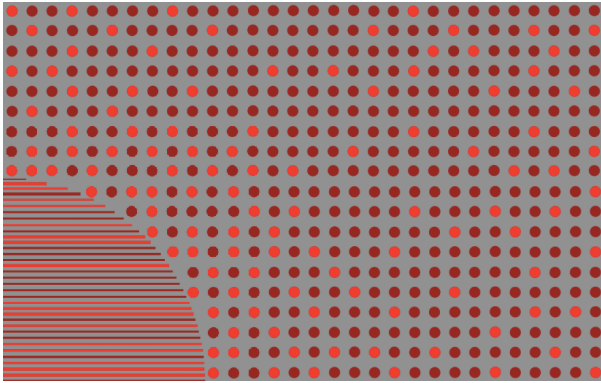
Ventana 1



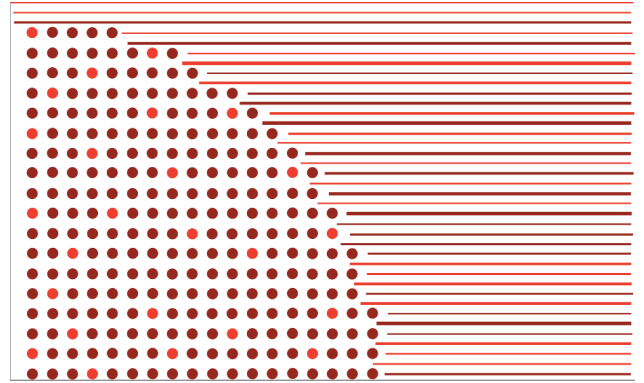
Ventana 2



Ventana 3



Ventana 4

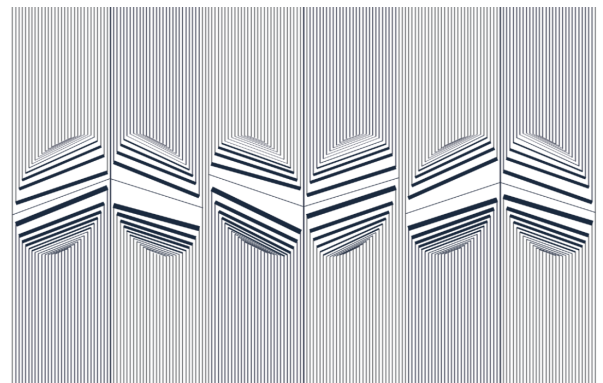


Salón 3

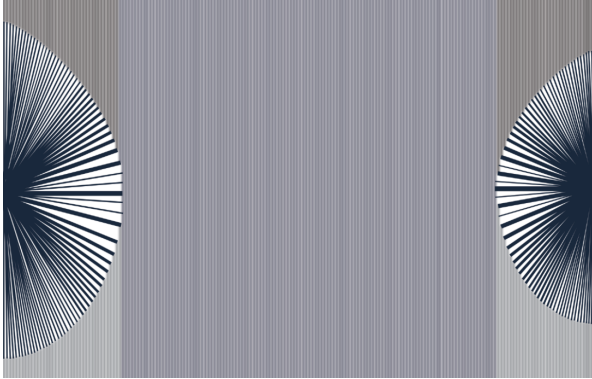
Ventana 1



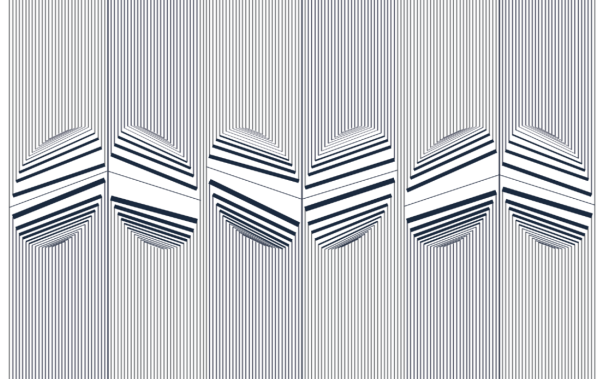
Ventana 2



Ventana 3



Ventana 4



Salón 4

Ventana 1



Ventana 2



Ventana 3

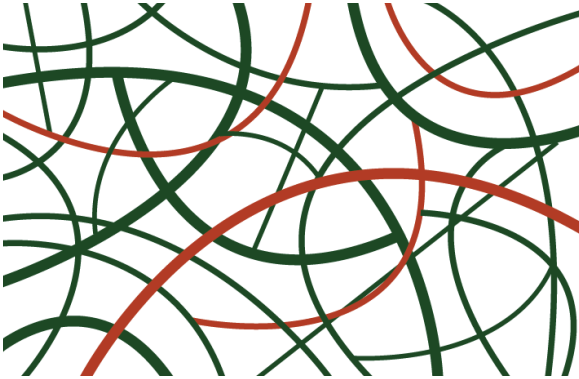


Ventana 4

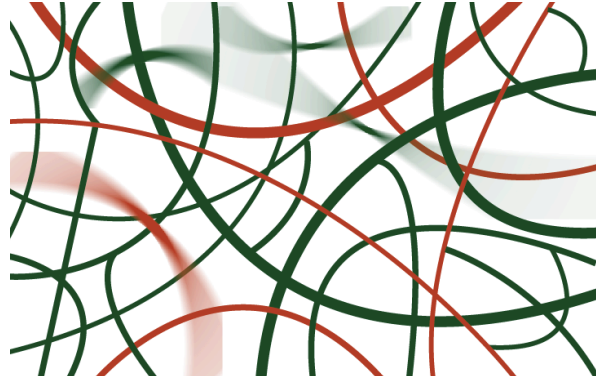


Salón 5

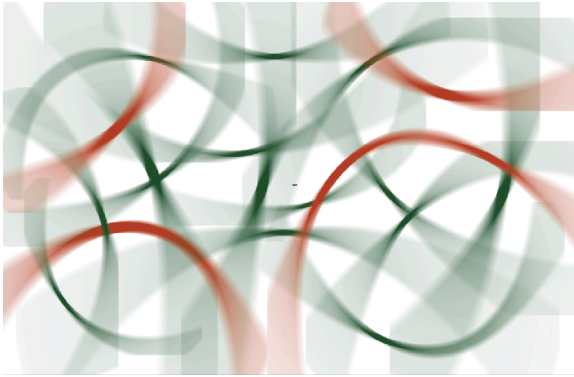
Ventana 1



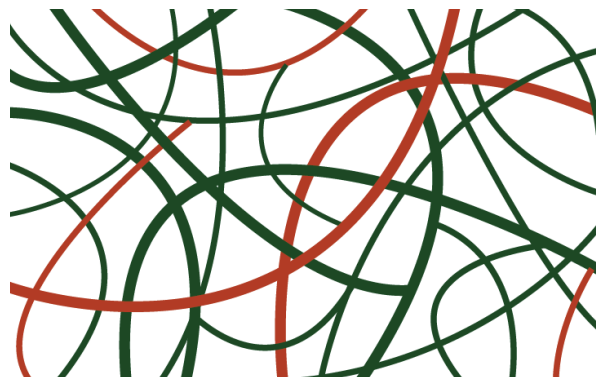
Ventana 2



Ventana 3

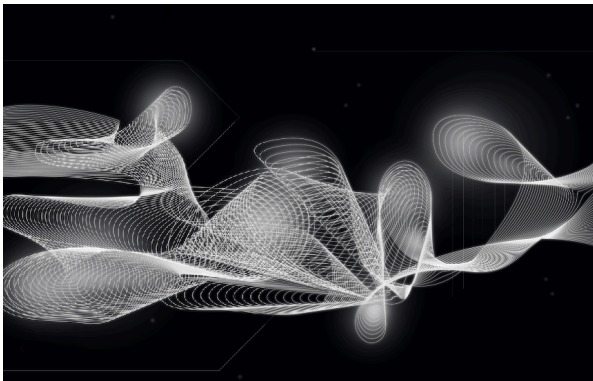


Ventana 4

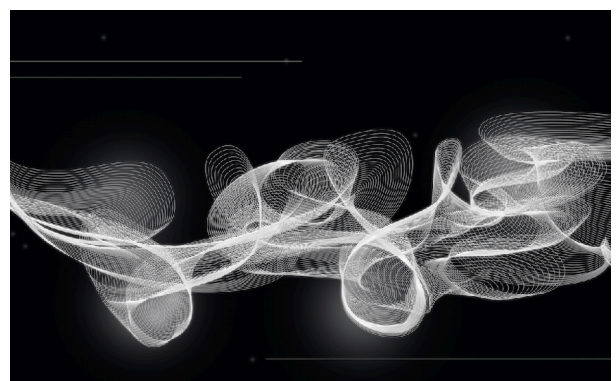


Salón 6

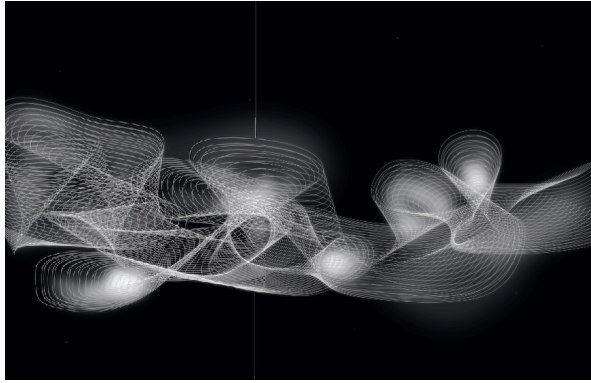
Ventana 1



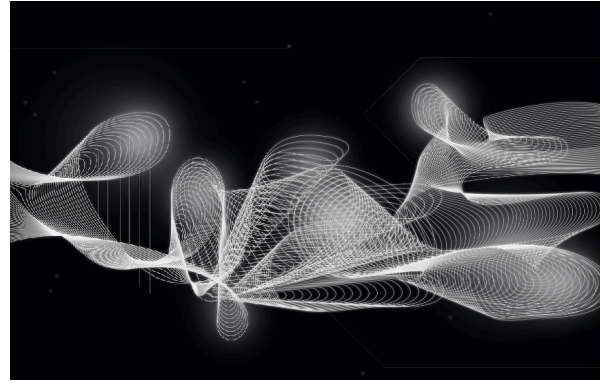
Ventana 2



Ventana 3



Ventana 4



Cartel día de muertos

**Concurso de ofrendas
Día de Muertos
DIX-2019**

Con la finalidad de promover la celebración del Día de Muertos, fomentar las tradiciones mexicanas y fortalecer la convivencia en nuestra comunidad (definir), se convoca al concurso de Diseño, Ofrendas del Día de muertos.

Concursantes: 5 integrantes y de manera individual.

INSCRIPCIÓN: Coordinación de Diseño Industrial de 10:00 am a 1:00 pm hasta el lunes 28 de octubre del 2019.

La **TEMÁTICA** a abordar serán las corrientes de Diseño, aquellos movimientos históricos del diseño que han influenciado a la humanidad, resaltando, lo estético, lo icónico, lo constructivo, así como los elementos de composición característicos del movimiento seleccionado. (por ejemplo...ARTS & CRAFTS, ART NOUVEAU, ART DECO, DE STIJL, ETC)

La ofrenda deberá estar dedicada a una figura propia de la corriente o movimiento histórico seleccionado.

Los participantes deberán comprometerse a usar en su ofrenda **elementos típicos y tradicionales mexicanos** (referentes a día de muertos), complementando con elementos que impriman su creatividad de manera libre.

CONDICIONES:

- Se asignará por proyecto hasta dos metros cuadrados para el desarrollo de la ofrenda.
- El montaje de la ofrenda se realizará el 29 de octubre 2019 a partir de las 3:00pm
- Inauguración y premiación será el viernes 1 de noviembre en el corredor principal de la nave de Diseño Industrial planta baja.

SE CALIFICARÁ:

- El uso de elementos tradicionales.
- Originalidad.
- Creatividad.
- Presentación.
- Iconografía.
- Narrativa Visual.
- Respetar la corriente o movimiento seleccionado.

JURADO:

Primer Lugar

Segundo Lugar

Tercer Lugar

Resultados y conclusiones...

Se logró la mitad del cometido del proyecto, es decir, yo realicé la parte frontal de todos los salones de la nabe de industrial, quedando por trabajar la parte de atrás del edificio.

Logramos una buena comunicación el encargado del proyecto, el D.I. Sergio Funes y una servidora, tan es así que hubo muy pocos cambios cuando estaba trabajando en los diseños. Al momento de montar en los diferentes salones (los pocos que se pudieron) estaban de acuerdo y contentos con el trabajo, eso es de gran satisfacción para mí como diseñador.

En conclusión, pensaba realizar el servicio social con mis compañeros de gráfico, como sea, ya sé más o menos como se trabaja, pero la decisión de hacerlo en un lugar diferente, me llevó a conseguir otra satisfacción personal.

Recomendaciones...

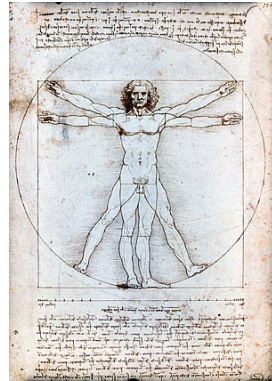
Tuvimos algunos problemas al momento de imprimir las imágenes. No contábamos con el material suficiente, así que no pudimos montarlas en cada salón, por tal motivo el trabajo quedó inconcluso. Considero que el abastecimiento de material para el plotter sería de gran mejora al proyecto, para que se pueda apreciar el trabajo realizado.

Referencias...

Computo I y II



Salón de dibujo



Salón 2

Diseños de Dieter Rams



Salón 3

Diseños de Arne Jacobson



Salón 4

Diseños de Patricia Urquiola



Salón 5

Diseños de Bouroullec



Salón 6

Diseños de Konstantin Grcic



Cartel Día de Muertos

Diseños típicos



www.google.com

www.pinterest.com