

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División
Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Periodo: 9 de mayo de 2022 al 9 de enero de 2023

**Proyecto: TALLERES CULTURALES SALÓN ABIERTO Y COOPERACIÓN
ESPACIO ABIERTO Y CONAIMUC**

Clave: XCAD000853

Responsable del Proyecto: Mtra. María Soledad Torres Arancibia

Asesor Interno: Mtro. Alejandro Tapia Mendoza

Alan Eduardo Beltrán Altamirano Matrícula: 2182044688
Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Cel.: 5564583312
Correo electrónico: alan6070@yahoo.com

Contenido

1. Introducción.....	3
2. Objetivo general.....	3
3. Actividades realizadas.....	4
4. Metas alcanzados.....	9
5. Resultados y conclusiones.....	10
6. Recomendaciones.....	11
7. Bibliografía y/o Referencias Electrónicas.....	12

1. Introducción

El presente informe detalla mi experiencia y el desarrollo del servicio social llevado a cabo en la Conferencia Nacional de Instituciones Municipales de Cultura (CONAIMUC). Durante este período, tuve la oportunidad de participar en dos proyectos simultáneos: Su♦Arte y Reaprende. El primero de ellos se centró en el impulso y apoyo a los artesanos, mientras que el segundo consistió en la implementación de un programa de capacitación dirigido a niños y jóvenes con residencia en Chile.

Durante mi participación en CONAIMUC, tuve la oportunidad de adquirir valiosas habilidades y conocimientos. El servicio social me brindó la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante mi formación académica, así como de enfrentar desafíos reales en un entorno profesional.

En el marco del proyecto Su♦Arte, tuve la responsabilidad de diseñar y desarrollar un programa e-commerce de impulso a artesanos, con el objetivo de promover y preservar las tradiciones culturales de distintos estados de la república mexicana. A través de la implementación del diseño de estrategias de promoción y difusión, se buscó fortalecer el trabajo de los artesanos, contemplando el fomentar su participación y generar oportunidades de comercialización para sus productos.

Por otro lado, en el proyecto Reaprende, tuve la tarea de colaborar en la creación de un programa de capacitación y aprendizaje en matemáticas cuyo medio de difusión es una página de Instagram, este programa está dirigido a niños y jóvenes con residencia en Chile, principalmente enfocado en la Prueba de Admisión a la Educación Superior (PAES). El objetivo principal era brindarles herramientas para adquirir o reforzar el aprendizaje de matemáticas, buscando un enfoque jovial, entretenido y alejado de un aprendizaje como algo formal o estricto.

A lo largo de este informe, se detallarán los pasos y procesos seguidos en la planificación, ejecución y evaluación de ambos proyectos. Se analizarán los objetivos generales, las actividades realizadas, metas alcanzadas, resultados obtenidos y las lecciones aprendidas durante mi participación. Asimismo, se presentarán las recomendaciones y propuestas de mejora para futuras intervenciones en el ámbito del servicio social.

2. Objetivo general

Su♦Arte: El objetivo era generar y encaminar el desarrollo visual y comunicativo de un proyecto que busca potenciar la internacionalización e ingreso a nuevos mercados de productos y distribución de artesanías, como zapatos, bordados, joyería, textiles, entre otros de origen mexicano en el mundo desde la plataforma comercial Su♦Arte.

Si bien, había un avance sólido en cuanto a cómo llevar el programa, así como la asistencia técnica que brindan a los artesanos, se carecía de un estilo de comunicación y una identidad visual, pues con la que se contaba era deficiente y provisional.

Reaprende: El objetivo era construir una identidad visual y comunicativa para un proyecto de asesoría y regulación en matemáticas de parte de una profesora chilena. Ella quería implementar una estética usando los conceptos de juntar las matemáticas y el aprendizaje con una distopía Cyberpunk; dónde se encuentran elementos informáticos y futuristas de alta tecnología con el fin de generar el conectar con su público objetivo, el cual era principalmente adolescentes que buscaban regularización para la Prueba de Admisión a la Educación Superior (PAES)

3. Actividades realizadas

Su♦Arte: El primer paso fue una investigación general sobre las culturas, tradiciones y costumbres con las cuales Su♦Arte tenía contactos a través de los artesanos, así como una investigación de los productos que estos mismos ofrecían. Una vez ahondado en ello se implementó el diseño de una identidad visual que comenzó con una paleta de colores con justificación en distintos elementos presentes como en piedras preciosas, comidas típicas, o tinturas usadas en vestimentas.



Paleta de colores Su♦Arte

Se buscó una tipografía que sirviera como un apoyo, mostrando cierta formalidad sin caer en una percepción elegante o cara, de igual manera que representara la ornamentación con volutas en común con lo buscado en el imagotipo desarrollado, así como trazos delgados y gruesos que asemejan la forma orgánica o a mano de una artesanía.

Paradizo Regular

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ; \$ # ' ! ! " / ¿ ? % & () @

Con base en la tipografía, se diseñó un imagotipo que consta de un ícono a manera de monograma; el cual se forma a partir del entrelazamiento entre dos letras, en este caso S y A, siglas de “su arte”. Dentro del mismo, se aprovecha el fondo para concretar la imagen de una persona, que junto con el círculo superior forma la cabeza y en los laterales, con la parte superior del monograma se forman sus brazos hacia arriba en señal de fortaleza. Las siglas se colocaron a la altura de la persona, como parte del acompañamiento y empoderamiento que realiza Su♦Arte hacia los artesanos, con el fin de que estos reconozcan su fortaleza y alcance.



El principal referente para la creación del imagotipo, fue a través de las particularidades de la talavera, siendo esta, una artesanía muy representativa de México que data desde la época colonial, la cual destaca por su vistosidad, y elaborado proceso, que aseguran la calidad y la unicidad de cada pieza. Así mismo, se generaron distintos patrones gráficos de acompañamiento a la identidad, los cuales se encuentran como común denominador en diversas artesanías o costumbres mexicanas.

Una vez desarrollado esto, se comenzó a implementar una estrategia de comunicación y visibilidad, aprovechando la intención de Su♦Arte de tener un contacto directo con el artesano, se implementó la finalidad de no solo ofrecer el producto, sino también el ofrecer un experiencia inmersiva al consumidor con el ambiente, tradición, comida y costumbres que se comparten en regiones de nuestro país, lo cual dio paso a una investigación de la cual surgió la idea de ofrecer pequeñas muestras en cada empaque, ya sea fotos, olores, sabores o registros audiovisuales implementados con códigos QR.

Acompañado a esto, se contemplaron 4 fechas específicas en el año para tener una identidad especial que la acompañara, donde se hablaría y ahondará en la importancia de la misma.

Para visibilizar más todo esto, se ideó una cuenta en Instagram, dónde se hablara del programa y ofrecieran los productos, así como datos, fechas y paisajes complementando la inmersión de la que se habló.



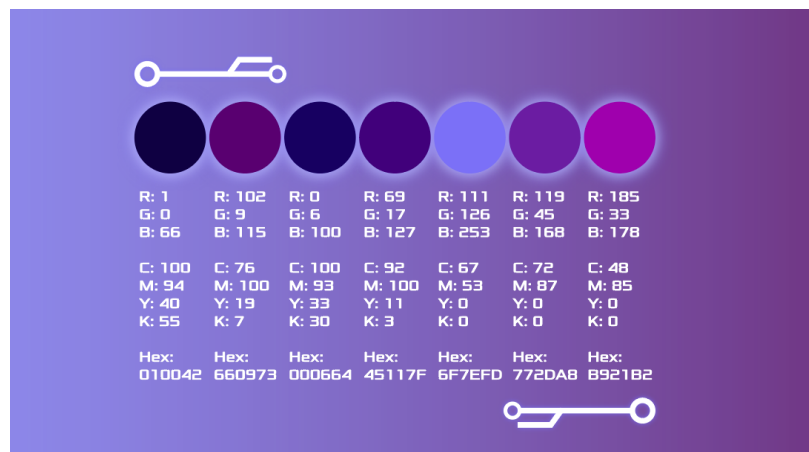
Empaque pensado para joyería



Empaque con motivo del día de muertos

Reaprende: Después de la profundización en los objetivos generales de la profesora Isidora, se buscó plasmar una serie de conceptos a considerar en el desarrollo del diseño, tales como cyberpunk, matemáticas, aprendizaje, entretenido, memes, tendencias, etc. Así como un entendimiento de las ramas de matemáticas abordadas en los principales talleres, los cuales eran taller de signos y símbolos matemáticos, taller de variables y operaciones algebraicas, taller de números, funciones y taller de figuras geométricas.

Una vez teniendo en cuenta esto, se comenzó con el bocetaje de un logo, el cual en principio se requería el mantener el rostro de Isidora con una paleta de color igualmente encaminada por Isidora.



Paleta de colores Reaprende

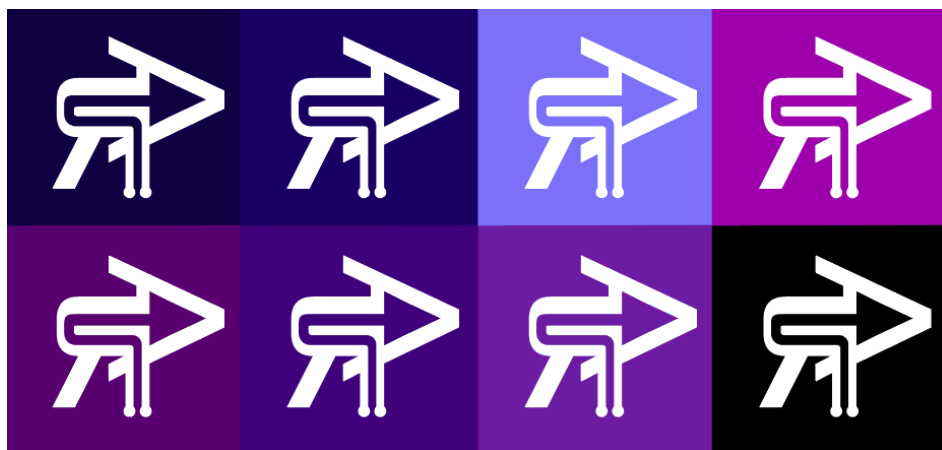
Usando la respectiva paleta y el concepto del logo a generar se realizó junto a una compañera dos estilos de representación.



De igual manera y tomando en cuenta la difícil adaptación de la idea solicitada a distintos tamaños y formatos, se planteó y recomendó una tercera opción, donde se le da visibilidad a las siglas RA, de Reaprende, ya que el nombre por sí solo denota una intención (volver a aprender), este elemento se buscó maximizar a través de una flecha como símbolo de “redireccionar / volver a... / buscar otro camino”.

La R está conformada por circuitos, que denotan tecnología y se utilizan como “puente” general en la identidad. La R se encuentra volteada hacia la izquierda, ya que “Re aprender” denota mirar a atrás, al pasado para volver a aprender.

La A se encuentra horizontal a modo de punta de flecha, direccionando hacia adelante, el giro horizontal nos muestra otra perspectiva de la A, siendo analogía de otra visión del aprendizaje, que es justamente lo que busca hacer Reaprende.



Se eligieron dos tipografías asociadas a determinados usos dentro de la comunicación.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

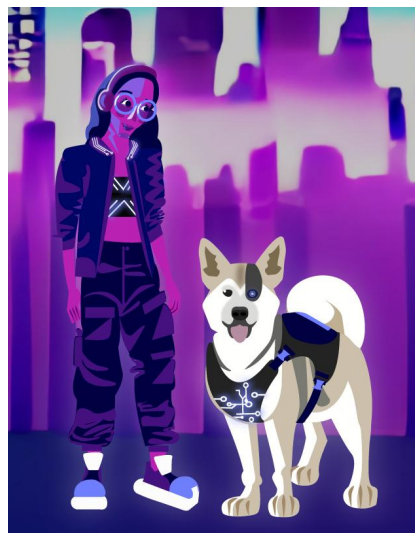
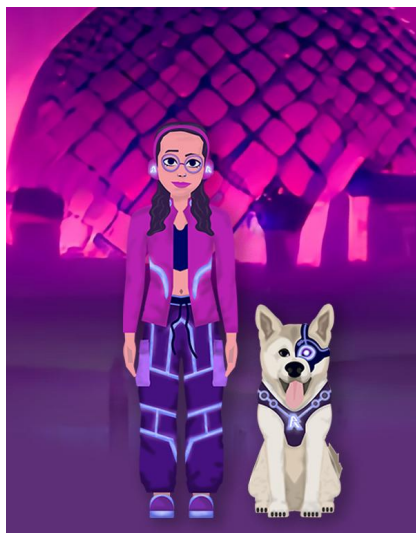
Cygun (Títulos)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Xolonium (Subtítulos y frases célebres o motivacionales)

Para generar un interés, sustentar y dirigir toda la comunicación, así como el no desechar la representación de personaje de la profesora Isidora se creó una historia ficticia con Isi de personaje principal y su su compañero (y mascota en la vida real) Roso el Oso. Para esto se generó una serie de conceptos a considerar en la psicología de los personajes que ayudaría a guiar la historia, el estilo, vestimenta y accesorios de los personajes. Todo esto resultó en una historia ambientada en una hiperciudad dividida, personas adineradas viven en un lujoso domo lleno de tecnología, mientras que en los suburbios habitan personas marginadas. Existe un deseo ferviente en los suburbios por acceder al domo y su conocimiento y oportunidades, alimentado por propagandas exageradas que vienen de dentro. Isi, quien ahora vive en el domo pero proviene de los suburbios, se esfuerza por ayudar a otros compartiendo su conocimiento y herramientas que ha conseguido a lo largo del tiempo. Acompañada de su perro Roso el oso, busca brindar educación y recursos a los necesitados.

De la historia y psicología se consolidó la propuesta de personajes tomando en cuenta las ideas propuestas en el logo, de igual manera se planearon una serie de objetos y accesorios con los cuales contarán los personajes.



Se realizaron una serie de portadillas, diseño de highlights, plantillas de historias y plantillas para feed para unificar toda la comunicación en el perfil de Instagram.



4. Metas alcanzadas

Su♦Arte: Se consiguió el cambio en la identidad que se buscaba generar, consolidando la estrategia base que se tenía desde un inicio y encaminando una comunicación de mayor unicidad. La conjunción de los elementos previos, significaron un mejor alcance y comunicación con el consumidor.

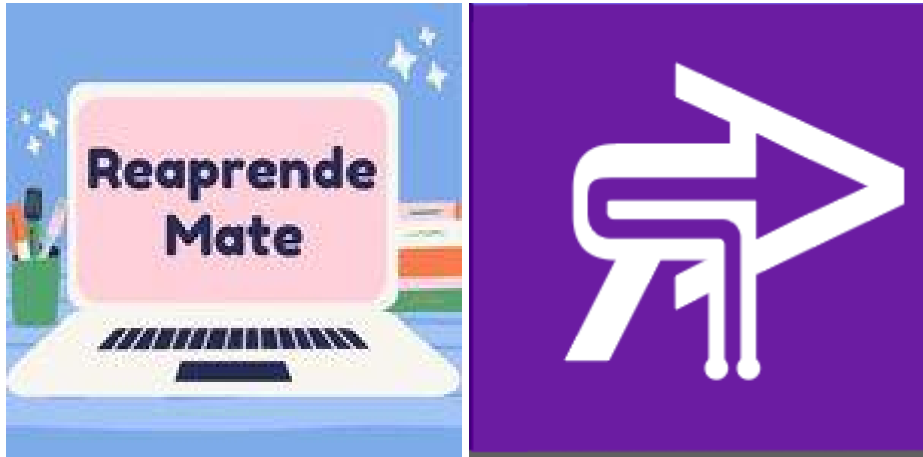


Antes



Después

Reaprende: Se consiguió la petición de un estilo cyberpunk, que junto a los personajes e historia logra entablar y tener más recursos de comunicación ante el público objetivo. De igual manera se unificó toda la comunicación en un estilo único, que apoyado en las plantillas se da la oportunidad de seguir aprovechando información nueva sin perder el estilo.



Antes

Después

5. Resultados y conclusiones

Su♦Arte: Los resultados obtenidos fueron un cambio exitoso en la identidad de Su♦Arte, consolidando la estrategia base y logrando una comunicación más efectiva con los consumidores. La combinación de la investigación, el diseño de la identidad visual y la estrategia de comunicación permitió transmitir la autenticidad y diversidad de cada cultura reforzando la importancia de apoyar y empoderar a los artesanos locales.

Reaprende: En general, los resultados muestran un enfoque sólido en la creación de un diseño y una comunicación visual que reflejan los objetivos y valores de Reaprende, al tiempo que generan interés y brindan recursos prácticos para su difusión.

El resultado del desarrollo e implementación del diseño, encajó con el objetivo de comunicación y búsqueda de cercanía con el público objetivo, brindando una manera coherente de transmitir información y mantener el estilo.

En resumen general, este informe refleja mi compromiso y dedicación en el desarrollo del servicio social en CONAIMUC, así como la importancia de la promoción y preservación de la cultura a través de programas como Su♦Arte y

Reaprende. A través de esta experiencia, he podido contribuir a un fortalecimiento de experiencias en cuanto a diseño y comunicación, así como un acercamiento a un desarrollo de las mismas con enfoque social, fomentando el arte, la cultura y la educación tanto en México, como en Chile, al tiempo que he adquirido valiosas habilidades y conocimientos para mi desarrollo personal y profesional.

6. Recomendaciones

En cuanto a mi prestación del servicio social, considero que fue una etapa importante para mi desarrollo profesional, ya que tuve la oportunidad de adquirir nuevas experiencias y conocimientos a través del trabajo en equipo. Aunque valoro el trabajo que realiza CONAIMUC en la promoción y difusión de la cultura, considero que se podrían implementar mejoras en la divulgación de oportunidades de servicio social en este tipo de lugares. Estas instituciones ofrecen una oportunidad tanto para alcanzar objetivos concretos como para fomentar el intercambio de ideas y opiniones, impulsando así el progreso de los proyectos.

Considero fundamental llevar a cabo una investigación exhaustiva sobre los proyectos en los que se colaborará, ya sea para contar con una base sólida de conocimiento, como para generar ideas que impulsen el desarrollo del diseño. Este enfoque facilita en gran medida el proceso de toma de decisiones y orientación.

En mi caso particular, enfrenté algunos desafíos en términos de comunicación y presentación de avances con la institución. Esto se debió principalmente a la falta de tiempo por parte de la directora u otros miembros clave del equipo encargado de dar seguimiento a los proyectos. A pesar de esto, agradezco sinceramente la oportunidad que se me brindó para expresarme y desarrollarme personalmente.

7. Bibliografía y/o Referencias Electrónicas

- <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Cyberpunk><https://casadellago.unam.mx/nuevo/ciclo-cyberpunk>
- https://elpais.com/diario/2003/07/17/ciberpais/1058407345_850215.html
- <https://hablemosdeflores.com/bugambilia/>
- <https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/aztecas>
- <https://ideakreativa.net/el-diseno-cyberpunk-todo-lo-que-necesitas-saber/><https://revistamorcego.com/es/especial-cyberpunk-alta-tecnologia-noxo-de-sociedade>
- <https://monchitime.com/2021/11/los-colores-que-mexico-le-dio-al-mundo/>
- <https://steemit.com/ciencia-ficcion/@kruznik/-3l6cq0fycp>
- <https://topadventure.com/cultura/El-onix-la-piedra-prehispanica-de-origen-divino-20210202-0003.html>
- <https://vivescortadaimport.com/diccionario-minerales/minerales/malaquita/index.php>
- <https://www.admagazine.com/gran-diseno/alebrijes-las-figuras-fantasticas-mas-coloridas-del-arte-popular-mexicano-20201028-7622-articulos>
- <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-historia-detras-del-rosa-mexicano>
- <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57598586>
- <https://www.caracteristicas.co/civilizacion-azteca/>
- <https://www.casademexico.es/noticia/origen-de-la-pinatas/#:~:text=La%20forma%20actual%20de%20las,d%C3%ADas%20previos%20a%20la%20Navidad.>
- <https://www.elsoldetoluca.com.mx/doble-via/datos-que-no-sabias-sobre-el-cempasuchil-la-flor-de-veinte-petalos-4362871.html>
- <https://www.gajuca.org/su-arte>
- <https://www.gob.mx/siap/articulos/la-flor-de-cempasuchil-un-icone-de-mexico?idiom=es>
- <https://www.instagram.com/700ymas/>
- https://www.instagram.com/aldea_artesantias/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D
- <https://www.instagram.com/ayudamatematica/>
- <https://www.instagram.com/azquildisenoyartesania/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>
- https://www.instagram.com/cachai_online/
- <https://www.instagram.com/casa.milagros/>
- https://www.instagram.com/casamejicu_artesantias/
- <https://www.instagram.com/coleccionserpentina/>
- <https://www.instagram.com/euclidianos/>
- https://www.instagram.com/hatsu_mex/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D
- <https://www.instagram.com/lacasafcobre/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>
- <https://www.instagram.com/matheasy4ever/>
- <https://www.instagram.com/medmathscience/>
- <https://www.instagram.com/profemauroquintana/>
- <https://www.instagram.com/profepanchoo/>
- <https://www.instagram.com/roso.eloso/>
- <https://www.instagram.com/seba.studiess/>

- <https://www.instagram.com/study.lunchi/>
- <https://www.instagram.com/preumatcl/>
- <https://www.lifeder.com/artesantias-de-zacatecas/>
- <https://www.mexicodesconocido.com.mx/pitaya-y-pitahaya-diferencias-y-propiedades.html#:~:text=La%20pitaya%2C%20tambi%C3%A9n%20conocida%20como,M%C3%A9xico%2C%20el%20g%C3%A9nero%20Stenocereus%20spp.>
- <https://www.wendyzhou.se/blog/cyberpunk-aesthetic-what-is-it/>