

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

**Programa de sustentabilidad socioambiental para el desarrollo inclusivo
PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)**



**ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara**

**1P02 - SAN PEDRO DE VALENCIA: RENOVACIÓN URBANA, SANEAMIENTO
AMBIENTAL Y EMPRENDIMIENTOS TURÍSTICOS**

San Pedro de Valencia

Identidad gráfica del Valle de Mazatepec y la comunidad de Ahuiculco

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Licenciada en Diseño. Jennifer Dennise Barrera Díaz

Profesor PAP:

Mtro. Héctor Morales Gil de la Torre

Dra. Jesica Nalleli de la Torre Herrera

Mtra. Andrea Carolina Levario Anchondo

Mtro. Andrés Zuloaga Cano

Tlaquepaque, Jalisco, Mayo de 2023.

Contenido

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	0
1. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional.....	0
1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto	1
1.2 Caracterización de la organización.....	2
1.3 Identificación de la(s) problemática(s).....	3
1.4. Planeación de alternativa(s).....	3
1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora	4
1.6. Valoración de productos, resultados e impactos	7
1.7. Bibliografía y otros recursos	7
1.8. Anexos generales.....	8
2. Productos	8
3. Reflexión crítica y ética de la experiencia.....	9
3.1 Sensibilización ante las realidades	13
3.2 Aprendizajes logrados	14

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

[Este texto deberá aparecer en todos los RPAP]

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son experiencias socio-profesionales de los alumnos que desde el currículo de su formación universitaria- enfrentan retos, resuelven problemas o innovan una necesidad sociotécnica del entorno, en vinculación (colaboración) (co-participación) con grupos, instituciones, organizaciones o comunidades, en escenarios reales donde comparten saberes.

El PAP, como espacio curricular de formación vinculada, ha logrado integrar el Servicio Social (acorde con las Orientaciones Fundamentales del ITESO), los requisitos de dar cuenta de los saberes y del saber aplicar los mismos al culminar la formación profesional (Opción Terminal), mediante la realización de proyectos profesionales de cara a las necesidades y retos del entorno (Aplicación Profesional).

El PAP es un proceso acotado en el tiempo en que los estudiantes, los beneficiarios externos y los profesores se asocian colaborativamente y en red, en un proyecto, e incursionan en un mundo social, como actores que enfrentan verdaderos problemas y desafíos traducibles en demandas pertinentes y socialmente relevantes. Frente a éstas transfieren experiencia de sus saberes profesionales y demuestran que saben hacer, innovar, co-crear o transformar en distintos campos sociales.

El PAP trata de sembrar en los estudiantes una disposición permanente de encargarse de la realidad con una actitud comprometida y ética frente a las disimetrías sociales. En otras palabras, se trata del reto de “saber y aprender a transformar”.

El Reporte PAP consta de tres componentes:

El primer componente refiere al ciclo participativo del PAP, en donde se documentan las diferentes fases del proyecto y las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo de este y la valoración de las incidencias en el entorno.

El segundo componente presenta los productos elaborados de acuerdo con su tipología.

El tercer componente es la reflexión crítica y ética de la experiencia, el reconocimiento de las competencias y los aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

Identidad gráfica de San Pedro Valencia, Valle de Mazatepec, Sierra de Ahuiculco y Zacoalco de Torres. Los objetivos primordiales de este PAP en el área de diseño es realizar identidad gráfica a algunos proyectos que estamos realizando a lo largo del semestre, como se encuentra la purificadora de Ahuiculco, y el manejo de residuos de la villita con la participación de los niños de esta misma comunidad.

Los objetivos planteados para este semestre son: en Ahuiculco; lograr completar la identidad grafica de la potabilizadora que esta en curso, la identidad grafica incluye diferentes elementos como, logo y su colorimetría, notas que se utilizaran al momento de pagar o hacer encargos o algún otro momento, entre otros.

Mientras que el objetivo de la villita es principalmente colaborar con los niños de la comunidad, escucharlos y buscar ideas que quieran plasmar para lograr tener el resultado de un mural colaborativo y participe de ellos mismos, que sea importante y que se sientan identificados con él, que puedan cuidarlo y sea un elemento clave en su comunidad por ser elaborado por ellos.

A lo largo del trabajo se presentaran los resultados alcanzados a lo largo del semestre, ya que el trabajo colaborativo con las comunidades se dio de forma amena y progresiva. El trabajo con la potabilizadora es más elaborado, ya que demanda más resultados, al contrario de la villita que se realiza en conjunto con 2 compañeras de PAP y además con los niños de la comunidad.

1. Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

El PAP es una experiencia de aprendizaje y de contribución social integrada por estudiantes, profesores, actores sociales y responsables de las organizaciones que, de manera colaborativa, construyen sus conocimientos para dar respuestas a problemáticas de un contexto específico y en un tiempo delimitado. Por tanto, la experiencia PAP supone un proceso en lógica de proyecto, así como de un estilo de trabajo participativo y recíproco entre los involucrados.

La identidad gráfica es un elemento importante para cada grupo de persona, empresa o proyecto, para nosotros los diseñadores es importante poder crear una identidad gráfica con el cual se sientan identificados y representados, lograr comprender un poco de lo que se vive o de que trata el proyecto es elemental para llegar a tener un buen resultado.

Trabajar con diferentes proyectos y comunidades me deja abrir mi panorama para observar diferentes estilos de vida, diferentes cualidades, comunidades, pero, sobre todo, diferentes

aspectos que los caracterizan y con los cuales se sientan identificados. El objetivo principal es generar identidad gráfica, comenzado por un logo en la potabilizadora, que sea funcional, estético y sobre todo que sea representativo de ellos y se identifiquen al verlo, para que cada consumidor local o foráneo pueda entender un poco de lo que es Ahuisculco.

Principalmente comenzar el trabajo con la potabilizadora de Ahuisculco, tenían ideas muy buenas y que tienen mucho potencial, me costó trabajo poder desarrollar ideas, ya que no conozco bien cuáles son sus ideas, gustos o elementos gráficos más importantes, a excepción de saber que el cerro de la cruz es de mucha importancia y el agua, ya que Ahuisculco significa “Agua que serpentea entre rocas”.

Primeramente, tuvimos un trabajo colaborativo, donde como primer acercamiento se presentó el proyecto que la comunidad estaba buscando realizar, una potabilizadora comunitaria, un trabajo de suma importancia para esta comunidad. Después de ese acercamiento y la presentación de ideas que ellos ya tenían para un logo que los representara tuve una lluvia de ideas, posibles aspectos que se tomaron en cuenta para decidir qué elementos gráficos incluir en los siguientes bocetos, se tuvo una reunión para volver a mostrar nuevos elementos ya vectorizados y contemplados con las ideas de ellos, de ahí se obtuvo la idea principal, se jugó con colores, formas y posiciones de cada elemento que lo formaba para dar una variación de aproximadamente 5-7 logotipos. La última reunión que participamos dio sugerencias sobre ya pequeños detalles que les gustaría mejorar y se mandó la propuesta formal vía WhatsApp y escogieron el logo definitivo. En todo momento durante el proceso se tuvo retroalimentación de la población, fue un trabajo colaborativo entre maestros, encargados presentes en reuniones y conmigo.

1.1 Entendimiento del ámbito y del contexto

El Proyecto de Aplicación Profesional comenzó en la comunidad de San Pedro Valencia, desde el año 2017, ya que se presentó una problemática del agua en el valle, la problemática inicio en el año 2013, donde el Ingenio de Acatlán de Juárez, no tuvo conciencia ambiental y ocasionó un derrame de melaza en el río que colinda con estas comunidades, provocando graves daños en una de las principales fuentes de abastecimiento de recursos de la población, además de encontrar cierto porcentaje de coliformes en la cuenca, esto se demostró gracias a algunos estudios que fueron realizados el semestre pasado en conjunto con otros compañeros y compañeras del PAP. Este incidente que contaminó las aguas de las comunidades ocasionó también que los peces murieran y, por

causal, la pesca, la cual es una de las principales fuentes de ingreso de varios habitantes de estas comunidades, se vieron seriamente afectadas, por la escases de turistas, de alimentación. Este derrame influyó también de manera negativa en la economía de las comunidades de San Pedro Valencia, Jalisco.

La falta de identidades gráficas es una de las cosas que puede aportar en el tener éxito o no en un negocio, es decir, para posicionarse en el mercado hacia su público y que las personas puedan mantenerte en mente al momento de comprar es necesario que tengas una identidad gráfica llamativa y estética, pero que sea representativo, llamativo y significativo.

En este proyecto se trabajó con dos diferentes comunidades, la primera fue en la comunidad de la villita, donde de la mano con compañeras docentes, la cuales trabajaron previamente en esta localidad, con diversos talleres para generar practicas sustentables en los hábitos. tuvimos un acercamiento a la comunidad, donde conocí una actividad donde los niños buscaban tener un lugar donde las personas pudieran tener fotos, o un lugar que sea reconocido para poder plasmar su comunidad, poder representar lo que son y lo que buscan ser. A esto llegamos a la solución de trabajar el proyecto de hacer un mural, con la participación de los niños de todas las edades, que los represente y sea algo que ellos hicieron para que lo cuiden y le dé un valor mayor a ese mural.

Por otro lado, se trabajó con la comunidad de Ahuisculco, donde cuentan con un proyecto de un grupo comunitario, llamado Ahuisculco protege su Agua, y su primer acercamiento con la sociedad es la generar una potabilizadora comunitaria, este colectivo busca formalizarse con el tema de la identidad gráfica, donde mi trabajo fue no solo generar productos , si no, poder acompañarnos en el proceso y definir los diferentes elementos en colaboración del comité de agua y el grupo de personas encargadas de este proyecto. Esta comunidad es independiente, es decir, ellos mismos buscan darle los servicios de agua a toda la comunidad de manera justa, tiene nacimiento de agua y está a cargo de autogestionar agua por separado del municipio y tienen futuros proyectos hídricos, además de esta potabilizadora.

1.2 Caracterización de la organización

Las organizaciones y colectivos con el que se trabajó fueron en:

Ahuisculco: colectivo Ahuisculco defiende su agua, la cual está conformada por un grupo de ciudadanos comprometidos, los cuales tienen voz y voto en las decisiones que se tomen dentro de la asamblea para siempre buscar primero el bien común y hacer las cosas lo más legales posibles, y el comité de agua de la comunidad, independiente al municipio. Sus propósitos son defender su agua busca el cuidado de su nacimiento de agua con proyectos comunitarios de forma responsable.

Las actividades que llevan a cabo son el cuidado del agua y la responsabilidad de cuidarla, ya que se autogestionan este servicio y son independientes en su municipio.

Los participantes de esta organización son: Prisciliana Delgado: presidenta, Comité de agua, Colectivo Ahuisculco y organización específica de la Potabilizadora

La villita: Específicamente en el proyecto del mural, se tiene una líder de grupo y un grupo de mamás las cuales están al pendiente para las diversas actividades planificadas desde semestres anteriores. Su propósito es poder tener actividades con los niños para externar los elementos que mejor los represente y poder plasmarlos en un lugar que les de identidad propia.

Las actividades que llevan a cabo es organizar su comunidad en las diferentes actividades, y buscar la participación de ellos.

Los participantes de esta organización son: la delegada de la comunidad; Sra. Mili Mirillo, con su ayuda fue posible el acercamiento con padres de familia y niños de la comunidad.

1.3 Identificación de la(s) problemática(s)

En Ahuisculco se está formando un colectivo comunitario y colaborativo “Ahuisculco protege su agua” el cual está realizando el proyecto de la potabilizadora para poder tener un mejor manejo de agua potable para garantizar el derecho al acceso al agua.

En la villita se encontró la problemática de que la educación ambiental era casi nula, al igual que una deficiente colaboración en equipo entre los habitantes de esta.

Por otro lado, la delegada Mili Murillo nos comentaba como urgencia como es que la juventud de la comunidad está cayendo en malos hábitos, debido a malas costumbres.

1.4. Planeación de alternativa(s)

Lugar: Ahuisculco. Destinatarios finales y directos: Colectivo de agua.

Organizaciones: Comité de agua y colectivo Ahuisculco

La problemática general en Ahuisculco es poder tener un mejor manejo y control del agua para poder garantizar a la comunidad el derecho al agua, realizando el proyecto de la potabilizadora “Agua Ahuisculco”. Con el objetivo específico de lograr realizar la identidad grafica para su proyecto. La comunidad trabajo en colectivo y lograr obtener resultados favorables para que utilicen la identidad grafica para la idea del proyecto, para lograr darse a conocer y se identifiquen con la marca y logren trascender en un futuro.

Lugar: La Villita. Destinatarios finales y directos: población, principalmente los niños.

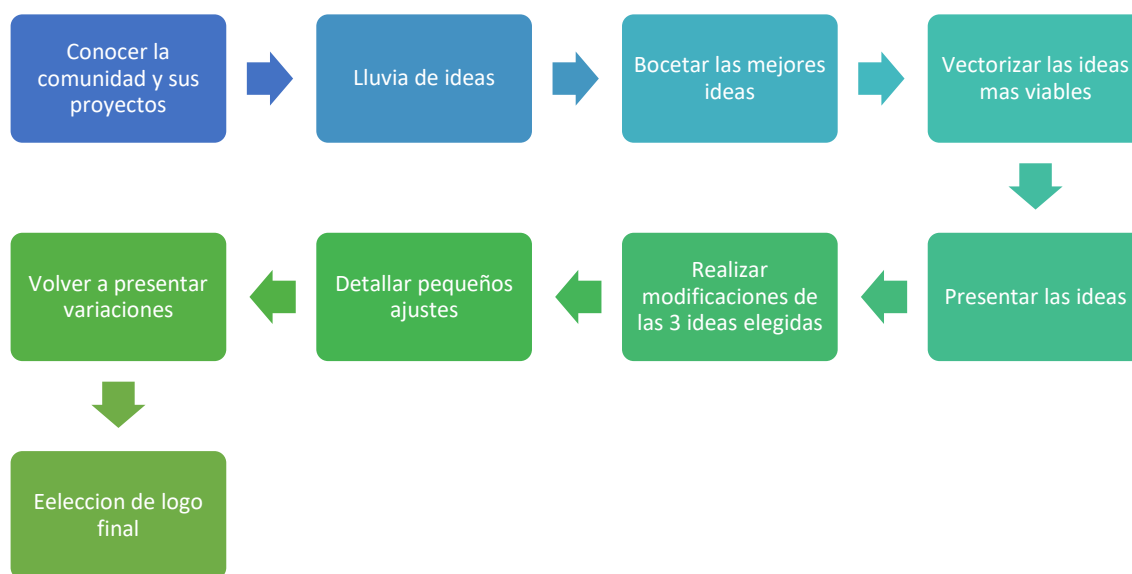
Organizaciones: Pastoral de la villita.

Mientras que en La Villita se observó la problemática de los desechos que tenían los pobladores y, por otro lado, los niños se quedaban solos cuando las mamás tienen que ir a trabajar en la cosecha del campo. Con el objetivo específico de realizar actividades de con

los niños, no solo divertidos si no que lograran aprender en el transcurso, al finalizar estas actividades poder tener resultados para lograr realizar un espacio recreativo para ellos. Realizar actividades para la lluvia de idea de productos que los identifiquen como habitantes de esa comunidad, para poder realizar el mural y sea significativa para ellos.

1.5. Desarrollo de la propuesta de mejora

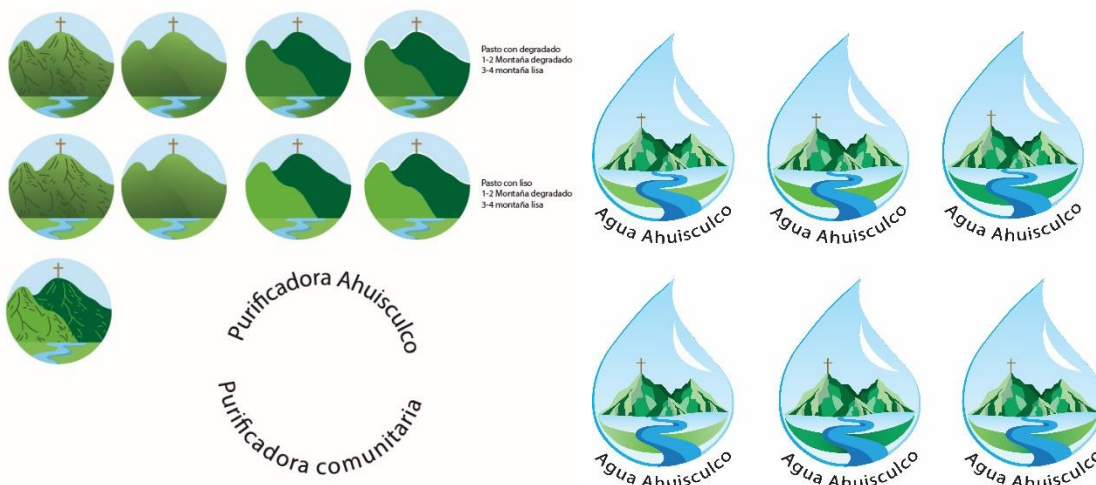
En Ahuisculco se comenzó el trabajo en la potabilizadora, donde el principal producto fue encontrar el logo ideal, escuchando las ideas que tenían en mente el colectivo, las imágenes que ellos habían realizado previamente, las ideas que yo realice y se presentaron en una reunión, en donde pudimos compartir las ideas que les llegaban para así en colaborativo poder entendernos y volver a trabajar en las ideas combinadas, se presentaban diferentes propuestas cada vez más detalladas a lo que busca el colectivo y se seguían presentando en la casa ejidal con la participación de ellos. Al llegar al logo ideal, se realizaron pequeñas modificaciones y colores para la mandarlo y en su reunión presentara, para ya obtener el logo ideal.



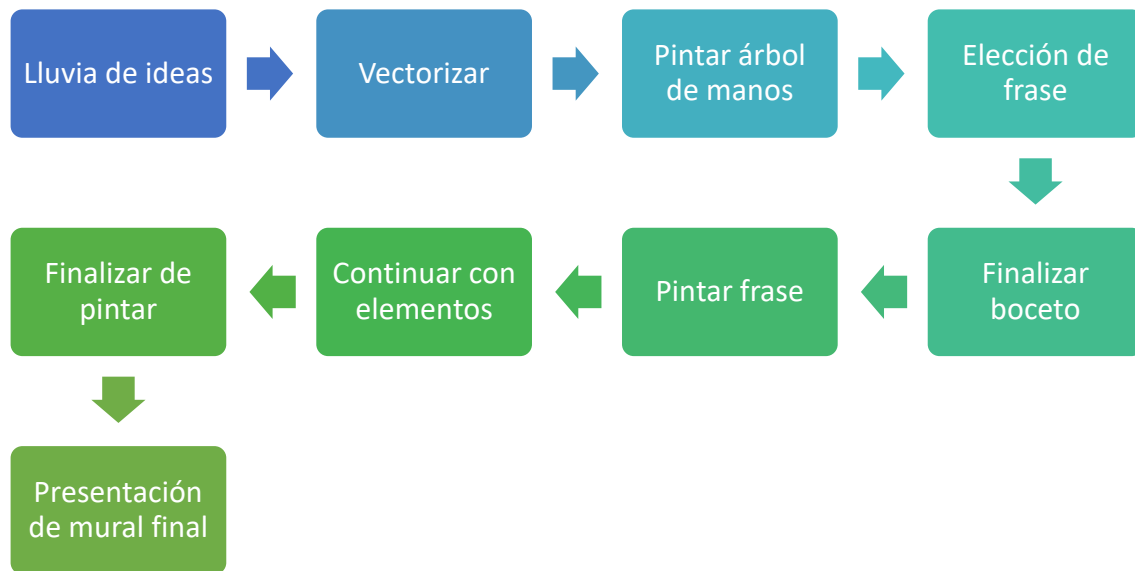
Las actividades en Ahuisculco fueron:

1. Conocer las comunidades en las que se trabajara y los proyectos en los que estaremos enfocados, en este caso Ahuisculco y la Villita.

2. Platicar sobre elementos claves, ideas que ya tenían. Me mostraron 3 bocetos de ideas y una idea de otra potabilizadora que les habían gustado para poder sacar de ahí ideas y gráficos importantes para ellos
3. Comenzar a bocetar, todas las ideas que me llegaron trazarlas a lápiz, combinarlas, separarlas, etc. para llegar a generar ideas viables
4. Las ideas viables fueron vectorizadas para darle calidad al diseño, mejorar puntos y poder modificarlas.
5. Presentar las ideas vectorizadas a la comunidad, lamentablemente solo acudió una persona, pero su retroalimentación me fue útil, su punto de vista y lo que le gustó.
6. Modificar la idea que les gustó, tomar variantes y detallar pequeños ajustes
7. Volver a presentarla al comité
8. Elección de logo final



En la villita se realizó una actividad con los niños para comenzar a dibujar ideas que tienen de que los representa en su comunidad, que es valioso en el lugar, que les gusta, etc. basándonos también en las actividades que tuvieron con ellos un semestre atrás sobre el medio ambiente. Para lograr hacer el mural junto con ellos y se identifiquen con él.



1. Reunión con los niños para tener los dibujos que los representen
2. Vectorizar los dibujos
3. Pintar el árbol de manos, con los niños
4. Reunión con los niños para seleccionar una frase que les gustaría y que los represente
5. Terminar el boceto del mural
6. Comenzar a pintar la frase y detalles del mural
7. Terminar mural
8. Presentación final del mural



1.6. Valoración de productos, resultados e impactos

La elaboración de la identidad gráfica es importante y le da valor a la empresa, en este caso, la potabilizadora de Ahuisculco, la identidad gráfica, le ayudara a darse a conocer y darle valor a lo que ellos son, lo que los representa y lo que Ahuisculco es para la sociedad. Como aprendizaje es importante sincronizarnos con los usuarios, comensales y sobre todo con el colectivo a cargo de este proyecto. El respeto que le tienen al cuidado de agua es una de las cualidades más importantes para este proyecto ya que es la esencia que queremos transmitir en la potabilizadora.

En La Villita buscamos promover el cuidado del medio ambiente por medio de la participación de los niños de esta misma comunidad, y es importante conocer los puntos y lo que ellos entienden y aprendieron después de las actividades que realizaron mis compañeras el semestre pasado, elementos que nos ayudan a seguir con el proyecto es la participación de estos niños, nos ayudan a completar la misión del proyecto y poder elaborar el mural de manera certera en colaboración de ellos mismos. Entregar el mural y hacerlos parte de esa elaboración dará mejor resultado en los aprendizajes enseñados por mis compañeras.

1.7. Bibliografía y otros recursos

Amador Cardona, P., & Arias Mejía, C. M. Tercera parte: Los elementos de la comunicación visual y la identidad gráfica.

A. (2020, 13 septiembre). Historia del Diseño. Arkiplus. <https://www.arkiplus.com/historia-del-diseno/>

Tempone, D. (2021, 1 mayo). ¿Qué es la identidad gráfica y qué tiene que saber un profesional del branding? Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/6226-que-es-la-identidad-grafica-y-que-tiene-que-saber-un-profesional-del-branding>

1.8. Anexos generales

Propuestas de logotipos



Ah.isculco

Ah.isculco

Ejemplo de algunos usos



La Villita

Si no escalas el cerro, no podrás disfrutar el paisaje

La Villita

La Villita

La Villita

La Villita

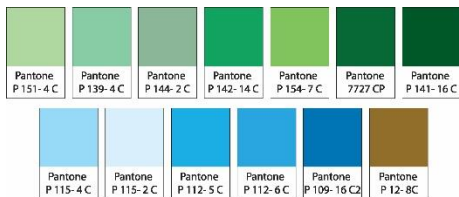
Si no escalas el cerro, no podrás disfrutar el paisaje



2. Productos

El logo elaborado para la potabilizadora de Ahuisculco fue elaborada a base de elementos descriptivos importantes para ellos, como el cerro de la cruz, el agua (rio), importante que diga “Agua Ahuisculco” “Purificadora comunitaria”

Colorimetría



Tipografía

Myriad Pro

ABCDEFGHIJ
KLMNÑOP
QRSTU
WXYZ

abcdefghijkl
lmñopqrst
vwxyz

Submarca/ elementos gráficos



Etiquetas

INFORMACIÓN NUTRIMENTAL
Tamaño de porción:
Porción por envase:
Cantidad por porción:
Contenido Energético:
Proteínas:
Grasas (Lípidos):
Hidratos de Carbón:
Sodio:
AGUA MUY BAJA EN SODIO
Si el sello de la tapa está roto, no se consume. *consérvese en lugar fresco y seco* *Consérvese bien tapado*
 Agu-Ahu-1234



Potabilizadora comunitaria

**RETORNABLE
PROTEJA ESTE ENVASE**
Agua Ahuisculco* no aceptará este garrafón si presenta daños causados por el mal uso

ENVASE USO EXCLUSIVO DE AGUA AHUISCULCO*

Cont. Net. **1L**

AGUA PURIFICADA- Hecho en México. Producto por Agua Ahuisculco, grupo Potabilizadora comunitaria. S.A de C. Calle Ahuisculco #123, Jal. Mex. Tel.1234567890 Cel. 0987654321

INFORMACIÓN NUTRIMENTAL
Tamaño de porción:
Porción por envase:
Cantidad por porción:
Contenido Energético:
Proteínas:
Grasas (Lípidos):
Hidratos de Carbón:
Sodio:
AGUA MUY BAJA EN SODIO
Si el sello de la tapa está roto, no se consume. *consérvese en lugar fresco y seco* *Consérvese bien tapado*
 Agu-Ahu-1234



Potabilizadora comunitaria

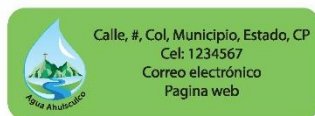
**RETORNABLE
PROTEJA ESTE ENVASE**
Agua Ahuisculco* no aceptará este garrafón si presenta daños causados por el mal uso

ENVASE USO EXCLUSIVO DE AGUA AHUISCULCO*

Cont. Net. **20 L**

AGUA PURIFICADA- Hecho en México. Producto por Agua Ahuisculco, grupo Potabilizadora comunitaria. S.A de C. Calle Ahuisculco #123, Jal. Mex. Tel.1234567890 Cel. 0987654321

Stickers e Imán



Control de compras



Purificadora Comunitaria

Agua Ahuisculco
Calle, #, Col, Municipio, Estado, CP
tel: +52 (33)123456 / 1234567987 ext:123
Correo electronico
Página web

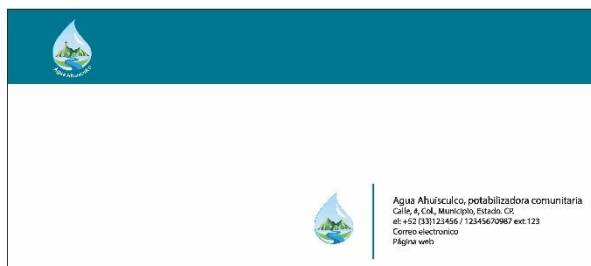
Recibo
NO: 100

NOMBRE: _____ FECHA: _____

DESCRIPCIÓN	CANT.	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD
 Agua Ahuisculco			
Total		\$	
Deposito		\$	

Vendido por: _____

Hoja membretada y sobre



Tarjetas de presentación



Promocionales



Mural



3. Reflexión crítica y ética de la experiencia

Además de documentar la experiencia y dar cuenta de los productos y resultados a los que se llegó en el PAP, el RPAP también tiene como propósito documentar la reflexión sobre los aprendizajes en sus múltiples dimensiones, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto para compartir una comprensión crítica y amplia de las problemáticas en las que se intervino.

3.1 Sensibilización ante las realidades

Cuando llegué a la comunidad de Ahuisculco por primera vez, pude notar que no era una comunidad de bajos recursos, o bueno, al menos eso pintaba con las personas que llegaron al inicio, más que nada, pude notar que han salido adelante de una manera autónoma, han sido autosuficientes y el pueblo ha crecido gracias a la población, ya que ellos se esfuerzan demasiado por cuidar sus recursos, por cuidar el agua, que es uno de los recursos más importante para los seres vivos, en general. Conforme fui conociendo a las personas que entran en el colectivo, pude percibir el compromiso que tiene cada uno con su comunidad, creo que ha sido el pueblo que mayor organización de los ciudadanos he visto, se comunican todo, se organizan, y están al pendiente para solucionar cualquier aspecto que se presentó a lo largo del recorrido.

En la villita, primeramente, es impresionante la vista que se tiene cuando recién estas por entrar al pueblo, los cultivos y las montañas son impresionantes, el entorno en el que se vive con los niños, me di cuenta de que realmente es muy fácil ser feliz, no importa que tanto tienes, ellos son felices con un balón, con una cascarita, o simplemente con la compañía de los amigos, me gustó mucho descubrir el empeño que tienen los niños por la escuela y la forma en la que se llevan entre ellos.

La participación que obtuvimos por cada niño fue increíble, son tan solidarios, te quieren ayudar en todo momento, y siempre están dispuestos a participar, de alguna forma u otra. Claro que cada niño tiene su forma de trabajar y de convivir, así como hay muy buenos, hay otros un poco groseros, pero al final del día siempre participaban.

3.2 Aprendizajes logrados

En el desarrollo como persona profesional pude pulir varias herramientas que desarrolle en mi carrera, pero una de las cualidades que más me gustó fue poder trabajar de forma colaborativa al realizar la identidad grafica con la potabilizadora, descubrir elementos gráficos con los que se sienten tan identificados como comunidad y al ver el resultado final, notar que si se sintieron representados con él, creo que trabajar con terceras fue ver desde otra perspectiva lo que estaba haciendo y lo que hare como profesionista. Aprendí mucho sobre el lugar, sobre potabilizadora y sobre diseñar con una sociedad comunitaria. El momento más complejo que se me presentó al trabajar fue cuando llegaron tantos elementos que querían tener en un logo, porque mi idea principal era algo sencillo, que no fuera un logotipo, que fuera isologo, pero con tantos elementos se me bloqueo un poco la creatividad, pero al seguir oyendo ideas y opiniones se me vinieron muchas más ideas y fue cuando salí de ese bloqueo mental.

En la villita logre hacer cosas que no había hecho nunca, un mural, organizar las ideas de los niños, plasmarlo en un muro muy grande y conjugar tantas ideas de tantos niños. Pero las ideas de mis compañeras me ayudaron en poder acercarme a la idea más optima. Los niños fueron elementos claves para este proceso. Vectorizar los dibujos fueron pasos sencillos, como diseñadora pulí un poco esa herramienta, pero lograr saber cómo ponerlos todos en un solo dibujo fue el verdadero reto. Pero después de varios intentos y acomodos, consejos y opiniones de la maestra Gabriela logramos hacer el boceto final.

Al pintar el mural también fue algo complejo, pero más sencillo de lo que me había imaginado, y siento que se debió a que no fue un trabajo individualista, si no, muy cooperativo. Me gustó mucho crecer como persona y como profesional en un proyecto que puede verse más sencillo de lo que realmente fue, ya que el proceso fue el verdadero trabajo que se realizó.

Poder trabajar en ambos proyectos al mismo tiempo me hizo darme cuenta que a pesar de ser pueblos vecinos, cercanos, si hay mucha diferencia entre cada pueblo, pero también las similitudes de cada una de cómo trabajan juntos, creo es la cualidad que mejor los pude describir, me hizo sentir una motivación extra en poder realizar un excelente trabajo, también me facilito como diseñadora el entender que debía hacer y que elementos fueron los

adecuados para tener resultados óptimos y se sintieran parte del proceso, pero más importante, identificados con los resultados.

El sentimiento a lo largo del semestre se mantuvo, la motivación que me hicieron sentir, creo que me hicieron recapacitar mucho en mis comportamientos, sobre todo cuando estoy bajo estrés, ya que la tranquilidad que transmiten o la participación optimista y la puntualidad, me ayudaron a mejorar como persona en mi día a día.