

Dr. Francisco Javier Soria López
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Maestría en Diseño y Producción Editorial

Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco

Periodo: 15 de octubre de 2019 al 6 de mayo de 2020

Proyecto: Maestría en Diseño y Producción Editorial

Clave: XCAD000511

Responsable del Proyecto: Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo

Asesor Interno: Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo

Mariel Contreras Jaimes Matrícula: 2152037166

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



Tel: 5570355419

Cel.: 5577381802

Correo electrónico: mar.bj.95@hotmail.com

COORDINACIÓN DIVISIONAL DE SERVICIO SOCIAL

Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Coyoacán, C.P. 04960, CDMX

Tel. 54837126 / cyadserviciosocial@gmail.com



Servicio Social CyAD

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

INTRODUCCIÓN

En el presente informe final, se especifican las actividades realizadas en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco en el proyecto Maestría en Diseño y Producción Editorial bajo la supervisión y asesoría del Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo con quien se desarrolló un protocolo y una serie de entrevistas realizadas a editores y diseñadores egresados pertenecientes a la UAM Xochimilco de diferentes generaciones con el proyecto Comunidad Gráfica para formar comunidad entre los egresados y beneficiar la planeación curricular de la Maestría en Diseño y Producción Editorial.

OBJETIVO GENERAL

Construir una comunidad virtual en la que aspirantes a estudiantes, alumnos y egresados de la Maestría en Diseño y Producción Editorial y de la Licenciatura Diseño de la Comunicación Gráfica puedan conocer el campo laboral a través de las experiencias de alumnos y egresados y que estos a su vez expresen experiencias personales durante su estadía en la UAM-X y ser un punto de encuentro entre generaciones.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Con Comunidad Gráfica se busca crear una red de contacto entre generaciones pasadas, actuales y futuras; así como ser un punto de encuentro donde se pueda crear una bolsa de trabajo entre editores y diseñadores pertenecientes a la UAM Xochimilco. Igualmente busca crear un sentimiento de nostalgia y pertenencia con la creación de una galería de fotos y/o videos enviados por egresados con su respectivo crédito al material a través de una plataforma digital.



Para llegar a lo que hoy es Comunidad Gráfica se trabajó un protocolo y la identidad visual del proyecto. Primero se realizó una encuesta a estudiantes para conocer sus inquietudes y necesidades en las que se les preguntó lo siguiente:

Sexo: F M Edad: _____ Trimestre: _____

1. ¿Conoces las posibilidades con las que cuenta un diseñador gráfico en el ámbito laboral?
a) Si b) No
2. ¿Qué área del diseño gráfico de interesa más? (no necesariamente impartidas aquí)

3. ¿Sabes de alguna publicación específica que hable de diseñadores gráficos mexicanos?
a) Si ¿Cuál? _____ b) No
4. ¿Conoces diseñadores gráficos egresados de UAM Xochimilco que estén bien posicionados en el mercado de trabajo?
a) Si ¿Quién? _____ ¿Qué hace? _____ b)
 No
5. ¿Cómo conociste su trabajo? _____
6. ¿Qué le preguntarías a un egresado de la carrera?

7. ¿Tú o alguno de tus compañeros se dedican al diseño fuera la UAM?
a) Si ¿Quién? _____ ¿Qué hace? _____ b)
 No
8. De responder SI a la pregunta anterior, ¿Cómo se difunde su trabajo?

El 55.5 de los encuestados a pesar que se encontraban inscritos cuando se realizaron congresos de egresados, no lograron mencionar dichos eventos. Del 45.5 que respondieron SI a la pregunta de conocer egresados, 43.9% pudo mencionar el nombre de mínimo un egresado.



Para localizar a los egresados mas destacados se necesitaba la lista de exalumnos, la cual fue proporcionada al Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo por Servicios Escolares, lamentablemente la mayoría de los datos para su localización no estaba actualizada.

En caso de que los datos de los egresados siguieran vigentes el protocolo a seguir es el siguiente:

1. Investigar a los egresados seleccionados.
2. Contactar egresados a través del último medio que dejaron en UAM-X o por medio de redes sociales, celular o e-mail.
3. Planificar entrevistas con cada egresado.
4. Invitación al egresado a participar en Comunidad Gráfica.
5. Agendar fecha y lugar de entrevista.
6. Enviar al egresado el guión de entrevista para que se prepare. En caso de no vivir dentro de CDMX se le pedirá un video introductorio que cumpla con ciertos criterios técnicos.
7. Entregar o enviar un diploma firmado por el Coordinador de la carrera al egresado por su apoyo y participación al proyecto.
8. Ofrecer un encuentro con profesores después de su participación.
9. Ofrecer una conferencia a alumnos.

En primera instancia se planteó la posibilidad de ser un medio impreso, pero se llegó a la conclusión de que la mejor forma para distribuirlo sería a través de un sitio web ya que la importancia de los medios digitales radica directamente en cómo se consulta la información, este método permite una nueva forma de interacción entre los usuarios. Los medios y publicaciones digitales ofrecen una nueva manera de comunicación, permite una interacción directa con los



dispositivos digitales, tales como computadoras, tabletas, smartphones. Los medios digitales han roto los esquemas tradicionales en el campo de la información. Es una herramienta que permite nuevas ideas y nuevas interacciones para la propia información. Así que la primer herramienta de la que se hizo uso fue la plataforma Wix “Aquí puedes crear una página web profesional gratis por tu cuenta. Con Wix, puedes comenzar con una bonita plantilla y personalizarla a tu gusto, u obtener una web personalizada en minutos con ADI. Cuando eliges Wix, no solo obtienes un editor intuitivo único, sino que recibes el paquete completo: alojamiento web gratuito y confiable, máxima seguridad, el mejor SEO y un equipo de soporte dedicado para ayudarte en todo el camino.

Más de 160 millones de personas en todo el mundo ya eligen Wix para crear su sitio web gratuito. Y tú también lo puedes hacer. ”¹ Se creó una página web piloto con esta plataforma en la que se subieron fotos tomadas por la prestadora y videos de entrevistas realizadas a algunos egresados como prueba piloto que fueron: Isela Xospa, Sophia Mendoza, Merari Serrano, Sergio Gaytán, Octavio Garay y Oscar Ortega.

Para entrevistarlos se creó el siguiente guión de preguntas:

Nombre:

Edad:

Área terminal:

Ocupación actual:

Redes sociales:

¿Qué generación eres?

¿Cómo decidiste estudiar esta carrera?



3. ¿Qué expectativa tenías de la carrera cuando empezaste a cursar el cuarto trimestre?
4. El área terminal que elegiste, por qué la elegiste ¿fue lo que realmente querías o esperabas?
5. Cursando el área terminal, ¿Cuál fue tu expectativa de la carrera y de tu vida fuera de la UAM?
6. ¿A qué retos te enfrentaste durante la licenciatura?
7. ¿Qué material externo (libros, apps, exposiciones) te funcionaron dentro de tu desarrollo académico y posteriormente te referiste a ellos para tu desempeño profesional?
8. Saliendo de UAM, ¿trabajaste dentro de tu área terminal?
9. ¿Cuál ha sido tu recorrido laboral después de egresar?
10. ¿Te dedicas a lo que tenías planeado durante la licenciatura?
11. Cuéntanos un poco a lo que te dedicas actualmente
12. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción de tu trabajo?
13. ¿Cuál es tu definición de diseño?
14. Algún mensaje que quieras decir para futuras generaciones

Nota: Envía por correo o presenta en USB trabajos actuales y pasados que mejor te representen, así como fotos de tu estancia en UAM Xochimilco y si aún cuentas con tu credencial de la UAM, también.

Esta entrevista será publicada vía web así que, si no tienes todo tu material recopilado no te preocupes, se puede añadir poco a poco a la plataforma.

Si tu entrevista no es presencial por favor envíanos un pequeño video presentándote con tu nombre, edad, área terminal, ocupación actual y redes sociales.

¡Gracias por formar parte de COMUNIDAD GRÁFICA!



Una vez teniendo la experiencia con algunos egresados se pudo complementar mejor el proyecto y se definió su misión y visión.

MISIÓN

Ser un espacio de encuentro en donde aspirantes a estudiantes, alumnos, profesores y egresados puedan interactuar e intercambiar experiencias para responder a sus diferentes inquietudes sobre la Maestría en Diseño y Producción Editorial y sobre la Licenciatura Diseño de la Comunicación Gráfica.

VISIÓN

Ser un referente virtual para futuras generaciones de la Maestría en Diseño y Producción Editorial y de la Licenciatura Diseño de la Comunicación Gráfica UAM-X, así como ser un punto de encuentro entre generaciones desde la primera generación hasta la actualidad.

Así mismo se creó un logotipo por la prestadora para Comunidad Gráfica con sus diferentes aplicaciones.

Para generar nuevas entrevistas se contó con el apoyo del Congreso de Egresados, tuvo una duración de tres días durante los cuales se grabó a los egresados invitados para dar su ponencia. Esto se logró gracias a la colaboración del profesor Jesús Alberto Rosado Briceño y sus alumnos Jesús Alberto Rosado Briceño, José Federico Valdez Viveros, Brandon Monsalvo Hernández, Andrea Jhoana Mateos Saucedo, Alexa Carrillo Zamudio el proyecto Load también gracias a Mariano Vázquez Vega fundador de Plexus y a Karina Terán que fue la diseñadora que creó la identidad gráfica de la 5ta edición del Congreso de Egresados.

Los egresados invitados fueron Daniel Moreno Alanís, Álvaro Paulín, Karina Terán, Merari Serrano Cortés, Anabel Becerril, Mónica Aguilar, Sebastián Rodríguez



Octavio Juárez, Adrián de la Garza, Isela Bernal, Felipe Maya, Itzá Villavicencio, Dacachi Fujino, Ericka Cortés Martínez, Israel Isidro, Jorge del Olmo, Fabián Garcilita, Gina Zarco, Rodrigo Salom y Enrique Sañudo.

Se realizó un nuevo guión para estas entrevistas ya que el anterior de 14 preguntas era demasiado largo y se necesitaba acortar la duración a menos de diez minutos. "A una cuenta estándar se le permitirá subir vídeos de 15 minutos. Para las cuentas verificadas el límite sube hasta 12 horas. Aunque lo ideal si se trata de vídeos de contenido comercial es que no supere los 2 minutos. Hay que tener en cuenta que Youtube permite al usuario navegar libremente por multitud de canales. Por tanto, generar vídeos demasiado largos puede terminar ahuyentándolo. Con la gran oferta de vídeos que hay es muy fácil que su atención se desvíe hacia otro contenido." ²

El guión que se elaboró fue el siguiente:

Nombre:

Edad:

Área terminal:

Ocupación actual:

1. ¿Cómo decidiste estudiar en la Maestría en Diseño y Producción Editorial / Diseño de la Comunicación Gráfica?
2. ¿Qué expectativa tenías de la maestría / carrera cuando iniciaste el cuarto trimestre?
3. El área terminal que elegiste, ¿por qué la elegiste? ¿fue realmente lo que esperabas?
4. Cursando el área terminal ¿cuál fue tu expectativa de la maestría / carrera y de tu vida fuera de la UAM?
5. ¿Cuál ha sido tu recorrido laboral después de egresar? ¿a qué te dedicas actualmente?



6. ¿Cuál es tu mayor satisfacción laboral?
7. ¿Qué es para ti el diseño? O ¿Cuál sería la definición de diseño?
8. Redes sociales

Posterior al término del Congreso se tuvieron juntas en las que se revisó el material grabado y se mostraron ejemplos de edición de algunos videos. Se decidió cómo serían editadas las entrevistas y unos alumnos de Medios Audiovisuales se encargaron de crear el sitio web para el proyecto y mostraron los avances del mismo.

Para la edición se tomaron en cuenta los siguientes criterios:

Tipografía: Cambria Black

Puntaje: 100 pt

Interlineado: 10 pt

Justificación: Centrada

Pantone: FFFFFF

Música de fondo:

Artista: Lakey Inspired

Canciones: Blue Boi, Good Morning, Doing Just Fine, In My Dreams, Days Like This, I Found Me, Warm Nights

Fondos:

Verde: 69AFA1

Rosa: B87B8F

Naranja: D5A576

Blancas:

Negras: Cambria, Italic

Altas: 100 pt Bajas: 64 pt



Tracking: 110 pt

Apellido: Regular Alta: 80 pt centrada

METAS ALCANZADAS

Se logró finalizar satisfactoriamente con la edición de las entrevistas a los egresados, con la identidad visual de proyecto y se cumplió con la misión y visión del mismo. A pesar de los problemas que se encontraron en el camino, se pudieron solucionar y sacar adelante el proyecto.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Se mejoró en muchos aspectos la habilidad para la edición de videos y se aprendieron nuevas herramientas para la elaboración de los mismos. Se aprendió mucho del convivencia con los egresados y es justamente por eso que este proyecto debe llegar a la comunidad, para todos tener las herramientas para competir en el mundo laboral.

RECOMENDACIONES

Desarrollar una mejor organización entre las entrevistas. Adquirir un mejor equipo de grabación así como una locación mas adecuada. Las personas involucradas en el proyecto deben estar comprometidos al 100% en llevarlo a cabo en tu totalidad y esfuerzo para lograr el impacto deseado.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

¹ <https://es.wix.com/>

² <https://coobis.com/es/cooblog/cuanto-debe-durar-un-video-en-cada-red-social/>

