

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte
Departamento de Diseño
Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos



Título

**Elaboración de un sitio web como recurso educativo sobre producción
cinematográfica en Ciudad Juárez.**

Proyecto de investigación
presentado por:

DIEGO RENE SOTO MORENO

Para obtener el título de Licenciado en Diseño Digital de Medios Interactivos

Director(a): Mtra. Anahí Solís Chávez

Ciudad Juárez, Chihuahua, noviembre 2023.

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte
Departamento de Diseño
Lic. en Diseño Digital de Medios Interactivos

En nuestro carácter de director/a y lectores, hacemos constar que el proyecto de investigación: *Elaboración de un sitio web como recurso educativo sobre producción cinematográfica en Ciudad Juárez* presentado por **DIEGO RENE SOTO MORENO**, con matrícula **172111** cuenta con las características de aportación novedosa y solidez metodológica exigida por la normativa universitaria.




Mtra. Anahí Solís Chávez
Director del Proyecto de Investigación



Ing. Oliver Granillo Vargas
Evaluador



Mtra. Anahí Solís Chávez
Coordinadora de la Licenciatura
Diseño Digital de Medios Interactivos



Mtro. Rogelio Baquier Orozco
Evaluador

Noviembre de 2023

DEDICATORIA

Mi proyecto se lo dedico a mi mamá y padrastro, quienes han sido mi fuente constante de apoyo y mi brújula durante toda mi carrera universitaria, así como haber dado tanto trabajo, sacrificio y cariño para verme en este punto. Cuando se me ocurría una idea en el camino, siempre me dieron impulso para perseguirla.

A mi abuelita, por haber estado ahí para mí siempre que lo necesitaba y haberme acompañado en cada una de mis etapas académicas.

A mis tíos, por haberme dado sus enseñanzas y consejos que me han guiado a través de esta etapa.

A mi mascota, quien gracias a su alegría iluminó los días mas difíciles.

AGRADECIMIENTOS

Le quiero agradecer a mis amigos de la carrera, Alex, Imelda y Daniel, quienes aparte de navegar junto a mí en este camino, también han contribuido en hacer esta etapa de mi vida una muy divertida, así como darme la motivación para mejorar y crecer juntos.

A mi directora de proyecto, la Mtra. Anahí Solís Chávez, por su disposición y apoyo, su guía fue indispensable en el desarrollo de este trabajo.

A los docentes de la licenciatura, quienes gracias a sus conocimientos y experiencias compartidas he podido aprender así como mejorar mis habilidades.

TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	1
I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	3
I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	4
I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	4
I.5.1 <i>Objetivo General</i>	4
I.5.2 <i>Objetivos Específicos</i>	4
I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
CAPITULO II: MARCO CONCEPTUAL	7
II.1 EL CINE	7
II.1.1 <i>Tipos de cine</i>	8
II.1.2 <i>Estructura</i>	11
II.2 EDUCACIÓN EN LÍNEA	12
II.2.1 <i>Plataformas</i>	12
II.2.2 <i>Canales educativos</i>	13
II.3 DISEÑO Y DESARROLLO WEB	14
II.3.1 <i>Tipos de páginas web</i>	16
II.3.2 <i>Lenguajes</i>	16
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	18
III.1 METODOLOGÍA.....	18
III.1.1 <i>Tipo de Investigación (paradigma)</i>	18
III.1.2 <i>Alcance de la investigación</i>	18
III.1.3 <i>Diseño de la Investigación</i>	18
III.1.4 <i>Muestra u objeto de estudio</i>	19
III.1.5 <i>Instrumento (s) de recolección de datos</i>	19
III.2 PLAN METODOLÓGICO.....	19
III.2.1 ETAPA 1 EMPATIZAR	19
III.2.1.1 <i>Investigaciones cualitativas</i>	19
III.2.2 ETAPA 2 DEFINIR	19
III.2.2.1 <i>Analizar los datos recopilados</i>	19
III.2.2.2 <i>Definir claramente el problema</i>	19
III.2.3 ETAPA 3 IDEAR	19
III.2.3.1 <i>Generar ideas creativas y soluciones potenciales</i>	19
III.2.4 ETAPA 4 PROTOTIPAR	19
III.2.4.1 <i>Crear prototipos o representaciones tangibles de las soluciones propuestas</i>	19
III.2.5 ETAPA 5 PROTOTIPAR	19
III.2.5.1 <i>Probar los prototipos con los usuarios reales</i>	19
CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA	20
IV.1 ETAPA 1 EMPATIZAR	20

IV.1.1 Investigaciones cualitativas.....	20
IV.2 ETAPA 2 DEFINIR	21
IV.2.1 Analizar los datos recopilados	21
IV.2.2 Definir claramente el problema.....	22
IV.3 ETAPA 3 IDEAR	22
IV.3.1 Generar ideas creativas y soluciones potenciales.....	22
IV.3.1.1 Lluvia de ideas	22
IV.4 ETAPA 4 PROTOTIPAR	23
IV.4.1 Crear prototipos o representaciones tangibles de las soluciones propuestas.	23
IV.4.1.1 Selección de ideas.....	23
IV.4.1.2 Requisitos	25
IV.4.1.3 Identidad gráfica	25
IV.4.1.4 Contenido	27
IV.4.1.5 Diseño del sitio.....	28
IV.4 ETAPA 5 PROBAR.....	32
IV.5.1 Probar los prototipos con los usuarios reales.	32
CAPÍTULO V: RESULTADOS.....	33
V.1 RESULTADOS	33
CONCLUSIONES.....	39
REFLEXIÓN FINAL	40
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXO 1	45
ANEXO 2	48

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN

El cine ha sido una forma de arte que ha formado parte de la vida de muchas personas en todo el mundo, y es considerado como el séptimo arte debido a su capacidad de contar historias a través de la combinación de imágenes y sonido. Sin embargo, en algunos países, incluyendo el nuestro, existen dificultades para producir cine debido a los obstáculos que enfrentan aquellos que desean entrar en este campo de trabajo. La presente investigación tiene como objetivo abordar esta problemática a través del desarrollo de un sitio web, que busca proporcionar recursos y herramientas útiles para aquellos interesados en la producción cinematográfica en nuestro país. A continuación, se detalla la problemática que se pretende abordar y cómo el sitio web puede contribuir a resolverla.

I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El cine ha sido considerado una forma de arte y entretenimiento popular en todo el mundo, y a lo largo de la historia ha evolucionado para convertirse en una herramienta importante en la educación, la cultura y la política.

El concepto de cine puede variar según el contexto, ya que puede referirse tanto al lugar donde se proyectan las películas como a la técnica, arte e industria de la cinematografía, o incluso al conjunto de películas en sí. David Bordwell (1947 citado en Oropesa, 2015) destaca la importancia de entender una película dentro del contexto de la historia del cine. Furió Alarcón (2019) resalta la capacidad del cine para transmitir conocimientos y valores, así como su potencial uso en el ámbito académico. Bordwell también señala la importancia de analizar los aspectos formales del cine, como la escenografía, la iluminación y la composición, para comprenderlo mejor.

En México, el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) es el organismo público encargado de impulsar el desarrollo de la industria cinematográfica nacional. En 2021, se estima que más de 12 mil personas trabajaron en el sector cinematográfico en México (LatAm Cinema, 2022), y el país es el cuarto en venta de boletos de cine a nivel mundial y el décimo en recaudación en taquilla (Aguilar, 2017).

También existen varias escuelas de cine que ofrecen carreras relacionadas con la industria cinematográfica, como el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), la Escuela Nacional de Artes Cinematográficas (ENAC, antes CUEC), el Centro de Estudios Cinematográficos (CEC), el Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas, y la Escuela de Cine de la Universidad Descartes. Estas escuelas ofrecen licenciaturas en cinematografía, guion cinematográfico, producción cinematográfica y audiovisual, así como maestrías en cine documental, artes y diseño, y cursos y talleres relacionados con el cine. Además, algunas escuelas también ofrecen licenciaturas en actuación para cine, maestrías en teoría y crítica de cine, cultura y comunicación, guión y dirección para cine. La mayoría de las opciones disponibles en Ciudad Juárez para una educación cinematográfica son cursos teóricos en universidades, con Kinematica siendo la única escuela que brinda una formación teórico-práctica en cine.

En la actualidad, existen diversas plataformas en línea que ofrecen recursos para el aprendizaje teórico y práctico del cine. MasterClass es una de las opciones más populares, brindando cursos en línea impartidos por expertos en áreas como dirección, guionismo y edición, entre otras áreas. Por otro lado, Udemy ofrece una amplia gama de cursos de cine, desde introducciones básicas hasta cursos avanzados en áreas especializadas como efectos visuales y producción. Además, plataformas como FilmSchoolRejects ofrecen contenido editorial y artículos en profundidad sobre una variedad de temas relacionados con el cine, incluyendo la historia del cine y los movimientos cinematográficos. FutureLearn, una iniciativa educativa respaldada por la Universidad de Londres, también brinda cursos interactivos sobre producción y dirección de cine. Por último, YouTube es un recurso popular para el aprendizaje de cine, ofreciendo canales que brindan contenido relacionado con tutoriales de edición, análisis de películas y entrevistas con directores y actores.

I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El acceso a la educación formal en cine sigue siendo un desafío para muchas personas debido a la limitación en el número de escuelas de cine, la alta demanda de admisión y los altos costos de matrícula. Esto ha creado una brecha significativa en la educación cinematográfica, lo que limita la capacidad de las personas para explorar y desarrollar su pasión por el cine.

Las formas tradicionales de aprendizaje en cine han sido pasivas y no siempre han fomentado la participación y el aprendizaje activo. En muchos casos, se ha limitado la capacidad de los estudiantes para experimentar y aplicar los conceptos aprendidos en la teoría. Además, la falta de interactividad y acceso a tecnologías innovadoras ha limitado la capacidad de los estudiantes para desarrollar habilidades en la producción de cine.

En México, las dos escuelas de cine más reconocidas, ENAC y CCC, ofrecen una formación de alta calidad en cine. Sin embargo, el proceso de selección es riguroso y solo aceptan a un número limitado de estudiantes cada año. Esto hace que muchas personas interesadas en aprender sobre cine tengan pocas opciones accesibles para hacerlo. Por lo tanto, es importante que existan alternativas educativas accesibles y efectivas en cine para satisfacer la demanda y fomentar la educación en este campo.

En la actualidad, existen muchos recursos en línea que brindan información sobre cine. Al mismo tiempo, muchos de ellos carecen de interactividad y no están diseñados para satisfacer las necesidades de los estudiantes de cine. En algunos casos, estos recursos pueden resultar poco accesibles o no estar diseñados de manera efectiva para lograr un aprendizaje significativo. Esto puede limitar la capacidad de las personas para comprender y apreciar las complejidades del arte cinematográfico y desarrollar habilidades necesarias para producir cine de calidad.

Es importante que se fomente la educación cinematográfica accesible y efectiva para satisfacer la creciente demanda y satisfacer la necesidad de educación cinematográfica de calidad. Se necesitan nuevos recursos educativos innovadores y efectivos que proporcionen un ambiente accesible para aprender los conceptos clave del cine, desde la teoría hasta la práctica. Esto ayudaría a cerrar la brecha en la educación cinematográfica y permitiría que más personas tengan acceso a la educación, así como a la oportunidad de desarrollar habilidades en el arte cinematográfico.

I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad, se presenta un problema relacionado con la educación en cine, ya que el acceso a la formación formal en esta disciplina puede ser limitado y costoso para muchas personas interesadas. Es por esto que se hace necesaria una búsqueda de alternativas de aprendizaje que permitan a la población interesada en cine de Ciudad Juárez y México tener acceso a recursos educativos de calidad y asequibles, que fomenten el aprendizaje interactivo y que estén diseñados para lograr un aprendizaje significativo. La población está conformada por todas aquellas

personas que quieran aprender sobre cine, ya sean estudiantes, cineastas, aficionados u otros.

I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo afecta la falta de acceso a una educación formal en cine y la escasez de recursos educativos interactivos y de calidad a la comprensión y apreciación del arte cinematográfico en la población general?

¿Cuáles son los obstáculos que enfrentan las personas interesadas en aprender cine en Ciudad Juárez y México en la actualidad, en términos de acceso a la educación formal y recursos educativos accesibles y de calidad?

¿De qué manera un sitio web sobre cine podría ser una alternativa útil para aquellos que desean aprender sobre cinematografía?

I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

I.5.1 Objetivo General

El objetivo de esta investigación es identificar las principales barreras que enfrentan las personas interesadas en aprender cine en Ciudad Juárez y México y proponer soluciones viables para superarlas. La investigación busca aportar información valiosa y práctica para mejorar el acceso a una educación en cine de calidad y hacer que esta disciplina sea más accesible para todos.

I.5.2 Objetivos Específicos

Diseñar y desarrollar un sitio web educativo sobre cine que proporcione un ambiente accesible para aprender de forma mayormente práctica, y que fomente la participación y el aprendizaje activo de los usuarios.

I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Según la Red Nacional de Arte (2020), existen diferentes requisitos para ingresar a la ENAC y el CCC, las dos escuelas de cine más reconocidas del país ambas tomando lugar en la Ciudad de México. Para el CCC, se necesita haber concluido el bachillerato o su equivalente con un promedio mínimo de 7.0, pagar el examen de admisión y entregar documentos como solicitud de examen, reglamento firmado, acta de nacimiento, certificado de bachillerato, identificación oficial, CURP, comprobante de domicilio, fotografías y currículum vitae. Para la ENAC, el ingreso es de acceso indirecto, esto quiere decir que se realiza mediante un proceso de selección en el que el aspirante ya debe contar con inscripción en el segundo o cuarto semestre de cualquier Licenciatura del Sistema Escolarizado de la UNAM. Los requisitos para ingresar incluyen tener un promedio mínimo de 8.0, haber acreditado las asignaturas establecidas según el semestre de inscripción y realizar la solicitud de ingreso en el plazo establecido.

El CCC (2023) en su convocatoria de ingreso indica que cobra \$3,160.00 de inscripción y cerca de \$20,000 de colegiatura anual que debe cubrirse en una sola exhibición en el caso de estudiantes mexicanos, mientras que en el ENAC (2023) se deben realizar pagos por trámites y exámenes de admisión que cuestan desde 200 a 950 pesos, así como una cuota voluntaria por semestre. Durante la carrera, los estudiantes también deben cubrir los gastos de producción de sus proyectos filmicos, aunque la ENAC presta el equipo básico para filmar y postproducción de los filmes. Hace algunos años, ambas escuelas aceptaban únicamente 15 estudiantes al año, pero en el caso de la ENAC debido a cambios en su estructura, ha aceptado en sus últimas generaciones un poco menos de 20 estudiantes.

En Ciudad Juárez, la falta de financiamiento para las escuelas y cursos de cine limita el acceso de los estudiantes a la educación en cine y, por lo tanto, limita su capacidad para desarrollar sus habilidades y talentos en este campo, así mismo el cierre de estas instituciones es un problema que afecta el desarrollo de la industria cinematográfica en la región. Además, la falta de recursos puede resultar en una calidad de enseñanza inferior, lo que limita aún más la capacidad de los estudiantes para alcanzar su potencial como cineastas.

El uso de plataformas educativas en línea ha revolucionado la oferta de educación al ofrecer oportunidades tanto para los estudiantes como para los profesores. Estas plataformas brindan recursos multimedia, actividades interactivas, facilitan la evaluación y personalizan el contenido. Por lo tanto, se han convertido en una herramienta poderosa en la tecnología educativa, y en muchos casos, han ayudado a desarrollar la independencia del aprendizaje.

Un estudio en México realizado entre 2020 y 2022 reveló que Coursera, Udemy y Khan Academy son las principales plataformas de aprendizaje en línea buscadas a través de Google (Statista, 2022). Según datos del INEGI (2021), el 92% del alumnado del ciclo escolar 2020-2021 equivale a 30.4 millones de estudiantes. Según otro estudio hecho por la Asociación de Internet (2018), el 51% de los estudiantes en México utilizan plataformas en línea y prefieren la flexibilidad y el tiempo. El mismo estudio también indica que el 37% de las personas que actualmente no estudian ningún tipo de carrera o curso lo harían en línea, mientras que el 42% se interesarían por una combinación de educación en línea y presencial, y el 21% preferirían la educación presencial tradicional. La educación en línea ha ganado terreno frente a la presencial debido a que la gente la percibe como más económica y que demanda menos tiempo. Los encuestados también resaltaron ventajas como la flexibilidad, la oportunidad de una superación profesional y la posibilidad de seguir estudiando mientras se trabaja a tiempo completo.

El análisis realizado indica que las plataformas de aprendizaje en línea son cada vez más utilizadas en México debido a su flexibilidad y la posibilidad de acceder a ellas en cualquier momento. Además, se ha evidenciado que la educación presencial es percibida como más costosa y exigente en términos de tiempo. El diseño y desarrollo de un sitio web que ofrezca una variedad de temas sobre cine así como ser una plataforma fácil de usar podría contribuir a satisfacer la creciente demanda de opciones de aprendizaje en México. Dicho sitio web podría proporcionar una solución efectiva para aquellos que buscan adquirir nuevos conocimientos sobre cine o mejorar sus habilidades desde cualquier lugar.

CAPITULO II: MARCO CONCEPTUAL

INTRODUCCIÓN

En este capítulo, se establece el marco conceptual que sustentará la comprensión y desarrollo de las temáticas centrales relacionadas con la creación de contenido educativo en línea, así como la configuración técnica y diseño de plataformas digitales. Se exploran diversos aspectos esenciales, desde las diferentes formas de presentar información educativa, hasta la relevancia de plataformas de aprendizaje en línea. Además, se abordan conceptos clave como el diseño web y su adaptabilidad, así como las tecnologías fundamentales HTML, CSS y JavaScript que constituyen la creación web. Este capítulo sirve para comprender y proporcionar una guía para el desarrollo de contenido educativo en entornos digitales.

II.1 El cine

El cine es una forma de expresión artística y narrativa que utiliza una secuencia de imágenes en movimiento para contar historias, transmitir emociones y transmitir ideas al espectador. A través del uso de técnicas cinematográficas como la dirección, la cinematografía, la edición y el sonido, el cine tiene la capacidad única de transportar a la audiencia a diferentes mundos, tiempos y realidades. Desde sus orígenes en el siglo XIX, el cine ha evolucionado significativamente, pasando de proyecciones simples a complejas producciones en pantalla grande con efectos visuales y sonoros asombrosos. Las películas pueden abordar una amplia gama de géneros, desde el drama hasta la ciencia ficción, y desempeñan un papel fundamental en la cultura y el entretenimiento global.

Los inicios del cine se remontan al siglo XIX, sin embargo, el gran avance llegó con invenciones como el kinetoscopio de Thomas Edison en 1891, permitiendo la captura y visualización de imágenes en movimiento. Luego, en 1895, los hermanos Lumière desarrollaron el cinematógrafo, un dispositivo que fusionaba la cámara y el proyector en uno solo, marcando el inicio de la era del cine tal como lo conocemos en la actualidad.

La historia del cine abarca etapas esenciales. Desde los primeros experimentos visuales hasta la incorporación del sonido sincronizado en 1927. La llegada de la era digital transformó radicalmente la industria cinematográfica. Los efectos visuales digitales revolucionaron la narración visual al permitir la creación de mundos imaginarios asombrosos. Las cámaras digitales brindaron oportunidades a cineastas emergentes con presupuestos limitados. La proliferación de plataformas de streaming como Netflix y Amazon Prime revolucionó la distribución y el consumo

de películas, brindando nuevas formas de acceder al contenido y fomentando la diversidad de voces y perspectivas (LaEdu.digital, 2023).

La evolución continua del cine, impulsada por la tecnología digital, garantiza que seguirá desempeñando un papel fundamental en la configuración de la cultura y la sociedad (Diteria, 2023).

II.1.1 Tipos de cine

En el cine se encuentran una variedad de enfoques que dan forma a las películas, cada uno de estos enfoques tiene su propia identidad y características que los hacen únicos.

El cine narrativo se enfoca en contar una historia utilizando una estructura definida. Según Cresci (2022), puede presentar eventos ficticios o basados en la realidad y se basa en las categorías tradicionales del teatro y las artes escénicas. Este tipo de cine abarca elementos fundamentales que incluyen la imagen, el sonido, la puesta en escena, la edición, el género y, por supuesto, la narrativa.

Sanchez Noriega (2002) añade que una característica importante del cine narrativo es su capacidad para crear tramas complejas y construir mundos ficticios, explorando además aspectos como el espacio cinematográfico y los elementos técnicos de audio y video.

El cine documental, según Gifreu Castells (2013), se caracteriza por su habilidad para capturar la realidad y presentarla de manera informativa o reflexiva. Este género cinematográfico ofrece un amplio espectro de enfoques, desde la simple observación de la vida cotidiana hasta la interacción activa con los sujetos documentados, así como la interpretación de los eventos documentados.

Vertov (2011), por su parte, destaca cómo el cine documental puede abordar diversos subgéneros, como el documental biográfico, que fusiona elementos de la biografía con la narración documental general. Este enfoque versátil permite a los documentalistas explorar la riqueza y diversidad de la realidad a través de la lente cinematográfica.

El cine de animación es un campo que se caracteriza por la ausencia de actores reales en sus producciones. En su lugar, este género cinematográfico da vida a personajes y escenarios a través de dibujos o técnicas digitales, logrando el efecto de movimiento al proyectarlos en pantalla. (Agredo Ramos, 2018)

Según Guzmán Cerdio (2014), el cine experimental es un género cinematográfico que se destaca por su enfoque innovador y poco convencional. A diferencia de las narrativas tradicionales del cine narrativo y documental, el cine experimental desafía las normas establecidas y se embarca en un viaje de experimentación visual y sonora.

Este género se caracteriza por explorar nuevas formas de narración y percepción, adoptando un enfoque audaz que se aleja de las narrativas convencionales. En lugar de seguir una trama lineal, el cine experimental busca desafiar y expandir los límites del arte cinematográfico, creando experiencias visuales y auditivas únicas para el espectador.

De acuerdo con García Fernández (s. f.), el cine de arte y ensayo se caracteriza por su enfoque autoral y su producción orientada a una audiencia más selecta en lugar de apuntar a las masas. Una de las características distintivas del cine de arte y ensayo es su capacidad para investigar la interacción entre las representaciones visuales y verbales. A través de un enfoque reflexivo y analítico, este género aborda cuestiones artísticas y críticas de manera profunda. (García Fernández, s. f.)

La diversidad en la duración de las películas es una característica fundamental en el mundo del cine. Según De la Mora (2021), un cortometraje se define por su brevedad, con una duración generalmente inferior a 35 minutos. Estas creaciones cinematográficas son un medio para que los cineastas exploren ideas y técnicas en un formato compacto, lo que a menudo resulta en narrativas y expresiones artísticas concisas pero impactantes.

Por otro lado, un mediometraje se sitúa en un punto intermedio, con una duración que generalmente varía entre 35 y 60 minutos. Esta categoría ofrece a los cineastas la oportunidad de ahondar en temas con mayor profundidad en comparación con un cortometraje, sin requerir el compromiso de tiempo y recursos asociados a un largometraje. La flexibilidad en la duración de un mediometraje permite una exploración más completa de la trama y el desarrollo de personajes.

Finalmente, un largometraje es una película de mayor duración, típicamente superando los 60 minutos y oscilando entre 80 y 120 minutos, o incluso más. Estas películas son el formato estándar en la industria cinematográfica y brindan la posibilidad de una exploración exhaustiva de personajes, tramas y temas. El formato más largo permite la construcción de mundos cinematográficos complejos y la inmersión profunda en la narrativa.

Crear una película implica combinar una serie de elementos esenciales, cada uno de los cuales desempeña un papel crucial en la narrativa, la estética y la experiencia que se pretende brindar al público. Según Fernández Díez y Bassiner Castilla (1998), el guion se alza como el cimiento de cualquier producción cinematográfica, ya que contiene la historia, los diálogos y las indicaciones de escena. Este documento sirve como punto de partida para el proceso creativo y desempeña un papel fundamental en la fase de preproducción.

El director, por otro lado, es una figura central en la materialización de la visión cinematográfica. Su rol abarca la traducción del guion a la pantalla, dirigiendo a los actores, tomando decisiones sobre la composición de las imágenes y asegurando que todos los elementos de la película estén en sintonía con la visión global. Además, el director desarrolla y comunica un enfoque directorial que guía el proceso creativo, incluyendo la escritura del guion y la creación de material de apoyo.

La cinematografía se encarga de la captura visual de la película, considerando aspectos como la elección de la cámara, las lentes, la iluminación y la forma en que se filman las escenas. También involucra decisiones estéticas y técnicas, como la composición de las imágenes y los movimientos de la cámara, que influyen en la apariencia visual en pantalla.

El sonido es otro elemento integral en la creación cinematográfica, que abarca la música, los efectos de sonido y el diálogo. En la posproducción, se realiza la edición de efectos de sonido, diálogo y música, junto con mezclas de sonido para asegurar que el audio complemente la narrativa visual y mejore la experiencia del espectador.

Por último, la edición es un pilar fundamental del proceso de creación audiovisual. Consiste en ensamblar y organizar las tomas filmadas, así como crear efectos visuales, gráficos, títulos y realizar la corrección de color digital para ajustar el color de las diferentes tomas. La edición desempeña un papel crucial en el ritmo, la estructura y la cohesión general de la película.

II.1.2 Estructura

La construcción de una película implica varios elementos que contribuyen a la experiencia del espectador. La narrativa en el cine radica en la capacidad de contar una historia a través de imágenes y sonidos, evocando emociones y mensajes sin necesidad de explicaciones verbales. La trama, por su parte, se relaciona con la evolución de los eventos en una historia. Cada parte de una película puede tener su propia estructura dramática, compuesta por escenas que aportan al desarrollo de la historia.

La caracterización implica la creación y el desarrollo de personajes en la película. Es crucial que el espectador comprenda quiénes son estos personajes y cuáles son sus metas, especialmente al principio de la película, para que puedan empatizar con sus dilemas y conflictos.

Las secuencias de eventos se componen de escenas o grupos de escenas que contribuyen a la estructura dramática. Pueden incluir cambios significativos en la trama, en los protagonistas, en el género, en el tono o en la narrativa en sí.

En una estructura cinematográfica clásica de tres actos, el primer acto se centra en presentar a los personajes y sus objetivos. Esto es esencial para establecer el conflicto principal y preparar al público para los eventos que se desarrollarán más adelante. La emoción y el clímax de la historia se acumulan hacia el final, ofreciendo una experiencia cinematográfica intensa. (Plana, 2014)

II.2 Educación en línea

La educación en línea ha surgido como un método de enseñanza innovador en respuesta a los desafíos de la era contemporánea, donde la información es instantánea y las dinámicas de socialización han evolucionado. Este enfoque utiliza la tecnología para proporcionar educación a distancia, superando las limitaciones de tiempo y espacio. Según GCFGlobal.org, la educación virtual es una modalidad en la que docentes y estudiantes interactúan en un entorno virtual, utilizando herramientas tecnológicas y recursos en línea para facilitar el proceso educativo.

Esta modalidad se basa en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aprovechando las posibilidades que ofrecen internet y las nuevas tecnologías para crear ambientes educativos de alta calidad. Se establece una relación estrecha con la educación a distancia, que surge de la necesidad de brindar educación de calidad a personas que no pueden acceder a centros de formación físicos debido a limitaciones geográficas y de tiempo. La educación virtual complementa esta modalidad al mejorar las dinámicas de aprendizaje y ofrecer un mayor apoyo tanto a docentes como a estudiantes.

II.2.1 Plataformas

Las plataformas de aprendizaje en línea ofrecen una variedad de cursos y programas educativos, brindando la oportunidad a estudiantes y profesionales de acceder a una educación de calidad de manera flexible.

Coursera, con una cifra de 113 millones de usuarios, se ha convertido en una plataforma global de renombre que brinda acceso a una amplia gama de cursos y títulos en línea, todos ellos provenientes de universidades e instituciones de prestigio en todo el mundo. Esta plataforma, originada como una iniciativa universitaria con similitudes a edX, se destaca por ofrecer a los estudiantes programas acreditados en diversas disciplinas (Qiu, 2020).

edX, por otro lado, nació en 2012 como un fruto de la colaboración entre el MIT y Harvard. Esta plataforma digital se ha destacado por proporcionar cursos en línea de alta calidad que provienen de algunas de las instituciones académicas más destacadas del planeta. edX cuenta con más de 160 colaboradores a nivel global, incluyendo universidades y organizaciones sin fines de lucro (EDX | Universidad Galileo, 2023).

Khan Academy, aunque mencionada de manera breve en la fuente, es una herramienta educativa utilizada en el ámbito de la educación. Esta plataforma es reconocida por ofrecer una amplia variedad de lecciones en video que abarcan una multitud de temas (Villegas, 2018).

Estas plataformas han sido pioneras en el campo de la educación en línea y muchas de ellas se originaron como proyectos universitarios, lo que les otorga una credibilidad apreciada por los estudiantes.

II.2.2 Canales educativos

La distribución de contenido educativo en línea puede adoptar diversas modalidades, adaptándose a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Los videos interactivos brindan a los estudiantes la posibilidad de participar activamente en el contenido, en lugar de ser meros espectadores pasivos. Estas plataformas permiten la inclusión de cuestionarios, encuestas y opciones múltiples dentro de los videos, lo que facilita la evaluación en tiempo real de la comprensión de los estudiantes (Hernández, 2019).

Los foros de discusión son esenciales para fomentar la interacción entre los estudiantes y los profesores. Promueven el debate, el análisis crítico y la colaboración en un entorno en línea. También proporcionan un espacio para que los estudiantes compartan ideas y reciban retroalimentación sobre una variedad de temas (Hernández, 2019b).

Las presentaciones a través de videoconferencias permiten la entrega de contenido en tiempo real, lo que facilita la interacción directa entre estudiantes y profesores. Además, brindan a los estudiantes la oportunidad de presentar proyectos o temas, lo que promueve la participación activa y las discusiones en tiempo real (Sandoval, 2019).

Los cuestionarios y evaluaciones en línea son herramientas efectivas para medir la comprensión y el rendimiento de los estudiantes. Ofrecen retroalimentación inmediata y se pueden diseñar para fomentar el aprendizaje activo y la reflexión (Sandoval, 2019).

Las lecciones en video son una forma común de presentar contenido educativo en línea. Permiten a los estudiantes acceder al material a su propio ritmo y revisarlo según sea necesario. Además, pueden incluir elementos interactivos, como cuestionarios y discusiones, para mejorar la comprensión y la retención (Hernández, 2019).

El contenido escrito se puede presentar en línea utilizando diversas técnicas que mejoran la claridad, la estructura y la presentación del material. Esto incluye el uso de ilustraciones, infografías y una organización efectiva que facilite la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes (Gomez, 2019).

En este proyecto de plataforma de aprendizaje en línea para la producción cinematográfica, se eligió utilizar principalmente dos formas de difusión de contenido: lecciones en video y contenido escrito. Esta elección se basa en varias consideraciones importantes que respaldan la efectividad y la accesibilidad de estas modalidades de enseñanza.

Las lecciones en video se han seleccionado debido a su capacidad para ofrecer una experiencia visual y auditiva inmersiva. A través de videos instructivos, los usuarios podrán ver y escuchar a expertos en la materia, lo que facilita la comprensión de conceptos clave y técnicas cinematográficas. Además, los videos permiten la presentación de material visual, como ejemplos de películas y demostraciones prácticas, lo que enriquecerá la experiencia de aprendizaje.

El contenido escrito se considera esencial para proporcionar información detallada, referencias y recursos complementarios. Los textos escritos, como guiones, manuales y artículos, serán valiosos para aquellos estudiantes que prefieran un enfoque más detallado y reflexivo en su aprendizaje. Además, el contenido escrito permite la inclusión de ilustraciones, gráficos y ejemplos que pueden complementar y reforzar la comprensión de los conceptos cinematográficos.

II.3 Diseño y desarrollo web

El Diseño y Desarrollo Web son procesos esenciales en la creación y mantenimiento de sitios web, pero se centran en aspectos distintos (Cabello, 2023).

El diseño web se enfoca en la apariencia visual y la interfaz de un sitio web. Esto incluye la elección de colores, el diseño de la interfaz, las fuentes, las imágenes y otros elementos visuales que dan forma a la estética del sitio. Además, se encarga de la usabilidad y la experiencia del usuario, garantizando que el sitio sea intuitivo y fácil de navegar.

Por otro lado, el desarrollo web se refiere a la codificación y programación que permite que el sitio web funcione. Se divide en dos partes principales, el desarrollo web front-end, que este se enfoca en lo que los usuarios ven y experimentan en el sitio, incluyendo la creación de la estructura visual basada en el diseño proporcionado. Esto se logra mediante el uso de tecnologías como HTML, CSS y JavaScript.

Y el desarrollo web back-end, en esta etapa se maneja la lógica del servidor, las bases de datos y otros procesos del lado del servidor que garantizan que el sitio funcione correctamente. Los desarrolladores back-end trabajan en sistemas de gestión de bases de datos, servidores y aplicaciones del lado del servidor para asegurar que todo el sistema funcione adecuadamente.

La interfaz web, por su parte, es la estructura diseñada en una aplicación web que permite a los usuarios acceder y navegar por los contenidos del sitio mientras interactúan con él. A menudo, el diseño de la interfaz web es una parte fundamental del diseño web, ya que tiene un impacto directo en la experiencia del usuario (¿Qué es el diseño de interfaces web?, 2021).

El diseño web adaptativo es una técnica esencial que permite que el diseño del sitio web se ajuste automáticamente a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos. Esta adaptabilidad mejora significativamente la experiencia del usuario en dispositivos móviles y tabletas. La capacidad de adaptación es fundamental para garantizar que los usuarios puedan acceder y navegar por el sitio de manera efectiva en una amplia variedad de dispositivos (Diseño de Interfaces, s. f.).

II.3.1 Tipos de páginas web

Los distintos tipos de páginas web se clasifican según su construcción y su propósito. Las páginas web estáticas están formadas por archivos HTML y otros archivos relacionados, como imágenes y hojas de estilo. Son ideales para proyectos simples en los que la información no cambia con frecuencia. Por ejemplo, son útiles para presentar servicios de una empresa o proporcionar información básica que no requiere actualizaciones constantes.

Por otro lado, las páginas web dinámicas permiten interacciones más complejas con los usuarios. Esto incluye la capacidad de iniciar sesión, completar formularios y acceder a contenido personalizado. Estas páginas utilizan tecnologías del lado del servidor, como PHP, ASP o Node.js, para generar contenido en tiempo real (Benito, 2020).

Estas clasificaciones de páginas web se adaptan a diferentes necesidades y permiten a los desarrolladores y diseñadores elegir la mejor opción según los requerimientos de cada proyecto.

II.3.2 Lenguajes

La creación de una página web implica la combinación de varios elementos y lenguajes clave que trabajan en conjunto para proporcionar una experiencia de usuario completa y atractiva.

HTML (HyperText Markup Language) es el lenguaje fundamental que define la estructura y el contenido de una página web. Con sus etiquetas, HTML organiza elementos como texto, imágenes y videos en una jerarquía, estableciendo la base para la presentación del contenido. La versión más reciente, HTML5, aporta etiquetas y atributos adicionales para una estructura más rica y la incorporación de medios de manera nativa (HTML5: qué es, características y cómo funciona, 2023).

CSS (Cascading Style Sheets) es esencial para controlar la apariencia visual de la página. Permite aplicar estilos como colores, fuentes y diseños a los elementos HTML, definiendo la estética del sitio. Además, posibilita la creación de diseños responsivos que se adaptan a diferentes dispositivos, asegurando una experiencia consistente y agradable para los usuarios (Heilmann, 2008).

JavaScript añade interactividad a la página web. Este lenguaje permite la creación de contenido dinámico y la manipulación del DOM (Document Object Model). También facilita la comunicación con el servidor, lo que enriquece la experiencia del usuario con características como formularios interactivos, animaciones y actualizaciones en tiempo real sin necesidad de recargar la página (Megida, 2021).

Estos tres lenguajes, HTML, CSS y JavaScript, son los fundamentos en la construcción de páginas web y se complementan entre sí para ofrecer una estructura sólida, un diseño visual atractivo y una experiencia interactiva en un sitio web.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este capítulo, se describirán detalladamente las etapas y fases del plan metodológico que se van a emplear, destacando su relevancia en el proceso de diseño y desarrollo del proyecto.

III.1 Metodología

III.1.1 Tipo de Investigación (paradigma)

La presente investigación utilizará una metodología mixta, ya que combina elementos de investigación cuantitativa y cualitativa para abordar el problema de acceso a la educación en cine en Ciudad Juárez. La metodología cuantitativa permitirá obtener datos numéricos y estadísticos sobre la disponibilidad, accesibilidad y costos de la formación formal en cine, así como la percepción de la población sobre la calidad de los recursos educativos existentes. Por su parte, la metodología cualitativa se enfocará en obtener información detallada y en profundidad sobre las experiencias y opiniones de los usuarios de los recursos educativos en línea y presenciales. De esta manera, se espera tener una visión completa y amplia del problema y sus posibles soluciones.

III.1.2 Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación es de tipo descriptivo y exploratorio. Se busca describir la situación actual del acceso a la formación en cine en Ciudad Juárez, así como explorar alternativas de aprendizaje que permitan a la población interesada en cine tener acceso a recursos educativos de calidad y asequibles. Además, se pretende analizar las herramientas y recursos disponibles para el aprendizaje teórico y práctico del cine, tanto en línea como en instituciones educativas.

III.1.3 Diseño de la Investigación

El diseño de la presente investigación es no experimental, ya que se recopilarán datos de fuentes primarias y secundarias para su análisis y no se pretende manipular variables.

III.1.4 Muestra u objeto de estudio.

La muestra de esta investigación está conformada por jóvenes mayores de 18 años de ambos sexos que demuestran un interés en el cine.

III.1.5 Instrumento (s) de recolección de datos

Se van a utilizar dos instrumentos de recolección de datos, el primero es la aplicación de encuestas a estudiantes y el segundo son entrevistas a cineastas con el objetivo de obtener información cualitativa más detallada así como poder explorar las experiencias, perspectivas y conocimientos de los cineastas en relación al campo cinematográfico.

III.2 Plan Metodológico

Para el plan metodológico del proyecto, se va a utilizar la metodología Design Thinking planteada en “DESIGN THINKING EN LA PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS DE SOFTWARE (Perez et al., 2013)”, ajustada para los propósitos y alcances de este proyecto, donde se van a establecer las siguientes etapas y fases:

III.2.1 ETAPA 1 EMPATIZAR

III.2.1.1 Investigaciones cualitativas.

III.2.2 ETAPA 2 DEFINIR

III.2.2.1 Analizar los datos recopilados.

III.2.2.2 Definir claramente el problema.

III.2.3 ETAPA 3 IDEAR

III.2.3.1 Generar ideas creativas y soluciones potenciales.

III.2.4 ETAPA 4 PROTOTIPAR

III.2.4.1 Crear prototipos o representaciones tangibles de las soluciones propuestas.

III.2.5 ETAPA 5 PROBAR

III.2.5.1 Probar los prototipos con los usuarios reales.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

En este capítulo, se presenta el proceso de transformar las investigaciones y análisis previos en una propuesta concreta. Desde la identificación de necesidades hasta la creación de prototipos, se abordarán las soluciones diseñadas para superar los desafíos identificados en el acceso a la educación cinematográfica.

IV.1 ETAPA 1 EMPATIZAR

IV.1.1 Investigaciones cualitativas

En esta etapa, se llevo a cabo una investigación cualitativa para comprender las necesidades y expectativas de los usuarios potenciales.

Las preguntas incluidas en las encuestas que se realizaron posteriormente a estudiantes de la universidad y a usuarios potenciales son las siguientes:

1. ¿Qué opinas sobre estudiar cine?
2. ¿Que opinas sobre estudiar cine en línea?
3. ¿Cómo describirías tu nivel de experiencia en la producción cinematográfica?
4. ¿Cuáles areas del cine te interesan mas?
5. ¿Prefieres aprender a través de videos, artículos escritos o ejercicios prácticos?
6. ¿Cómo te gustaría aprender sobre producción cinematográfica en línea?
7. ¿Qué nivel de interacción esperarías tener con el contenido de la plataforma?
8. ¿Cuánto tiempo estarías dispuesto(a) a dedicar a la semana?

Tambien se realizaron entrevistas hacia expertos en el tema, estos fueron Jaen Martinez y Oliver Granillo, cineastas locales. Las preguntas incluidas en las entrevistas son las siguientes:

1. ¿Cuál es tu opinión sobre la formación en cine de manera presencial?
2. ¿Cuál es el mayor desafío que enfrentan los cineastas emergentes en la producción cinematográfica en la actualidad?

3. ¿Crees que la educación en línea es una opción viable y efectiva para aprender sobre producción cinematográfica?
4. ¿Cuáles crees que son los principales temas o áreas de conocimiento que los aspirantes a cineastas deberían aprender?
5. ¿Cuáles habilidades o conocimientos particulares son especialmente relevantes para los aspirantes a cineastas?
6. ¿Qué desafíos o dificultades has enfrentado en tu carrera como cineasta y cómo crees que una plataforma de aprendizaje en línea podría ayudar a superarlos?

IV.2 ETAPA 2 DEFINIR

IV.2.1 Analizar los datos recopilados

El análisis de los datos recopilados muestra que entre los encuestados (Ver Anexo 1), hay un interés significativo en estudiar cine, pero también existen algunas dudas y limitaciones, como el tiempo y los recursos económicos así mismo, también podemos observar preocupación por la experiencia y la calidad. También, las áreas de mayor interés son dirección, guion, edición y animación, así mismo, muestran preferencia por el aprendizaje a través de ejercicios prácticos y videos, y valoran las clases impartidas por profesionales de la industria, por último, esperan una experiencia interactiva y están dispuestos a dedicar de 1 a 3 horas semanales al estudio.

Las entrevistas con los cineastas (Ver Anexo 2) resaltan la importancia de la formación presencial en cine. Jaen Martinez destaca la necesidad de compromiso en la producción cinematográfica, la viabilidad limitada de la educación en línea, la relevancia del guion y el lenguaje cinematográfico, y la importancia de las habilidades de cinematografía y narrativa visual. Además, identifica la falta de tiempo como un desafío personal y sugiere que una plataforma en línea puede ofrecer flexibilidad para superar estos obstáculos.

Oliver Granillo considera a la formación presencial de manera fundamental para aprender de manera práctica, aunque considera a la formación en línea como viable y necesaria como opción inicial, pero remarca enfocarse en la práctica y el conocimiento cinematográfico, no solo en aspectos teóricos. También enfatiza la importancia de gestionar proyectos, liderar equipos y tener habilidades de gestión de tiempo, así como ser motivador y resolver problemas.

IV.2.2 Definir claramente el problema

Basándonos en los datos recopilados y el análisis realizado, el problema identificado se basa en la falta de claridad y seguridad en cuanto a la formación de cine, especialmente en la modalidad en línea. Existe una necesidad de superar las barreras de tiempo y recursos, así como de garantizar la calidad y la efectividad de la educación cinematográfica en línea. Se requiere una formación que se enfoque en proporcionar una experiencia de aprendizaje interactiva y visualmente estimulante.

IV.3 ETAPA 3 IDEAR

IV.3.1 Generar ideas creativas y soluciones potenciales

IV.3.1.1 Lluvia de ideas

Se realizó una lluvia de ideas, para generar una amplia gama de ideas y opciones para hacer que el sitio cumpla con el análisis previo y satisfacer las necesidades para los aspirantes a cineastas. (Figura 1)

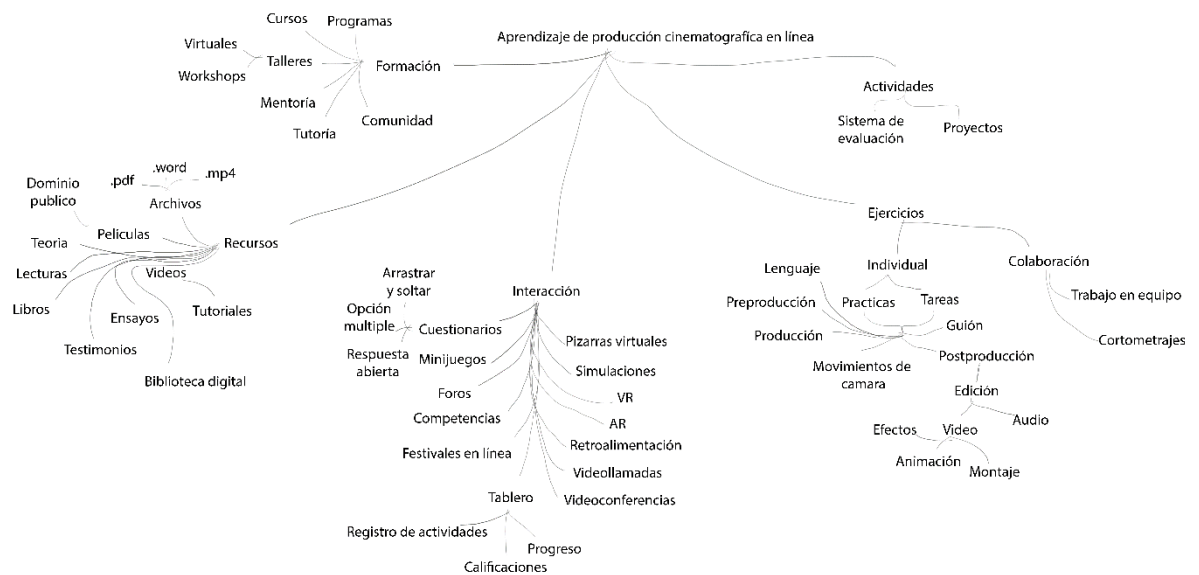


Figura 1. Lluvia de ideas

IV.4 ETAPA 4 PROTOTIPAR

IV.4.1 Crear prototipos o representaciones tangibles de las soluciones propuestas.

IV.4.1.1 Selección de ideas

A raíz de las ideas propuestas, se propone desarrollar una plataforma en línea que ofrezca un curso interactivo de producción cinematográfica. El objetivo principal de este curso es brindar a los estudiantes una experiencia completa desde la teoría hasta la finalización de un cortometraje y su distribución.

El curso propuesto incluirá una variedad de recursos y actividades diseñados para facilitar el aprendizaje y la práctica. Entre los elementos clave se encuentran los video tutoriales, que permitirán a los estudiantes visualizar y seguir paso a paso el proceso de producción cinematográfica. Además, se proporcionarán lecturas seleccionadas para profundizar en los conceptos teóricos y técnicos.

En la parte práctica del curso se incluirá un ejercicio práctico en los que los estudiantes podrán aplicar los conocimientos adquiridos. Este ejercicios les permitirán experimentar con la parte del guión en la producción cinematográfica.

Así mismo, en el sitio habra un tablero en forma de panel de control, donde se seleccionaran los temas. Por último, el sitio contara con un modo noche para simular un espacio en una sala de cine.

Este curso va a ser estructurado en base a las áreas básicas que conforman una producción cinematográfica y cada una de ellas será abordada a través de un temario específico.

El temario propuesto es el siguiente:

1. Introducción a la producción cinematográfica
 - Antes de empezar
 - Historia del cine
 - Lenguaje cinematográfico
 - Roles de producción
 - Etapas de producción
2. Guión
 - Introducción

- Formatos
 - Elementos principales
 - Diseño narrativo
 - Estructura
 - Personajes y diálogos
3. Preproducción
- Introducción
 - Carpeta de Producción I
 - Carpeta de Producción II
 - Carpeta de Producción III
 - Preproducción I
 - Preproducción II
 - Contratos
4. Producción
- Introducción
 - Vocabulario
 - Hoja de llamado
 - La claqueta
 - El rodaje
5. Postproducción
- Introducción
 - Herramientas
 - Premiere Pro
 - DaVinci Resolve
 - Flujo de trabajo
 - Preparando archivos
 - Montaje
6. Distribución
- Introducción

- Estrategias de distribución
- Festivales de cine
- Plataformas

IV.4.1.2 Requisitos

Para llevar a cabo este proyecto, se utilizarán diversas herramientas y programas especializados. La edición de imágenes estará a cargo de Adobe Photoshop 2023, mientras que Adobe Illustrator 2023 se empleará para la edición de vectores, ambos contribuyendo para la construcción de la identidad gráfica. Se usará After Effects 2023 para la creación de motion graphics, y Adobe XD será la herramienta clave para diseñar los layouts de la interfaz. El desarrollo del sitio web se llevará a cabo con Visual Studio Code, utilizando los lenguajes de programación HTML, CSS y JavaScript.

Además, se integrarán iconos provenientes de la biblioteca Font Awesome para mejorar la experiencia visual. Para el hosting, se ha seleccionado Netlify como plataforma principal, donde también se gestionará la adquisición del dominio, garantizando una configuración simplificada para el despliegue del proyecto.

IV.4.1.3 Identidad gráfica

Se ha construido una identidad gráfica para el sitio, empezando por el nombre, el cual se eligió que fuera "CineLern", este nombre es una combinación de las palabras "Cine" y "Lern", donde esta última palabra significa "Aprender" en alemán, ya que el término "Cine" proviene originalmente del idioma alemán donde se traduce como "Kino".

Para el diseño del logotipo se ha utilizado la tipografía "Inter Black" con un espaciado de 5 píxeles. El logotipo presenta el nombre del sitio, donde el círculo de la letra "i" ha sido reemplazado por la silueta de una cámara de color verde, y el punto final también tiene el mismo color. El bocetaje del logotipo (Figura 2) se realizó a través de Adobe Photoshop con una tableta graficadora y el vectorizado (Figura 3) se hizo a través de la herramienta Adobe Illustrator:

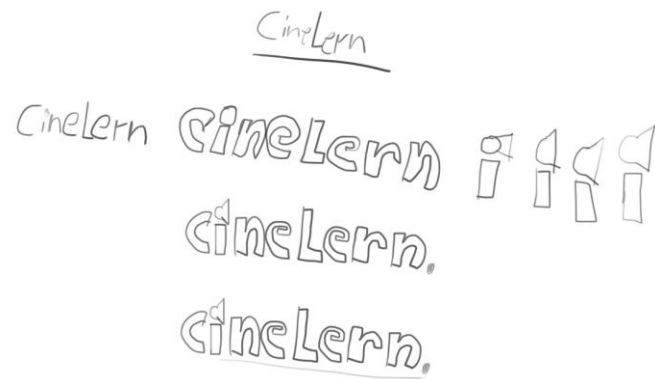


Figura 2. Bocetaje de logo



Figura 3. Logo CineLern

La paleta de colores se constituye de 3 colores dominantes (Figura 4) y 6 colores complementarios (Figura 5) los cuales iran de acorde a cada uno de los temas, los colores se eligieron con la herramienta Adobe Color Wheel, un sitio web desarrollado por Adobe que permite la creación de paletas de colores:



Figura 4. Paleta de colores 1

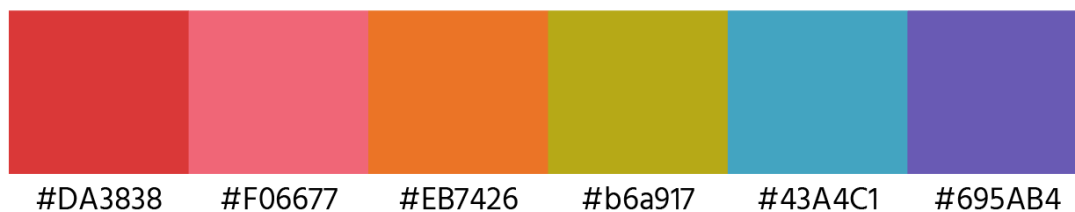


Figura 5. Paleta de colores 2

En cuanto a las tipografías utilizadas en el sitio, se ha seleccionado "Montserrat Thin Bold" para los encabezados y "Hind Regular" para los párrafos y otros textos. Ambas fuentes, junto con la del logotipo, han sido extraídas de Google Fonts, una plataforma de código abierto donde las fuentes son proporcionadas por Google de forma gratuita para su uso en medios digitales. (Figura 6)

Montserrat Thin SemiBold
A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s t u
v w x y z

Hind Regular
A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s t u v w x y z

Figura 6. Tipografías seleccionadas

Con estas decisiones de diseño, se busca crear una identidad gráfica atractiva para el sitio, con un logotipo que combine la temática cinematográfica y el enfoque de aprendizaje. La paleta de colores seleccionada, junto con las tipografías elegidas, contribuirán a transmitir la esencia del curso de producción cinematográfica y brindar una experiencia visual agradable y coherente a los usuarios del sitio.

IV.4.1.4 Contenido

La información proporcionada en el curso en línea será extraída de diversas fuentes para garantizar un contenido completo y enriquecedor.

Se utilizarán fuentes de Internet confiables y actualizadas, que incluirán recursos como artículos, estudios de casos y entrevistas con profesionales de la industria cinematográfica.

También se utilizarán dos libros como referencias en el ámbito cinematográfico. "The Filmmaker's Handbook" en su edición de 2012, escrito por Steven Ascher, da información acerca de los aspectos técnicos y prácticos en el proceso de producción cinematográfica, y "El Guión" de Robert McKee, que proporciona información que se integrará en la sección de guión.

IV.4.1.5 Diseño del sitio

Se realizó un mapa de interacción para visualizar de forma clara como se espera que se desarrolle la experiencia con los usuarios (Figura 7):

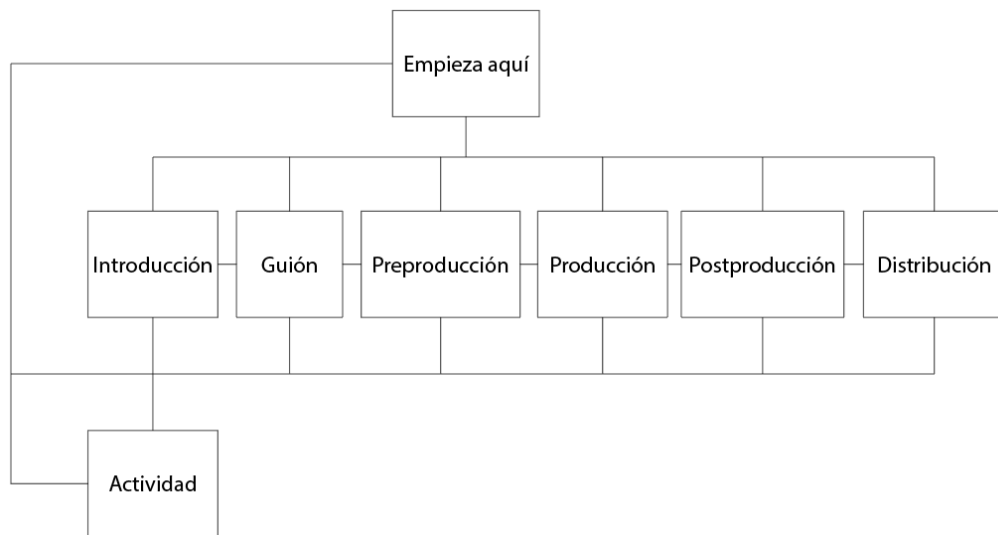


Figura 7. Mapa de interacción

Se realizó un boceto del sitio para visibilizar el layout en tamaño de computadora (1920) y los contenidos que tendrá, se hizo tomando en cuenta las tendencias de diseño actuales y fue inspirada en el diseño del layout de otros sitios web que ofrecen cursos en línea, como <https://frontendsimplified.com/>, <https://www.coursera.org/> y <https://www.udemy.com/> (Figura 8).

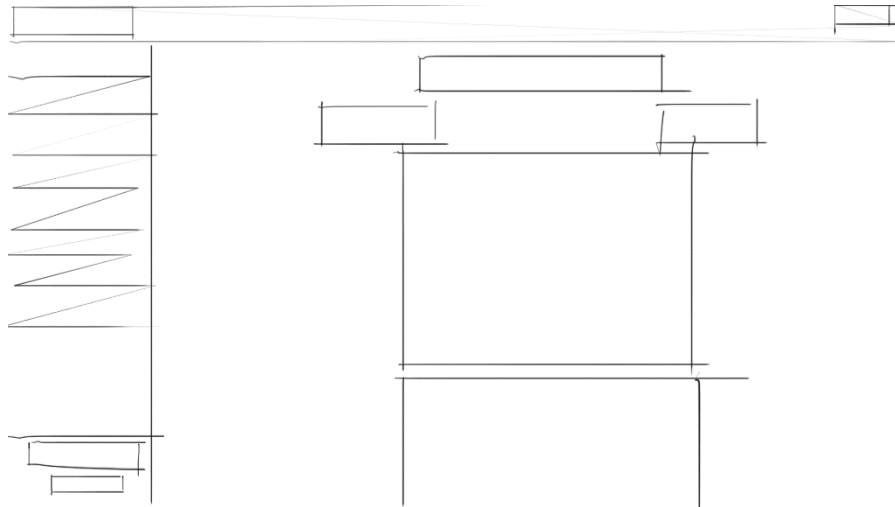


Figura 8. Bocetaje del sitio

Se realizo baja fidelidad (Figura 9) y alta fidelidad (Figura 10) del sitio web. Estos diseños iniciales representan propuestas visuales de la interfaz de usuario y la estructura general del sitio.



Figura 9. Vista de baja fidelidad

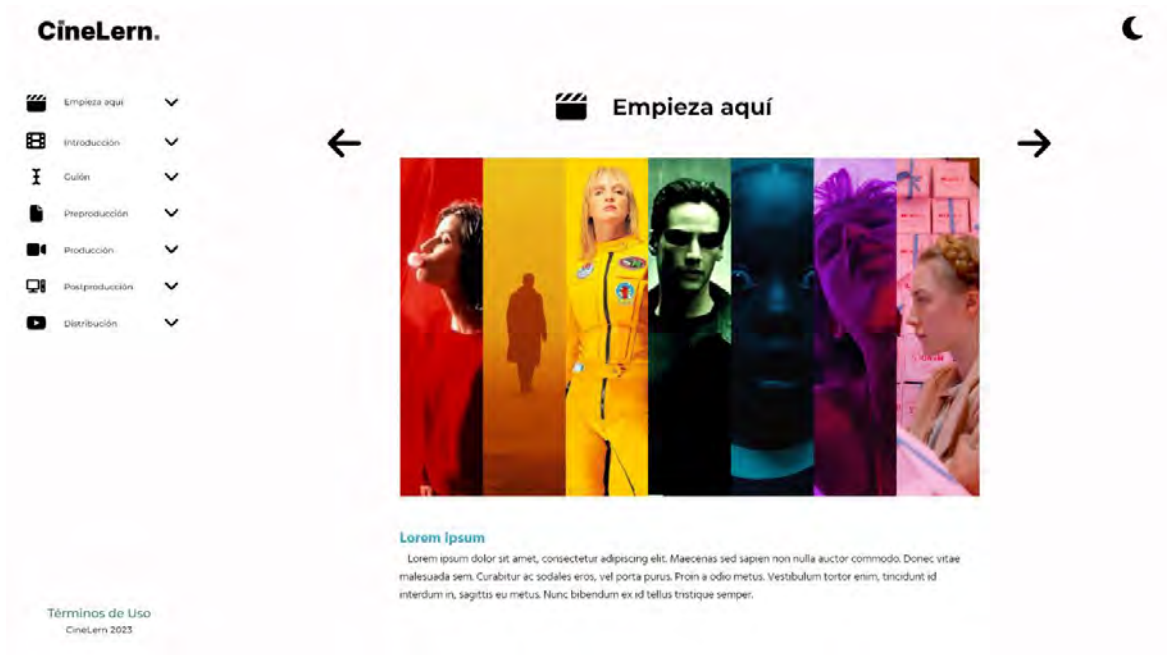


Figura 10. Vista de alta fidelidad

Para motivos de usabilidad y accesibilidad, se realizaron otros cinco layouts para diferentes tamaños de dispositivos, entre los que incluyen tamaño para tablet horizontal (1024), vertical (768), y telefonos de diferentes gamas (480, 375 y 320).

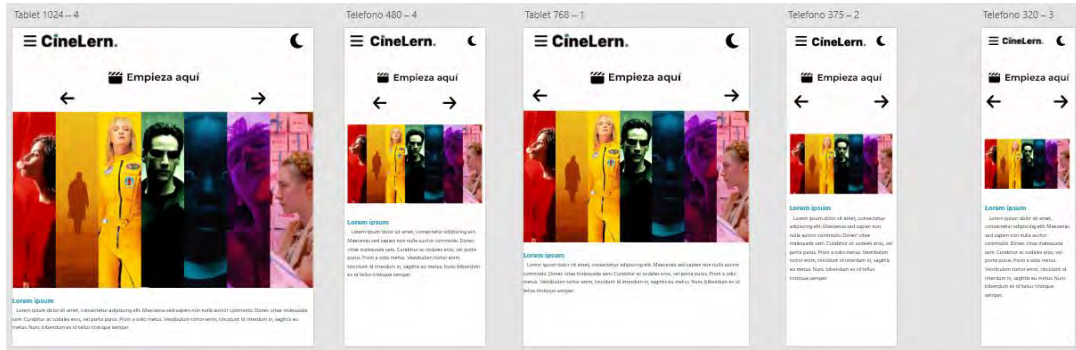


Figura 11. Diferentes tamaños

Con base en los diseños iniciales, se ha creado un prototipo del sitio web. Este prototipo es una representación tangible de las soluciones propuestas, que permite evaluar su funcionamiento y obtener retroalimentación sobre su usabilidad. El prototipo ha sido desarrollado con el objetivo de realizar pruebas con usuarios reales en etapas posteriores del proyecto, para iterar y refinar las soluciones en base a la retroalimentación obtenida. (Figura 19)

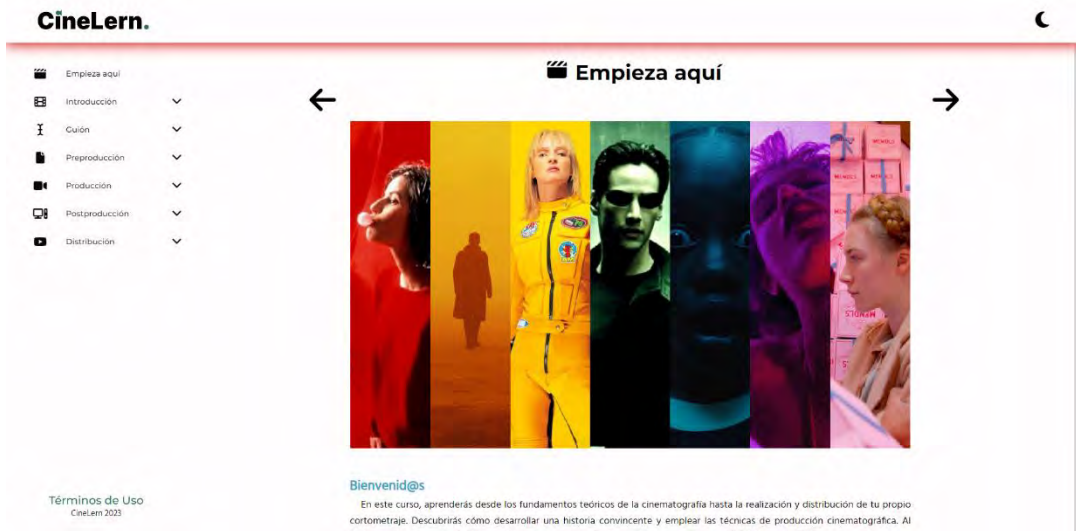


Figura 12. Primer prototipo

IV.4 ETAPA 5 PROBAR

IV.5.1 Probar los prototipos con los usuarios reales.

Se utilizará una encuesta estructurada como herramienta para obtener datos sobre la experiencia de los usuarios al interactuar con el sitio.

Esta encuesta se ha diseñado para evaluar diversos aspectos clave de la plataforma y para comprender cómo esta afecta el interés así como la comprensión de la producción cinematográfica por parte de los usuarios.

¿Te resultó fácil usar la plataforma?

¿Fue sencillo encontrar y usar los recursos y actividades en la plataforma?

¿Las imágenes y videos te ayudaron a entender mejor los temas?

¿Crees que los materiales en la plataforma son de buena calidad y fáciles de usar?

¿Piensas que la plataforma es útil para aprender sobre producción cinematográfica?

¿Crees que te ayuda a entender mejor la producción cinematográfica?

¿Piensas que el contenido se parece a una educación formal en cine?

¿Recomendarías esta plataforma a alguien interesado en aprender sobre cine?

¿La usarías con frecuencia para aprender sobre producción cinematográfica?

Los resultados de la encuesta serán analizados en el Capítulo 5: Resultados y nos ayudarán a entender si la plataforma cumple con las necesidades de las personas que quieren aprender sobre cine.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

V.1 RESULTADOS

Como se mencionó en la etapa IV.4, se utilizó una encuesta como herramienta de obtención de datos sobre la experiencia de los usuarios al interactuar con el sitio.

Se encuestaron a un grupo de 25 personas, el cual incluyó a estudiantes universitarios con interés en aprender sobre cine, así como a estudiantes y ex-estudiantes de escuelas y cursos de cine. La diversidad en la formación y experiencia de los participantes proporcionó una perspectiva más completa sobre la eficacia del sitio, abarcando tanto a aquellos que están iniciando como a quienes tienen algo de experiencia en el campo.

¿Fue fácil navegar por el sitio?

25 respuestas

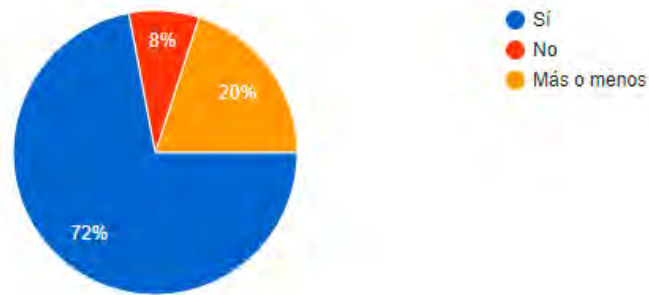


Figura 13. Primera pregunta

La primera pregunta, "¿Fue fácil navegar por el sitio?", reveló que el 72% de los participantes encontraron la navegación sencilla. Un 20% expresó tener una experiencia intermedia al responder "Más o menos", mientras que un 8% indicó dificultades al contestar "No". Estos resultados sugieren que la mayoría de los usuarios perciben la plataforma como fácil de usar.

¿Qué tan fácil fue encontrar y acceder a los recursos y actividades propuestas?

25 respuestas

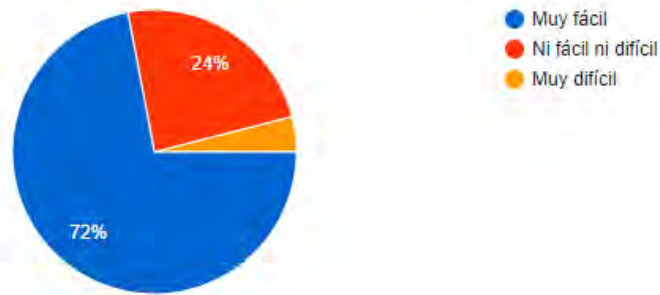


Figura 14. Segunda pregunta

Sobre la facilidad para encontrar y acceder a los recursos y actividades propuestas, el 72% de los encuestados respondió "Muy fácil". Un 24% indicó una experiencia intermedia con la opción "Ni fácil ni difícil", y solo un 4% manifestó dificultades significativas al seleccionar "Muy difícil". Estos resultados indican que la mayoría de los usuarios experimentaron una alta accesibilidad a los contenidos propuestos.

¿Los recursos multimedia (videos, imágenes, gráficos) contribuyeron a una mejor comprensión de los temas?

25 respuestas

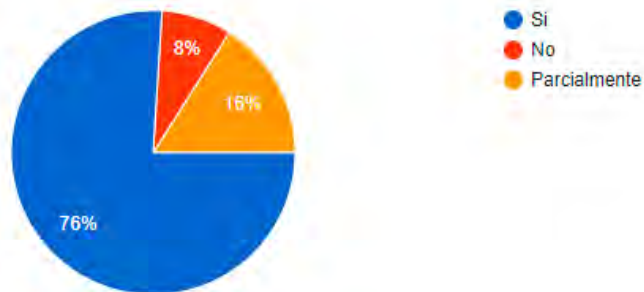


Figura 15. Tercera pregunta

En relación con la contribución de los recursos multimedia, el 76% afirmó que sí, indicando que los videos, imágenes y gráficos fueron útiles. Un 16% seleccionó "Parcialmente", mientras que un 8% indicó que estos recursos no contribuyeron a una mejor comprensión al responder "No". Estos resultados resaltan la importancia y eficacia de los elementos multimedia en la plataforma, aunque también sugieren áreas donde se podría mejorar para optimizar la experiencia de aprendizaje.

En comparación con otros recursos educativos, ¿qué tan accesible y de calidad encuentras el material proporcionado en este sitio?

25 respuestas

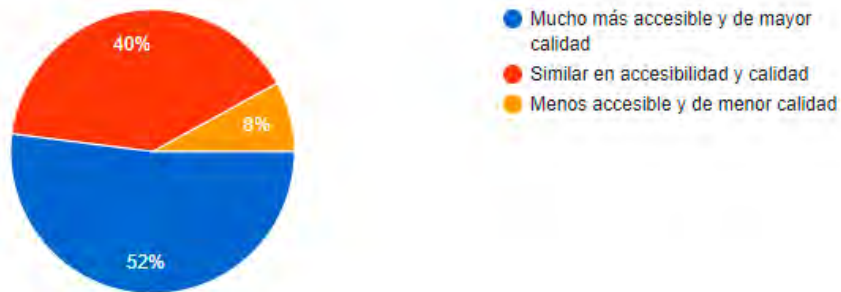


Figura 16. Cuarta pregunta

Con la comparación de accesibilidad y calidad del material proporcionado en este sitio respecto a otros recursos educativos, el 52% de los participantes considera que es "Mucho más accesible y de mayor calidad". Un 40% lo percibe como "Similar en accesibilidad y calidad", mientras que un 8% lo evalúa como "Menos accesible y de menor calidad". Estos resultados sugieren una percepción positiva mayoritaria respecto a la accesibilidad y calidad del contenido en comparación con otras fuentes educativas.

¿Qué tan útil consideras que es el sitio para un aprendizaje sobre producción cinematográfica?

25 respuestas

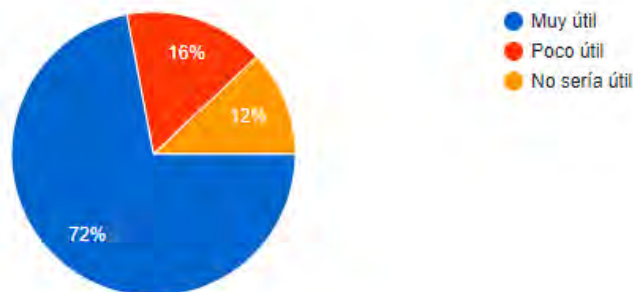


Figura 17. Quinta pregunta

Respecto a la utilidad del sitio para el aprendizaje sobre producción cinematográfica, el 72% de los participantes lo calificó como "Muy útil". Solo un 12% indicó que no sería útil, mientras que un 16% lo consideró "Poco útil". Estos resultados reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre la utilidad del sitio para el aprendizaje cinematográfico.

¿Consideras que el sitio te ayuda a mejorar la comprensión de la producción cinematográfica?

25 respuestas

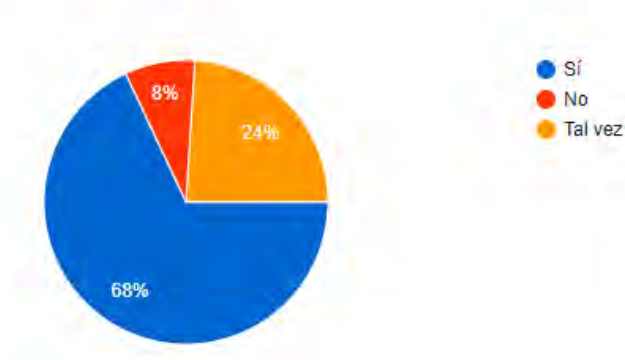


Figura 18. Sexta pregunta

En cuanto a la contribución del sitio para mejorar la comprensión de la producción cinematográfica, el 68% de los participantes respondió afirmativamente con un "Sí". Un 24% expresó una percepción más ambigua al contestar "Tal vez", mientras que un 8% indicó no sentir mejoras en su comprensión al responder "No". Estos resultados sugieren que la mayoría de los usuarios experimenta beneficios claros en la comprensión cinematográfica a través del sitio, aunque hay un segmento que muestra cierta indecisión o falta de mejora en este aspecto.

¿Crees que el contenido del sitio refleja un nivel de educación formal en cine?

25 respuestas

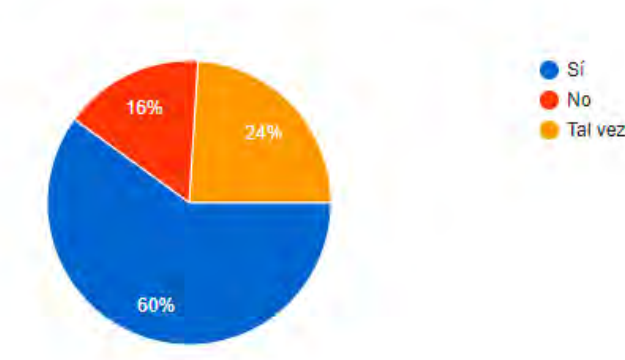


Figura 19. Séptima pregunta

Respecto a la percepción sobre si el contenido del sitio refleja un nivel de educación formal en cine, el 60% de los participantes respondió afirmativamente con un "Sí". Un 16% indicó que no percibía este reflejo al contestar "No", mientras que un 24% expresó cierta ambigüedad al responder "Tal vez". Estos resultados sugieren que una mayoría considerable percibe el contenido del sitio como reflejo de educación formal en cine, aunque existe un grupo que mantiene dudas o no comparte esta percepción.

¿Recomendarías este sitio a alguien interesado en aprender sobre cine?
25 respuestas

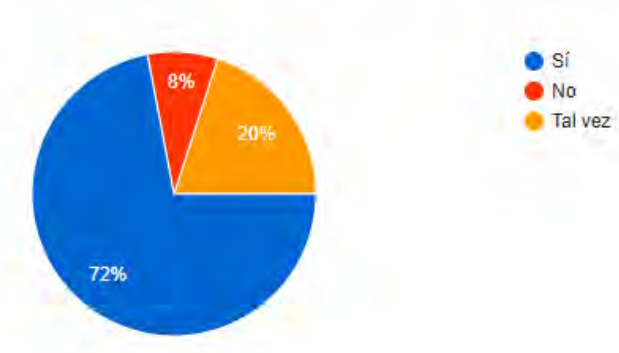


Figura 20. Octava pregunta

En relación con la recomendación del sitio a otras personas interesadas en aprender sobre cine, el 72% de los encuestados respondió afirmativamente con un "Sí". Un 20% expresó una postura más indecisa al contestar "Tal vez", mientras que un 8% indicó que no recomendaría el sitio al responder "No". Estos resultados reflejan una tendencia positiva en la disposición de los usuarios a compartir la plataforma con otros.

¿Te verías usando este sitio con frecuencia para aprender sobre producción cinematográfica?
25 respuestas

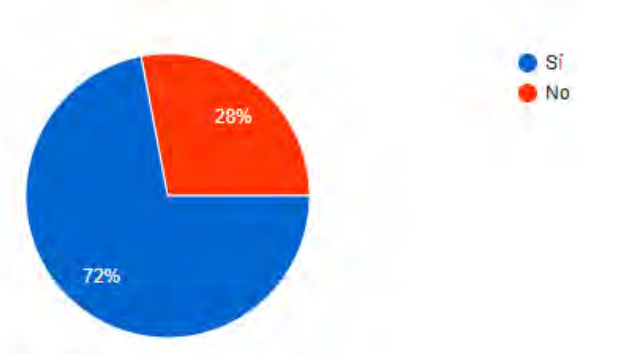


Figura 21. Novena pregunta

En relación con la disposición de los usuarios a utilizar el sitio con frecuencia para aprender sobre producción cinematográfica, el 72% de los participantes expresó su intención de hacerlo con un "Sí". Por otro lado, el 28% indicó que no se vería utilizando el sitio con frecuencia al responder "No". Estos resultados sugieren que una mayoría considerable de los encuestados tiene la intención de utilizar la plataforma de manera continua.

Durante la encuesta, se recibieron comentarios que resaltan aspectos del sitio. En particular, se destacó la excepcionalidad de la plataforma, ya que no hay otro sitio que condense tanta información sobre producción cinematográfica. Además, algunos participantes sugirieron que el sitio podría ser una herramienta valiosa para aquellos que están dando sus primeros pasos en el mundo del cine. Se planteó la idea de agregar videos exclusivos al sitio como una mejora potencial, y se elogió la utilidad del sitio como una guía que orienta a los usuarios desde los conceptos iniciales hasta aspectos más avanzados de la producción cinematográfica. Estos comentarios adicionales ofrecen perspectivas valiosas sobre las fortalezas del sitio y sugieren posibles áreas de mejora para una experiencia aún más enriquecedora.

CONCLUSIONES

Basándonos en los objetivos así como las preguntas de investigación establecidas y los resultados obtenidos, podemos concluir de manera completa y satisfactoria en relación con cada uno de ellos.

La investigación, a través de la encuesta realizada, proporcionó información valiosa sobre la experiencia de los usuarios al interactuar con el sitio, permitiendo así entender las necesidades y expectativas de aquellos interesados en la producción cinematográfica.

El objetivo de crear una plataforma accesible y práctica se logró, como evidencian las respuestas de los usuarios que destacaron la facilidad de navegación (72%) y la alta accesibilidad a recursos y actividades propuestas (72%), así mismo, fomentando el aprendizaje activo de los usuarios, donde los resultados indican que el 76% de los encuestados considera que los recursos multimedia contribuyeron a una mejor comprensión de los temas, destacando la eficacia de la plataforma en estimular la participación y el aprendizaje activo.

La encuesta revela que el 76% encuentra útiles los recursos multimedia y el 68% cree que el sitio mejora la comprensión cinematográfica. Esto aborda la falta de acceso a educación formal y escasez de recursos, beneficiando la apreciación del cine en la población general.

La plataforma supera obstáculos al ofrecer acceso fácil y recursos de calidad, donde el 72% encuentra fácil acceder a los recursos, y el 52% considera que son de mayor calidad en comparación con otros recursos educativos.

Los resultados sugieren que este sitio web sobre cine, se percibe como una alternativa útil y valiosa para aquellos que desean aprender sobre cinematografía, ya que la mayoría lo encuentra útil y estaría dispuesta a utilizarlo de manera continua, donde el 72% considera el sitio "Muy útil" para el aprendizaje sobre producción cinematográfica, y el 72% estaría dispuesto a usar la plataforma con frecuencia.

REFLEXIÓN FINAL

La realización de este proyecto ha dejado una huella significativa en mi trayectoria como diseñador digital, brindándome valiosas oportunidades de crecimiento y aprendizaje. En primer lugar, se ha convertido en una experiencia enriquecedora que me permitió mejorar mis habilidades en el diseño de experiencias de usuario (UX) y programación, áreas esenciales en mi carrera profesional.

El proceso de documentación e investigación ha sido fundamental para comprender cómo las personas experimentan mi producto. Al profundizar en las necesidades y expectativas del usuario, he ganado perspectivas valiosas sobre la interacción y la usabilidad de la plataforma.

En el ámbito profesional, este proyecto ha sido una puerta para aplicar directamente las metodologías de diseño aprendidas. La conexión entre la teoría y la práctica ha sido evidente, permitiéndome implementar en mis propios trabajos las lecciones aprendidas durante la investigación.

Mirando hacia el futuro, mi aspiración es continuar trabajando y mejorando mis habilidades en el desarrollo web así como perfeccionar aún más este proyecto con la implementación de mejoras sugeridas por los usuarios y la adición de nuevas funciones, pudiendo lanzar esta plataforma al público ya como un producto final. Este proyecto nace de la idea de que la educación en cine y producción cinematográfica debe ser accesible para todos, y veo en su evolución la oportunidad de contribuir a hacer realidad esa visión.

BIBLIOGRAFÍA

- Agredo Ramos, A. F. (2018). Animación a la investigación en animación. Diseño en Palermo. XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño 2018, 25, 48-51.
- Aguilar, A. (2017, April 20). La realidad del cine mexicano hoy en día. [Consultado el 17 de Febrero de 2023] Disponible en:
- Benito, M. (2020, 9 diciembre). ¿Qué diferencias hay entre una página web dinámica y una estática? - FP Online. FP Online. <https://fp.uoc.fje.edu/blog/diferencias-entre-una-pagina-web-dinamica-y-una-estatica/#:~:text=Una%20p%C3%A1gina%20web%20est%C3%A1tica%20est%C3%A1,los%20servicios%20de%20su%20empresa>
- Cabello, A. (2023). ¿Cuál es la diferencia entre diseño y desarrollo web? Teleduc. <https://teleduc.uc.cl/2023/08/30/diferencia-diseno-desarrollo-web/>
- Convocatoria de ingreso 2023 - Licenciatura en Cinematografía. (2023). En elccc.com.mx. https://elccc.com.mx/Academica/CONVO_2023/LICENCIATURA_2023.pdf
- Cresci, C. (2022, septiembre). Cine narrativo | Características del cine de ficción. Ceibal. https://rea.ceibal.edu.uy/elp/caracteristicas-del-cine-de-ficcion/cine_narrativo.html
- De la Mora, B. (2d. C., febrero 17). Cortometraje, Mediometrage, Largometraje – WTF? Incorto. <https://incorto.com/cortometraje-mediometraje-largometraje-wtf/>
- EDX | Universidad Galileo, aprende de las mejores universidades. (2023, 1 septiembre). Universidad Galileo. <https://www.galileo.edu/page/edx/#:~:text=EdX%C2%AE%20es%20una%20plataforma%20digital,lucro%20e%20instituciones%20del%20mundo>
- El rol del director y la propuesta cinematográfica, Master Class impartida por el director David Martín-Porras - Escuela de Cine y Artes Visuales. (2021, 29 octubre). Escuela de Cine y Artes Visuales. <https://cine.ufm.edu/noticia/el-rol-del-director-y-la-propuesta-cinematografica-master-class-impartida-por-el-director-david-martin-porras/>
- Fernández Díez, F., & Bassiner Castella, J. (1998). Arte y técnica del guión.
- Furió Alarcón, A. P. (2019). El cine como pensamiento, representación y construcción de la realidad, educación y cambio social [Tesis Doctoral]. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

García Fernández, G. (s. f.). DEL RACCONTO AL ENSAYO: CARTOGRAFÍAS DEL CINE SOBRE ARTE [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid.

Gifreu Castells, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual [Tesis doctoral]. Universidad Pompeu Fabra.

Gomez, M. M. (2019, 7 agosto). Comunidad E-Learning Masters. Comunidad eLearning Masters | edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/03/30/tecnicas-para-presentar-contenido-escrito/#:~:text=Las%20%20t%C3%A9cnicas%20para%20presentar,de%20forma%2C%20ilustraci%C3%B3n%20e%20infograf%C3%ADa>

Guzmán Cerdio, M. A. (2014). Percepción y narración: el cine experimental de Silvestre Byrón y Claudio Caldini. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, 9.

Hernández, V. (2019, 22 julio). Comunidad E-Learning Masters. Comunidad eLearning Masters | edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/05/herramientas-para-video-interactivo/#:~:text=5%20Herramientas%20para%20crear%20video,y%20cuestionarios%20con%20respuestas%20cortas>

HTML5: qué es, características y cómo funciona. (2023, mayo). esic. <https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/html5-que-es-caracteristicas-y-como-funciona-c#:~:text=El%20HTML5%20es%20un%20est%C3%A1ndar,marcos%2C%20estilo%20de%20letra%2C%20etc>

INEGI PRESENTA RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA LA MEDICIÓN DEL IMPACTO COVID-19 EN LA EDUCACIÓN (ECOVID-ED) 2020. (2021, 21 marzo). [Comunicado de prensa]. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ECOVID-ED_2021_03.pdf

Interfaz web. ¿Qué es el diseño de interfaces web? (2021, noviembre). esic. <https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/que-es-el-diseno-de-interfaces-web>

LatAm cinema (2022, Mayo 20) El cine mexicano se reactiva en 2021, según datos del Anuario Estadístico. (2021). [Consultado el 17 de Febrero de 2023] Disponible en: <https://www.latamcinema.com/el-cine-mexicano-se-reactiva-en-2021-segun-datos-del-anuario-estadistico/>

Megida, D. (2021). What is JavaScript? A definition of the JS programming language. freeCodeCamp.org. <https://www.freecodecamp.org/news/what-is->

[javascript-definition-of-js/#:~:text=A%20Definition%20of%20the%20JS,with%20only%20HTML%20and%20CSS](#)

Oropesa, S. (2015) El Cine Según David Bordwell: Neoformalismo y El Concepto De Totalidad. Hispania, vol. 98, no. 3, 2015, pp. 583-593.

Pérez Vera, Y., Gallegos Valdivia, J. J., Zapata Quentasi, S. M., Ccama Yana, D. M., & Choque Apaza, R. E. (2020). Design Thinking en la Planificación de Pruebas de Software. Innovación y Software, 1(2),40-51.[fecha de Consulta 20 de Abril de 2023]. ISSN: 2708-0927. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673870835004>

Plana, M. (2014, 10 abril). Mosaic | El guión audiovisual (Parte 2): Estructura y relaciones intertextuales. <https://mosaic.uoc.edu/2014/04/10/el-guion-audiovisual-parte-2-estructura-y-relaciones-intertextuales/>

Pymerang (2017). Cómo crear una empresa en México. [Consultado el 03 de febrero de 2018] Disponible en: <http://www.pymerang.com/emprender/1038-5-maneras-garantizadas-de-perder-clientes>

Qiu, R. L. (2020). Udemy: Blended and E-Learning for Transforming Teaching and Learning. En Springer eBooks (pp. 215-220). https://doi.org/10.1007/978-981-15-7018-6_26

Ramírez, A. (2013). Estudio de las marcas. México: Ed. Novaro

Ramos Jiménez, B. (2014). CORTOSIONISMO: HABLAR POR LOS CORTOS Propuesta didáctica para el uso del cortometraje en el aula de ELE [Tesis de maestría]. Universitat de Girona.

Sanchez Noriega, J. L. (2002). Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Communication & Society, 735.

Sandoval, C. (2019, 22 julio). Comunidad E-Learning Masters. Comunidad eLearning Masters | edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/02/27/actividades-de-evaluacion-de-cursos-virtuales/#:~:text=Presentaciones%20a%20trav%C3%A9s%20de%20videconferencias,evaluar%20a%20trav%C3%A9s%20de%20herramientas>

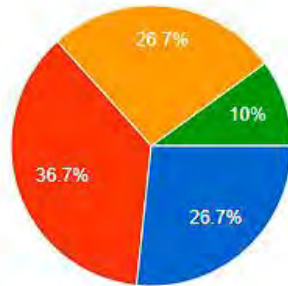
Santamaría, J. El diseño como motor de productividad. España. Ed. McGraw

Sandoval, C. (2019, 22 julio). Comunidad E-Learning Masters. Comunidad eLearning Masters | edX. <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/02/27/actividades-de-evaluacion-de-cursos->

ANEXO 1

¿Qué opinas sobre estudiar cine?

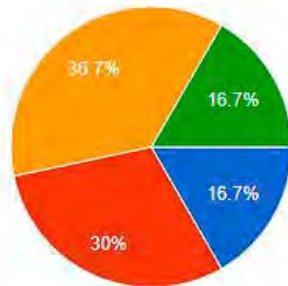
30 respuestas



- Me encantaría estudiar cine.
- Me interesa, pero tengo algunas dudas.
- Me gustaría, pero no tengo el tiempo o el dinero.
- No me llama la atención.

¿Que opinas sobre estudiar cine en línea?

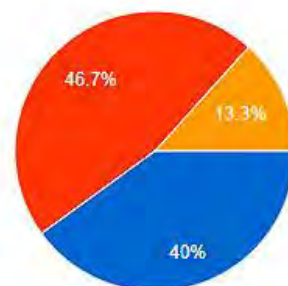
30 respuestas



- Me parece una excelente opción.
- Me interesa, pero tengo algunas dudas sobre la calidad de la modalidad en línea.
- Me preocupa no tener la misma experiencia que en una clase presencial.
- No me convence, prefiero estudiar en un aula tradicional.

¿Cómo describirías tu nivel de experiencia en la producción cinematográfica?

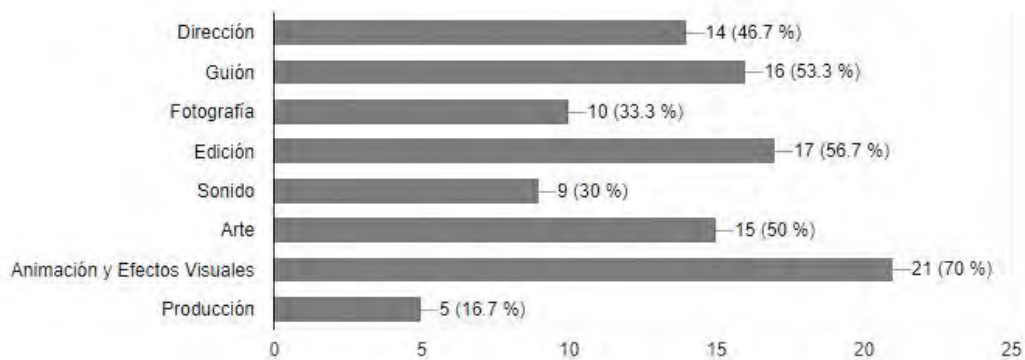
30 respuestas



- No tengo experiencia.
- Principiante.
- Tengo algo de experiencia, pero todavía tengo mucho que aprender.
- Soy un(a) profesional con experiencia en la industria.

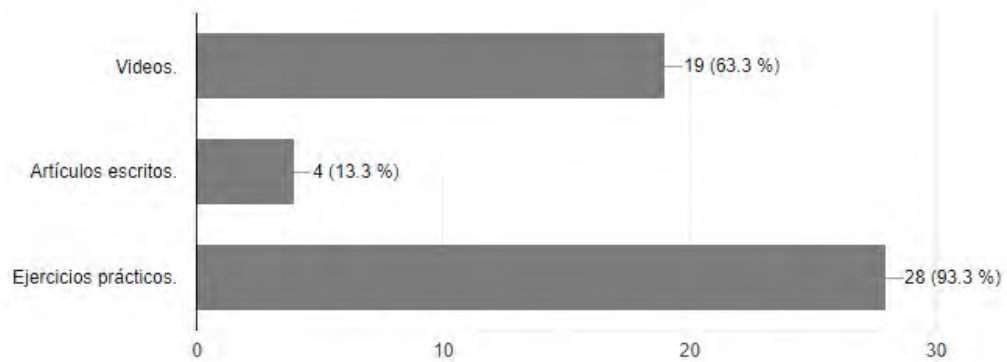
¿Cuales áreas del cine te interesan más?

30 respuestas



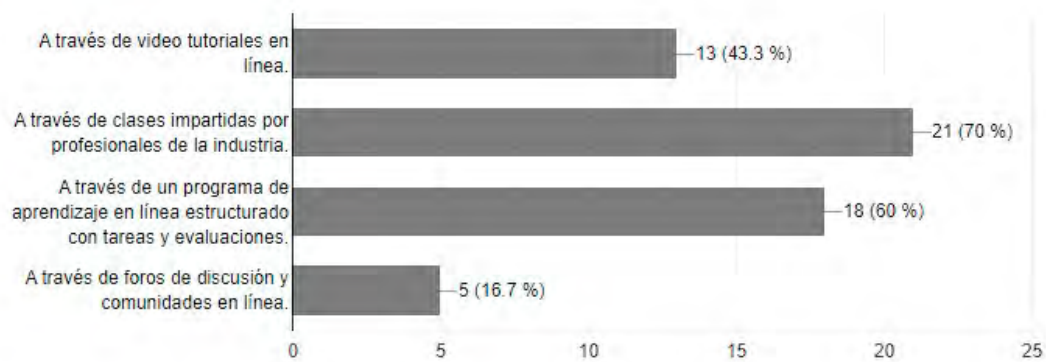
¿Prefieres aprender a través de videos, artículos escritos o ejercicios prácticos?

30 respuestas



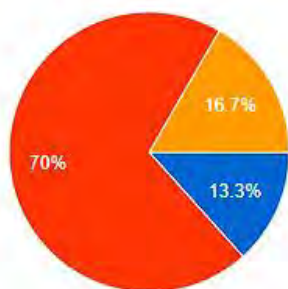
¿Cómo te gustaría aprender sobre producción cinematográfica en línea?

30 respuestas



¿Qué nivel de interacción esperarías tener con el contenido de la plataforma?

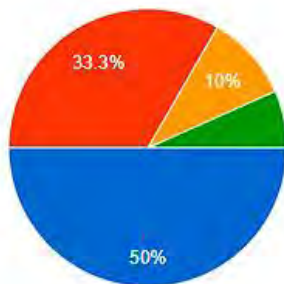
30 respuestas



- Pasivo, solo ver y leer.
- Interactivo, con ejercicios prácticos y actividades.
- Colaborativo, participar en proyectos en grupo.

¿Cuánto tiempo estarías dispuesto(a) a dedicar a la semana?

30 respuestas



- 1 - 3 horas
- 3 - 5 horas
- 5 - 7 horas
- Mas de 7 horas

ANEXO 2

1. ¿Cuál es tu opinión sobre la formación en cine de manera presencial?

Jaén: *"Pues es muy esencial, fijate que siento que la importancia de hablar, de hablarlo, de señalarlo, muchas veces de ver y sentir la expresión de los otros te ayuda mucho a sentir si vas o no por el camino correcto. La verdad es que sí, a diferencia del aprendizaje en línea, el cine a mí en lo particular me ha parecido muy difícil, tanto de transmitir como de captar, a mí en lo particular."*

Oliver: *"Creo que es muy necesaria, creo que es necesario hacerlo de manera presencial porque en práctico obviamente trabajas mientras te enseñan cómo vas. Desde cargar y enrollar cables, lo que sea en tu departamento. Y en el caso de una educación escolarizada, también ayuda a que el alumno o la persona interesada dentro de esta temática, pues pueda resolver sus dudas en ese momento. Sí, no dudo que también la enseñanza a distancia o enseñanza autodidacta, con libros y ese tipo de cosas funcionen. Pero después de la pandemia, nos hemos dado cuenta de que el gran número de personas batalla de manera autodidacta, y más en este tipo de industria o este tipo de aprendizaje que se necesita poder tocar, mover los aparatos y las herramientas. Es casi, casi necesario diría yo, un aprendizaje presencial para este tipo de casos."*

2. ¿Cuál es el mayor desafío que enfrentan los cineastas emergentes en la producción cinematográfica en la actualidad?

Jaén: *"Probablemente sea este la falta de compromiso, fijate que yo presiento que a muchos nos gusta mucho hacer cine, pero cuando nos vamos topando con gente que no se involucra al 100%, te vas retrasando y a veces no está en uno tomar una decisión de dirección, sino que a lo mejor estás en una posición más pequeña pero que igual esté súper entusiasmado por entrarle, pero al final en las altas ligas es donde vienen los cambios. Es triste pero yo creo que más allá inclusive que el dinero mismo está el compromiso y creo que falta compromiso de la gente."*

Oliver: "Son varias, no te podría decir ahorita de mayor a menor, pero te puedo decir a grandes rasgos lo que creo que serían los problemas, los desafíos. Número uno para mí sería la audiencia, o lo primero que te diga la audiencia porque estamos en un mundo en el cual a las personas no les das la información que requieren. En los primeros entre ocho, seis segundos los vas a perder. Además de que tenemos un espacio de consumismo masivo de medios o de en este caso, cortometrajes, largometrajes, series, el cual también el creador, vamos a llamarlo de esta forma, está peleando ya una posición, ¿no?"

El problema es que también la audiencia no distingue todavía qué es una buena historia o qué es un buen contenido a uno malo o a cualquier cosa que le pongan enfrente, porque también falta ese conocimiento, esa educación de consumo artístico en la población. Estos son muchos elementos que se juntan, que vendrían siendo ese problema para aquellos que están empezando."

3. ¿Crees que la educación en línea es una opción viable y efectiva para aprender sobre producción cinematográfica?

Jaén: "Yo he aprendido muchas cosas en línea, pero definitivamente hace mucha, mucha, mucha falta el contacto físico, porque este es un trabajo de equipos, definitivamente no puedes hacerlo solo, no puedes practicar. De que se puede, se puede. Inclusive hay gente que yo he conocido que se vuelve muy buena en la teoría, solo es en la práctica donde se topan con la realidad y terminas haciendo equipos o compañeros de trabajo que no encajan, y como sabemos los egos en el arte son muy altos y hay mucha gente que confunde mucho su capacidad o talento y que pueden llegar con mucha teoría, pero si se tropiezan mucho con los equipos entonces se entorpece en los buenos equipos de trabajo, a menos que, o sea, que sea una herramienta de complemento."

"... Y justamente ese es el reto, O sea, si se puede, yo tengo fe, más estoy consciente que actualmente no hay, no hay grandes herramientas"

Oliver: "Creo que es viable. Creo que es buena y es necesaria para iniciar, que de ahí el tipo de educación aliente a los nuevos cineastas o a las nuevas generaciones de acercarse y de mejorar su arte. Creo yo que no se puede basar exclusivamente en algo teórico y más en lo que es cine o lo que es cinematografía."

4. ¿Cuáles crees que son los principales temas o áreas de conocimiento que los aspirantes a cineastas deberían aprender?

Jaén: *"En primer lugar creo que debe de ser guion, estoy muy de acuerdo en que lo primero tiene que ser guion, después, lenguaje cinematográfico, que básicamente sería cinematografía, como esenciales. Yo pensaría que estos dos inclusive por encima de la dirección, porque creo que aun cuando estudias dirección, solo la practicas, te va dando esa maestría. Entonces yo preferiría el guion. Y es que también en la producción, la producción es un área súper compleja que yo respeto mucho porque casi no la he hecho, pero me doy cuenta de lo necesaria que es la producción. Muchas veces se piensa en la producción como que son los facilitadores, pero es que realmente su enfoque es facilitar todas las demás áreas, entonces a veces un buen guion puede ser mejorado por un productor, inclusive no es así como que lo correcto, pero inclusive llega a pasar."*

"... Entonces yo digo que la cinematografía y producción, si tu pregunta me exigiera una sola respuesta, yo diría que guion, pero si la podemos ampliar un poquito sería en especializarnos en esas un poquito más."

Oliver: *"Yo creo que un buen cinematógrafo, lo mínimo que debe saber es, producción, producir sus propios proyectos, dirección, sí, poder dirigir a todo un equipo de trabajo, no como jefe, sino como un líder. Y la siguiente es en lo que más me he dedicado que es asistencia de dirección, que es poder manipular y poder acomodar bien tus tiempos, poder ver a corto plaza que son las metas que requieres para hacer tu película, poder también tú mismo auto cuidarte. Ahora que yo lo digo en voz alta, creo que yo diría que más bien la principal herramienta para un cineasta es aprender a administrarse y administrar a los demás."*

5. ¿Cuáles habilidades o conocimientos particulares son especialmente relevantes para los aspirantes a cineastas?

Jaén: *"Probablemente, los lenguajes cinematográficos, o la dirección de cámaras probablemente sea la que arroje resultados más rápidos. En términos pedagógicos, sería más estimulante estar viendo y repasando cosas que están en video que ya estén grabadas, aun cuando no fuera un set, aun cuando fuera algo en la calle. Yo creo que es mucho ganar experiencia dominando una cámara, gobernando una narrativa visual, con guion o sin guion, uno podría ir descubriéndose o descubriendo las capacidades de cada uno."*

Oliver: *"Me quedo con la última respuesta, que es administración de tiempos y de personal. Yo agregaría conocimiento de narrativa. ¿Cómo contar una historia? ¿Cómo poder llegar hacia el corazón y a las mentes de las personas con tu mensaje? Motivación, ser motivador, de resolver problemas en el camino. Creo que se necesita un tipo muy especial de persona para entrar dentro de esta industria, creo que todas las habilidades positivas humanas son requeridas porque hay momentos donde los ánimos se calientan y todo puede salir mal."*

6. ¿Qué desafíos o dificultades has enfrentado en tu carrera como cineasta y cómo crees que una plataforma de aprendizaje en línea podría ayudar a superarlos?

Jaén: *"Déjame me enfoco primero en algún problema. En mi caso, ha sido la falta de tiempo, porque debo aceptar que si de repente salen trabajos y he tenido que rechazar por mi trabajo propio, entonces todo se resume a tiempo. No he tenido tiempo para participar con otros proyectos, no he tenido tiempo a veces para desarrollar el mío o alguna etapa de un proyecto diferente, como puede ser en la pura elaboración del guion. He quedado con algunas personas en juntarnos a revisar una historia y formar un guion y por una u otras cosa, o les quedo mal o me quedan mal."*

"¿Tu pregunta es cómo me ayudaría una plataforma en línea? Yo creo que sí, hablando de diseños probablemente haya diseños que permitieran que ciertos temas se pudieran repasar solos, como aquellos videos instructivos donde tú los ves cada vez que tienes tiempo y otros tantos que se te impliquen. El diseño del que hablábamos donde ya se juntan en equipos o en células para sacar algún proyecto. Yo pienso que una combinación de ese tipo de materiales permitirían que cuando uno se atore de tiempo, bueno, pues aprovechas y ves unos tutoriales, o vas adelantando algunas clases porque a lo mejor presencial no han podido... O más que presencial, en tiempos a lo mejor no han coincidido algunos de los integrantes, pero a lo mejor se adelanta de esta forma. Esta plataforma me da la opción de estudiar algún contenido en tiempo real y otro tipo de contenido, cada vez que yo quiera. Yo creo que esa flexibilidad ha sido buena en diferentes cursos que existen actualmente."

Oliver: *"Me ha tocado desde racismo, me ha tocado desde directores o productores que no les importa su personal... A lo que todo el mundo se va a enfrentar, todo el mundo le va a tocar, falta de presupuestos. Yo creo que todos al principio iniciamos con proyectos de cero dinero y nos toca hacer durante un par de años trabajar de gratis. Desafortunadamente aquí en Ciudad Juárez hay dos compañías grandes de casas productoras y si trabajas con una no puedes trabajar con la otra. Y hay también una problemática ahí, entre el mismo gremio que se ha estado rompiendo todos los años pero que todavía sigue muy marcado.*

... ¿Cómo creo yo que una educación virtual podría ayudar? Como te mencionaba ahorita, que el elemento interesado en esta carrera pueda leer todo desde lo bueno hasta lo malo. Y que de esta forma también decida si quiere seguir este camino y acercarse con el gremio y aprender más.

Entonces yo creo que sí es bueno que tengan este conocimiento al alcance de sus manos, porque también a veces conocemos a los creativos, que a las tres de la mañana quieren aprender cine y no saben dónde empezar, y estar pagando una universidad o un curso que a lo mejor no está a disposición de todos, tener una página donde puedas empezar a consumir cierto conocimiento de personas que se dedican a esto, de personas que tienen la teoría y que tienen la práctica, creo que es un muy buen elemento."