

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

**INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL**

**Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco**

**Coordinación de la Licenciatura de Diseño industrial**

**Periodo: 27 de febrero de 2023 al 28 de agosto de 2023**

**Proyecto: Apoyo al desarrollo y consolidación de la licenciatura en diseño industrial**

**Responsable del proyecto: Mtro. Miguel Ángel Vázquez Sierra**

**Jesús Fernando Salvador Mireles**

**Matrícula: 2183031238**

**Licenciatura: Diseño de la Comunicación Grafica**

**División de Ciencias y Artes para el Diseño**

**Cel: 5541458024**

**Correo Institucional: [2183031238@alumnos.xoc.uam.mx](mailto:2183031238@alumnos.xoc.uam.mx)**

## **INTRODUCCIÓN**

La importancia del servicio social para un universitario es un tema que resalta la conexión entre la educación superior y el compromiso social. A través del servicio social, los estudiantes universitarios tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos académicos en contextos reales, contribuyendo positivamente a sus comunidades y desarrollando habilidades fundamentales para su crecimiento personal y profesional. Esta práctica no solo enriquece la formación universitaria, sino que también fomenta valores de responsabilidad cívica y conciencia social. En esta introducción, se establece la base para explorar cómo el servicio social no solo beneficia a los estudiantes que lo practican, sino también a la comunidad universitaria en su conjunto.

En el dinámico mundo del diseño gráfico, donde la creatividad y la innovación convergen para dar forma a la comunicación visual, el papel del servicio social adquiere una dimensión especialmente significativa. Más allá de ser una disciplina centrada en la estética y la persuasión, el diseño gráfico también tiene la capacidad intrínseca de influir en la sociedad de maneras profundas y trascendentales. En este contexto, explorar la importancia del servicio social para los estudiantes de diseño gráfico se convierte en una práctica esencial para comprender cómo la formación académica puede trascender los límites del aula y contribuir al bienestar colectivo en el claustro del CYAD.

## **OBJETIVO GENERAL**

En mi proyecto me propuse analizar cómo el servicio social, al converger con la creatividad y la habilidad técnica del diseño gráfico, a través de ilustraciones, no solo enriquece la educación superior, sino que también empodera a los futuros diseñadores a ser agentes de cambio dentro de la UAM-X y en su comunidad en general.

## **ACTIVIDADES REALIZADAS**

**Actividad 1.** Se me asignó la tarea de realizar gráficos para los baños de hombres ubicados en el edificio de diseño industrial. En base a esta tarea realicé un análisis visual de las instalaciones del edificio, durante esta actividad reconocí la falta de estímulos visuales que pudieran inspirar o enriquecer a los estudiantes de diseño industrial. En el ámbito educativo, el diseño gráfico ofrece una herramienta valiosa para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes. La creación de proyectos visuales no solo permite a los estudiantes explorar conceptos abstractos de manera concreta, sino que también los desafía a comunicar ideas de manera efectiva a través de imágenes. Con esta premisa, diseñé 8 ilustraciones en estilo flat que representaban a la comunidad de industrial dentro de un contexto educativo. Las ilustraciones serían impresas y estarían en los paneles de las tazas y mingitorios. El propósito de dichas ilustraciones sería proporcionar material gráfico que impactara en la comunicación institucional, así como en la formación integral de los estudiantes.

**Actividad 2.** Durante el proceso de la primera actividad presente una propuesta diferente al estilo flat, dicha propuesta también fue aceptada, pero reasignándola a un nuevo material de impresión, posters.

En esta segunda propuesta-actividad planteé el diseño de ilustraciones que representarían objetos icónicos del diseño industrial. Para llegar a este planteamiento partí de un principio del diseño industrial conocido como forma-función, en este, los objetos establecen su forma de acuerdo a la función que cumplirán. Durante mi proceso creativo investigué objetos de diseño industrial que fueran históricamente conocidos por la iconicidad de su forma y los ilustré en un contexto diferente para el que fueron diseñados, utilizando su forma tan especial como el elemento principal a resaltar en los posters. Con esta propuesta de despojar a los objetos de su contexto y propósito inicial pretendo comunicar a los alumnos de diseño industrial que pueden transmitir sus propias perspectivas a través del diseño.

**Actividad 3.** En mi último mes del servicio se me delegó a la Jefatura de talleres de diseño industrial, ahí, mi trabajo consistió en grabar y editar videos informativos, en formato reel, dirigidos a la comunidad de diseño industrial.

Para generar mis propuestas utilicé elementos visuales, tipografía y conceptos estéticos para comunicar mensajes de manera efectiva.

**Video 1. Trámites.** El video consta de tomas de las distintas oficinas de la unidad mientras explico en voz en off sus ubicaciones, horarios de atención, recomendaciones y cómo realizar los trámites básicos de la universidad como: reposición de credencial, certificado de conclusión de estudios, inscripción al gimnasio, contraseña del estacionamiento, ficha de bicicletas, entre otros.

**Video 2. Equipo de Seguridad.** En este se ejemplifica y explica, con tomas y voz en off, como se hace el correcto uso del equipo de seguridad (overol, bata, botas de trabajo con casquillo y ligas para amarrar cabello) para los talleres de la carrera.

**Video 3. Lockers.** Los alumnos que recién ingresan al Tronco Básico Profesional no suelen estar familiarizados con las instalaciones y servicios que el edificio de diseño industrial les ofrece, por lo tanto, con este video muestro como solicitar un locker en los días y horarios correspondientes, así como también con quien deben dirigirse en caso de la pérdida de sus llaves o de algún objeto.

**Video 4. Recuperación.** Debido al regreso a clases presenciales y la finalización del Proyecto Emergente de Enseñanza Remota (PEER), muchos alumnos no saben cómo realizar el proceso de una recuperación, por lo tanto, este video ilustra como inscribir, pagar y realizar una recuperación presencial.

Estos videos ofrecen una forma visual y dinámica de presentar tramites, procedimientos o conceptos que podrían parecer complejos para alumnos recién integrados al sistema presencial y al Tronco Básico Profesional.

Los elementos visuales, gráficos y animaciones pueden ayudar a aclarar dudas difíciles de resolver solo a través de los textos que explican cómo realizar ciertos procedimientos, además los alumnos pueden acceder a los videos en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que es especialmente valioso para aquellos que tienen horarios ocupados o responsabilidades adicionales. Los videos bien diseñados pueden transmitir información relevante y mejorar la experiencia de la comunidad universitaria.

## **METAS ALCANZADAS**

### **Fomentar Creatividad**

Diseñar ilustraciones de objetos de diseño industrial fuera de su contexto permite explorar a los estudiantes otras perspectivas sobre su carrera. Al crear ilustraciones narrativas, se fomenta la habilidad de construir secuencias visuales coherentes y significativas.

A través de estas ilustraciones, se desarrolla una mentalidad creativa que puede ser aplicada por los alumnos de diseño industrial a una gran variedad de campos y situaciones.

### **Identidad visual**

Aplicar ilustraciones que representen a la comunidad de diseño industrial dentro de un contexto educativo en los paneles de los sanitarios ayuda a transmitir los valores y la personalidad de la institución, así como también, desarrolla una identidad visual que establece una conexión duradera con estudiantes, académicos, personal y el público en general. La identidad visual en un contexto universitario va más allá de la estética y desempeña un papel integral en la representación, la cohesión y la comunicación efectiva dentro de la comunidad académica.

### **Facilitación de tramites**

En el contexto universitario, los videos ilustrativos-informativos desempeñan un papel crucial al ofrecer una forma efectiva y atractiva de transmitir información, recursos y conocimientos a los estudiantes. Realizar trámites o procedimientos dentro de la universidad a veces resulta confuso y complicado para la comunidad, sin embargo, los

materiales audiovisuales facilitan la recepción y retención de información al presentarse de manera visual y verbal, lo que reduce la posibilidad de malentendidos y confusiones.

## **RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

En un entorno universitario en constante evolución y adaptación a las demandas de la sociedad contemporánea, la inclusión del diseño gráfico en el servicio social de diseño industrial emerge como una elección estratégica y enriquecedora. La fusión de la creatividad visual con la educación superior amplía los horizontes transformando la manera en que los estudiantes de diseño industrial interactúan con el conocimiento y su entorno. Al considerar la experiencia universitaria como un conjunto diverso de oportunidades y desafíos, la integración de gráficos en los sanitarios o en los pasillos del edificio "S" aporta una serie de beneficios tangibles. No solo revitaliza la presentación visual de materiales institucionales, sino que también estimula la creatividad y el pensamiento innovador entre los estudiantes. Además, tiene una relevancia crucial en el contexto universitario, abarcando desde la identidad visual institucional hasta la información de los tramites, beneficios o servicios que ofrecen en la carrera a través de contenido multimedia. Como herramienta educativa, de comunicación y de expresión, el diseño gráfico fomenta la innovación general, su integración efectiva en la educación superior es esencial para crear un entorno educativo vibrante y relevante.

## **RECOMENDACIONES**

Para la comunidad universitaria, es fundamental generar proyectos de servicio social con propuestas que promueven la participación activa de los alumnos de diseño gráfico. Con fin de fomentar la versatilidad creativa y la disposición para abordar los problemas desde diferentes perspectivas, propongo la continuidad en el desarrollo del proyecto de ilustración en los sanitarios, explorando otro tipo de técnicas y estilos visuales, así como también, darle un seguimiento a la elaboración de contenido multimedia que proporcione, a los alumnos, información sobre nuevos tramites, actividades y eventos que se lleven a cabo dentro de la universidad.

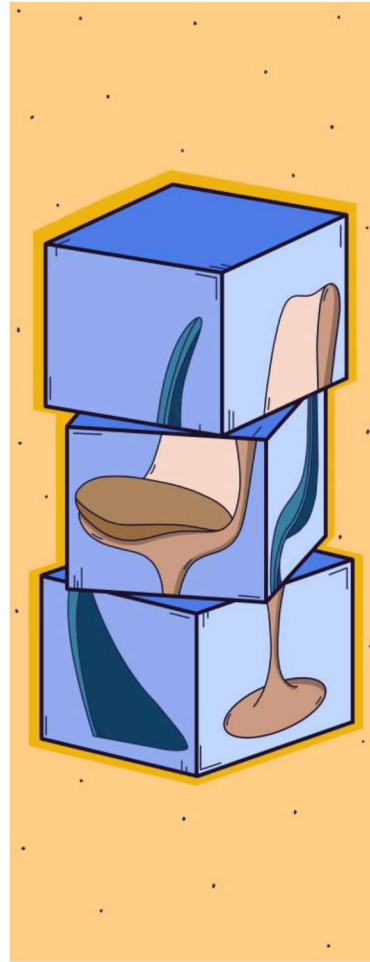
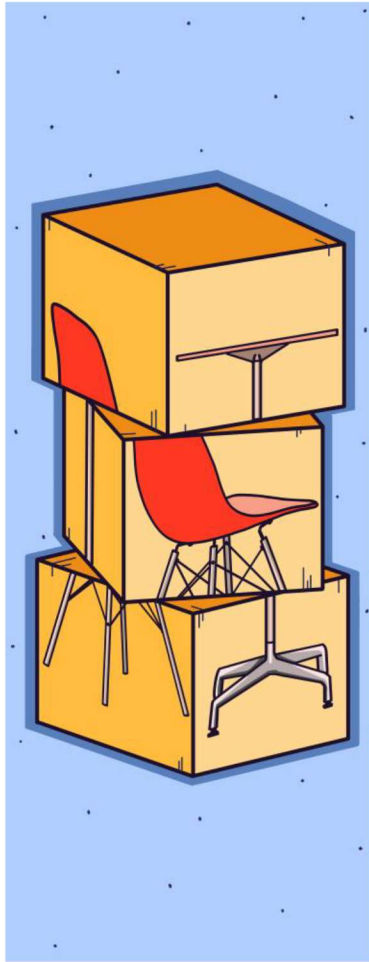
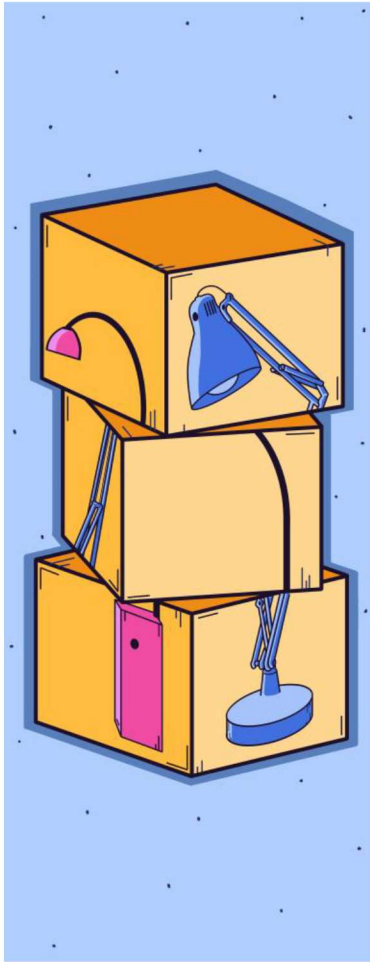
## ANEXOS

### 1. Ilustraciones Actividad 1, Sanitarios hombres.

Puertas de las tazas

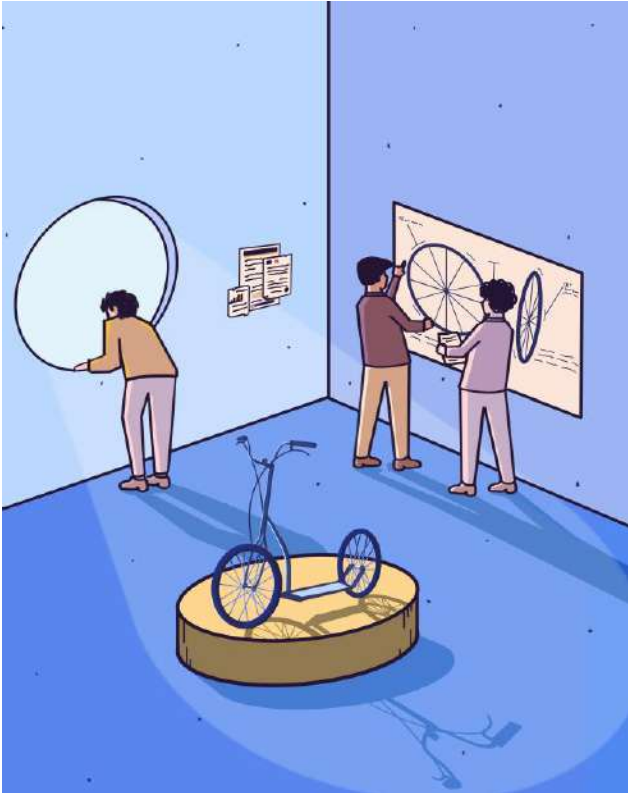
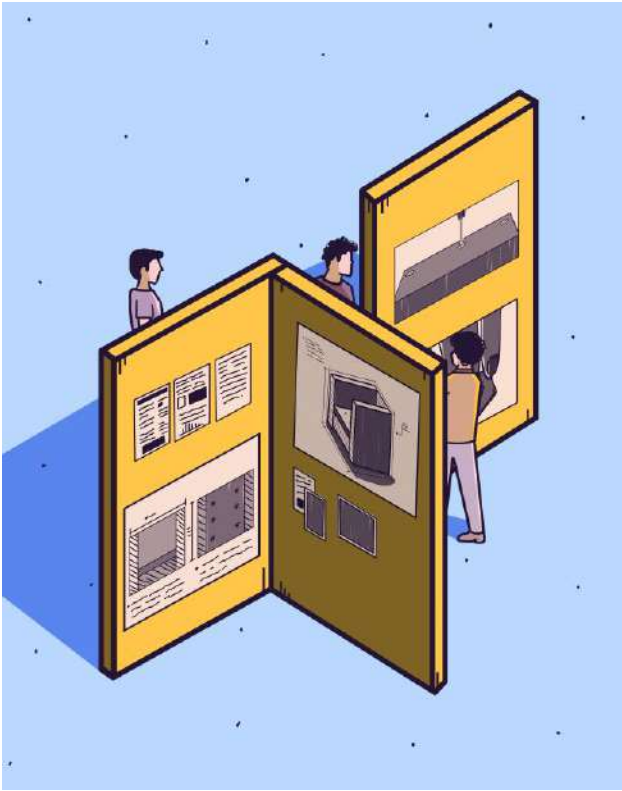


# Paneles mingitorios

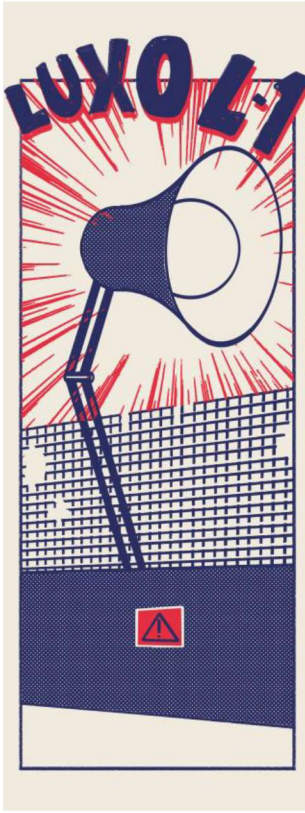




Panel lateral tazas y panel taza discapacitados



2. Actividad 2, Posters objetos diseño industrial.



### 3. Actividad 3 Videos.

En el siguiente link encontraran una carpeta de drive con los videos realizados.

<https://drive.google.com/drive/folders/1CebqThT5KjF2DoCwju-gofXj3QTaB43u?usp=drive link>

### **BIBLIOGRAFÍA**

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2022). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*.

Blume.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito.

Gómez, J. R. S., & Martínez, E. F. L. (2012). *Pensar en diseño gráfico*. Editorial Universitaria-Libros UDG.