FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

TÍTULO DEL PROYECTO FINAL

Sistematización de la experiencia del proceso del desarrollo de un Diseño Inverso para el curso de fotografía para redes sociales con dispositivos móviles para la plataforma Aprendamos Más.

Para optar al grado de:

Licenciatura en Comunicación Social con Mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional.

Elaborado por:

Javier Antonio Villamar Vera

Equipo de guías

MA José Miguel Campi Portaluppi

Mg. Jessica Quintana Vera

GUAYAQUIL, ECUADOR

20/11/2019

PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Universidad Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, JAVIER ANTONIO VILLAMAR VERA, autor del trabajo de titulación "Sistematización de la experiencia del proceso del desarrollo de un Diseño Inverso para el curso de fotografia para redes sociales con dispositivos móviles para la plataforma Aprendamos Más", certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

JAVIER ANTONIO VILLAMAR VERA

0920177474

PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Universidad Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

JAVIER ANTONIO VILLAMAR VERA en calidad de autor y titular del trabajo de titulación "Sistematización de la experiencia del proceso del desarrollo de un Diseño Inverso para el curso de fotografía para redes sociales con dispositivos móviles para la plataforma Aprendamos Más", de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

JAVIER ANTONIO VILLAMAR VERA

0920177474

Abstract

El presente documento retrata la experiencia del Proyecto de Aplicación Profesional, “Televisión para el Desarrollo”, iniciado en abril del 2019, conformado por el equipo interdisciplinario de estudiantes de la Universidad Casa Grande de las carreras Relaciones Públicas, Comunicación y Multimedia e Ingeniería en Marketing, mediante una investigación y recopilación de memorias de la experiencia.

El documento narra la experiencia del camino que se recorrió para desarrollar el primer curso piloto para la plataforma de e-learning Aprendamos Más, centrado en la elaboración del diseño inverso del primer curso. Además de contar históricamente el proceso para llegar a las conclusiones establecidas junto a los aciertos y desaciertos que se pudieron evidenciar a lo largo de experiencia.

Palabras clave:

Aprendamos Más, E-learning, Trabajo Interdisciplinario, Diseño Inverso, Diseño Instruccional.

Índice

Antecedentes: 2
Proyectos similares a nivel nacional e internacional: 5
Televisión educativa nacional 7
Aprendamos: propuesta de innovación 8
Revisión bibliográfica 9
Problema 11
Perfil del beneficiario 12
Objetivos del proyecto 13
Objetivos del proyecto 15
Declaratoria de la experiencia a sistematizar y objetivos de la sistematización: 17
Objetivo general: 18
Objetivos específicos: 18
Reconstrucción Histórica de la Experiencia 18
Participación de reunión de comité ampliado 21
Pregrado 22
Reflexión en acción 23
Toma de decisiones 25
Definición del Componente a sistematizar 25
Dimensión pedagógica 26
Post Diseño Inverso 35
Ejecución del diseño inverso en la producción 36
Lo positivo 38
Lo negativo 39
Aprendizajes y recomendaciones del Diseño Inverso 40
Autoevaluación 42
Relaciones de trabajo colaborativo 43
El reparto de funciones 44
Cómo se perdió el norte del proyecto 45
Personal: Circunstancias, habilidades y aportes; debilidades en el proceso 46
Referencias Bibliográfica: 48
Anexos: 52

Antecedentes:

Aprendamos es un sistema de educación a distancia promovido por la Dirección de Acción Social y Educación (DASE) de la M.I Municipalidad de Guayaquil. A finales del 2003 inició el proyecto de Aprendamos con el impulso de Marcia Gilbert de Babra mientras ejercía su cargo de Concejal en la Municipalidad de Guayaquil. (Aprendamos, 2013).

Desde la concepción del proyecto, Aprendamos tenía como objetivo principal lograr que las personas de bajos recursos que no hayan podido acceder a la educación formal o capacitación, tengan una oportunidad para mejorar su calidad de vida recibiendo conocimientos prácticos, de interés, desde la comodidad del hogar utilizando a la televisión como un medio innovador (para la época) de trasmisión de conocimiento.

El desarrollo del programa representó un reto para el Guayaquil de aquella época, no se tenía experiencia alguna produciendo programas de televisión educativa. Por lo tanto los encargados de producir los primeros cursos de Aprendamos fueron los colaboradores de la productora de contenidos audiovisual Formar, con sede en Argentina. Esta empresa fue seleccionada por su experticia era lo suficientemente amplio dentro del segmento de la producción de contenidos educativos. (Aprendamos, 2013)

Los cursos producidos para Aprendamos se encontraban compuestos por 20 capítulos (promedio) de media hora que eran transmitidos a nivel nacional en los canales afiliados a la Asociación de Canales de Televisión del Ecuador. Hasta el año 2012 los programas eran expuestos de forma simultánea los días martes y jueves en un horario de 11h00 a 11h30.

Los principales actores involucrados de Aprendamos son la DASE, Universidad Casa Grande, Fundación Ecuador y las productoras Kaira y Cronos.

La labor desempeñada por Universidad Casa Grande en Aprendamos fue la de asesoría pedagògica, principalmente la de los libros de textos. El exceso de información era filtrado, sintetizado, pulido y publicado para que funcione como base y complemento de los productos audiovisuales transmitidos por televisión.

“La Fundación Ecuador entre sus funciones se encarga de las campañas de comunicación que sean requeridas para el programa, la selección del personal a cargo de las tutorías, realización de los presupuestos y el registro de los cursillistas que tienen acceso a los libros y tutorías”, según Jessica Quintana y José Miguel Campi, miembros del comité de dirección de Aprendamos.

En sus inicios, la televisión fue el medio privilegiado para llegar al individuo debido a que era el más popular y utilizado por el usuario y audiencia meta. Todos los cursos cuentan con un libro de texto que amplía los conocimientos, tutorías y evaluaciones para obtener certificaciones que puedan evidenciar los saberes de los individuos. El proyecto fue creciendo y cosechando resultados exitosos según los datos arrojados por Kantar Ibope Media y porque durante 15 años de proyecto más de un millón quinientos mil personas han obtenido un libro de Aprendamos, lo cual es un indicador de que éxito para el proyecto.

En la actualidad se han incorporado las nuevas tecnologías dentro de la sociedad guayaquileña, los medios han ido experimentando un constante cambio y su evolución ha permitido segmentar aún mejor a distintos públicos. Las nuevas lógicas de consumo responden a distintas necesidades, ya no son las que en un principio atendía Aprendamos y esto abrió un cuestionamiento acerca de si la dirección del modelo de educación televisiva es la correcta para seguir disminuyendo la brecha de vulnerabilidad en la educación de los ciudadanos guayaquileños o si la audiencia a la cual el programa es dirigido necesita ser renovada.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censo, INEC "el 51,7% de los ecuatorianos se conecta a Internet en el hogar, el 27,5% lo hace en los centros de acceso público y el 8,6% en el trabajo. Las razones más importantes son: obtener información, comunicación, seguido por educación y aprendizaje" (INEC, 2015)

Ambas interrogantes se encuentran esclarecidas si se analiza la actualidad de Aprendamos y sus contenidos expuestos en sus programas semanales. Según Scolari (2019), los productores comprenden que la tecnología y el acceso a internet ha penetrado en nuestra sociedad afectando a los contenidos ya existentes y exigiendo ciertos cambios para adaptarse a este nuevo fenómeno contemporáneo. Debido a estos hechos, los contenidos han sufrido ciertas alteraciones y se han tratado de adaptar a las lógicas de consumo de las nuevas audiencias. La transición del cambio de los contenidos de los viejos medios a los nuevos medios no ha sido sencilla y en los últimos contenidos expuestos por Aprendamos resultan ser una hibridación entre ambos medios.

Otra de las respuestas a las interrogantes previamente establecidas es que Aprendamos, consciente de su situación, ha identificado que es necesario adaptarse a los cambios impuestos por la evolución de su público adaptando su contenido de la pantalla televisiva a un nuevo entorno digital. Se expuso, así en la plataforma YouTube que recopila únicamente los contenidos previamente desarrollados, pero no necesariamente adaptados a las lógicas de las nuevas plataformas.

Proyectos similares a nivel nacional e internacional:

En la actualidad se entiende que la televisión de calidad debe de tener un contexto lúdico y de entretenimiento, en otras palabras tiene que enseñar, complementando la labor que realiza la academia. Se podría tomar como ejemplo al famoso programa barrio Sésamo, creado por una de las cadenas más grandes de televisión estadounidense ABC, en la década de 1960, fue diseñado por un equipo de pedagogos, este programa era dirigido para un público infantil que combinaba la educación y distracción, la mecánica de este programa era una mezcla de títeres, animación y acción. En el que se les enseñaba a los niños pequeños los números, colores, letras, días de la semana, usaban pequeñas lecturas, también marcaban la importancia de la higiene y para los niños más grandes era como un refuerzo de lo aprendido. (Del Campo Peláez, Vegazo Palacios y Macías González, 2005)

Este programa tiene un contenido multicultural debido que los personajes que aparecían eran jóvenes, mayores, discapacitados y de diversas razas. “Barrio Sésamo es sin duda un programa multicultural que incluye roles y personajes de todo tipo: diversas etnias, diferentes

grupos de edad, personas con discapacidades… Mientras que algunas de las marionetas son representaciones de seres humanos, otras son animales o monstruos de tamaños y colores arbitrarios". (Del Campo Peláez, Vegazo Palacios y Macías González, 2005). El entretenimiento en el que se basaba era humor que lo hacía divertido para cualquier tipo de edad. El programa se convirtió en un éxito internacional y tuvo varias adaptaciones según el contexto cultural donde se emita.

Tomando otro modelo exitoso, en Argentina se realizó una serie llamada: La asombrosa excursión de Zamba, transmitido en televisión por cable en el canal Paka Paka, canal educativo y dirigido por el Ministerio de Educación Nacional de Argentina. La serie se trata de un niño argentino que emprende viajes en una máquina del tiempo y en estas aventuras el protagonista va conociendo personajes importantes de la época, aquellos que se los podría considerar próceres de la historia, ellos le van explicando a Zamba varios temas del país en cuestión. Estos personajes con los que cuenta varían de las distintas ramas de la educación ya que pueden ser de la ciencia, historia, cultura, política y deporte dándole a un sentido de curiosidad y aprendizaje a la serie. (Murolo, 2013)

La serie fue estrenada en 2010 y con el éxito alcanzado por televisión por cable, luego de tres años se expandió al internet llamando a este espacio web Mundo Zamba, el contenido que se producía era interactivo, entretenido y de aprendizaje. En esta página web integraron juegos lúdicos como: crucigramas, una línea de tiempo donde se tenía que ordenar de los momentos más históricos de Argentina y tambien karaoke de canciones emblemáticas de este país. (Murolo, 2013)

A su vez por una buena acogida con la página web y el programa de televisión se creó un parque temático que está basado en secciones de arte, música, historia entre otros, dándole un espacio físico a sus espectadores, mostrándoles a los niños a que formen parte de la aventura de Zamba. (Murolo, 2013)

Televisión educativa nacional

Realizando una breve observación de los contenidos desarrollados por dichos exponentes, se perciben ciertas similitudes y abundantes diferencias de fondo, forma y narrativas. Aprendamos nace como proyecto hace 16 años en la ciudad de Guayaquil y es desarrollado por profesionales expertos en el sector educativo y audiovisual, pero debido a que tienen muchos años haciendo lo mismo, tienden a repetir su fórmula exitosa por mucho tiempo, les ha costado renovarse y adaptarse a las exigencias de las nuevas audiencias en los últimos tiempos. Así mismo el repentino cambio a un horario de sábado y domingo de 07h00 no ha permitido que Aprendamos tenga la misma la misma acogida que los años anteriores.

En el caso de Educa y PluriTV se observa que cumplen con un objetivo concreto, educar de manera entretenida. Con un concepto distinto al de Aprendamos estos programas nos permiten observar que los contenidos educativos son bastante aceptados por las audiencias y son bien recibidos si se los presenta de forma entretenida, Educa y Pluritv no son programas que funcionan con modalidad de cursos a distancia; sin embargo presentan contenidos educativos bien producidos que cumplen con una misión de concienciar.

Aprendamos es el único referente ecuatoriano que sigue produciendo contenidos educativos en la actualidad. Sin embargo, la audiencia de Aprendamos ha sufrido una significativa baja de audiencia y número de inscritos debido a su repentino cambio de horario y la multiplicidad de contenidos disponibles en internet en contraposición a las limitaciones propias de la televisión.

Aprendamos: propuesta de innovación

En el ámbito nacional existen estudios que abordan problemáticas similares como es en el caso de un estudio previo de un PAP de la Universidad Casa Grande, en el cual, un grupo de estudiantes propuso la digitalización y adaptación de los contenidos de Aprendamos. El estudio recopila entrevistas semiestructuradas a personas clave para el desarrollo de Aprendamos, tales como: Lucio Heller, Fernando Fraschini, Marcia Gilbert de Babra, Miguel Angel Valdivieso y Ana Luisa Vallejo.

El proyecto consistió en evaluar si el medio televisivo es el ideal para la evolución de Aprendamos como sistema de cursos de educación a distancia y realizar una propuesta para el desarrollo de una plataforma digital, llamada Aprendamos Más disponible para que los usuarios puedan acceder en cualquier momento.

Por medio de este estudio se observan cifras del INEC y Arcotel que sirvieron para saber sobre el acceso a internet y consumo de tecnologías de la información y comunicación en Guayaquil. Según Arcotel el 50% de hogares de Guayaquil tienen contratado un plan de internet y el INEC indica que el 50% de los guayaquileños tiene al menos una cuenta en alguna red social, siendo Facebook la más usada por el 96.8% del 50% de personas ya mencionado.

Revisión bibliográfica

Existen conceptos claves para la elaboración de este proyecto que han sido comprobados como modelos exitosos en el transcurso de los últimos años. El concepto más importante para el desarrollo de este proyecto es el del Edutainment o Entretenimiento Educativo, concepto pedagógico que ha mostrado resultados significativos en el desarrollo del aprendizaje de los individuos que ponen en práctica esta herramienta para adquirir y retener saberes con mayor facilidad.

Para el autor Alessandro Queiroga (2007, p. 1) el concepto "eduentretenimiento" es un neologismo importado del inglés edutertainment que naturalmente se reduce a edutainment (edutenimento) y se refiere a espectáculos, shows, eventos, programas de radio y televisión que en su propuesta, fundamentación, programación y forma presentan contenido educativo a través del entretenimiento.

Por su parte, Belén Mainer (2006) sostiene que “Edutainment es una extensión de las teorías que definen que la actividad lúdica, además de entretener, potencia la maduración del ser humano pues afecta al cambio de comportamiento del saber, al intelecto, al desarrollo motor, a lo afectivo y a lo social”.

Otro concepto clave para la investigación es la de educación a distancia, entendida como una modalidad que se desarrolla en un espacio virtual, donde alumnos y profesores no se encuentran en el mismo espacio o lugar y en la mayoría de los casos, ni siquiera en el mismo intervalo de tiempo; es por tanto, un conjunto de procedimientos e interacciones de mediación que se establece entre educandos y profesores en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje con la utilización de recursos tecnológicos informáticos y de telecomunicaciones que lo hacen más eficaz y eficiente. (Vidal & Jardines Méndez, 2005)

Es también considerada como educación recreativa y es una forma de entretenimiento pensada originalmente para educar y divertir a quienes hagan uso de ella. Consiste en cambiar la mayoría de lo preestablecido y sumar nuevas plataformas que faciliten el aprendizaje y lo permitan seguir evolucionando. La aparición de los nuevos medios traza un precedente de oportunidad para los académicos y toda una sociedad que hace uso de ellos, los saberes ya no se encuentran mediados por lo que dicta un profesor en una clase o lo que el libro de turno te expone, los saberes ahora se encuentran mediados por distintas plataformas que llegan al individuo según sus hábitos de consumo, permitiendo identificar al usuario para desarrollar un contenido enfocado en su preferencias.

Debido a este conocimiento de los usuarios cada vez más aparecen nuevos productos educativos haciendo uso del concepto del edutainment, como es en el caso de los videos y los juegos para dispositivos móviles. Estos métodos de educación recreativa se encuentran especialmente difundidos entre los jóvenes y pueden ser una forma importante atender su participación, comunicando ideas, transmitiendo mensajes sociales y cuestionando estereotipos.

Carlos Alberto Scolari (2019), explica desde la ecología de medios, "las transformaciones que vive la sociedad de hoy, por los acelerados cambios tecnológicos que generan nuevas formas de expresarse y de entender el mundo. E incluso las cosas que no cambian, como los métodos de aprendizaje por imitación, y práctica y error, propio de una época llena de tutoriales en Youtube", relata en la charla dictada en la Universidad Casa Grande en Mayo del 2019.

Scolari (2019) establece que, "el aprendizaje por imitación es algo que nuestra especie siempre ha hecho y en la actualidad sigue vigente. Con la aparición de los nuevos medios, los consumos se han alterado de manera significativa, pero manteniendo como eje central la imitación".

Problema

La problemática central que aborda este proyecto surge de la observación de los consumos mediáticos en Guayaquil, evidenciando que los contenidos audiovisuales educativos no se encuentran desarrollados en función a los cambios impuestos por las nuevas audiencias.

Perfil del beneficiario

Desde su concepción el objetivo de Aprendamos ha sido reducir la brecha del conocimiento respondiendo a las necesidades del sector urbano popular, siendo este su público de beneficiarios primarios. En un inicio se encontró la oportunidad de utilizar el medio televisivo para alcanzar a los beneficiarios desde la comodidad de su hogar, los primeros cursos estuvieron pensados para la ama de casa, que era el target con mayor sintonía en el horario de exposición del programa, pronto se fue sumando nuevos públicos y aprendamos fue diversificando su contenido.

En la actualidad el perfil de las audiencias ha transmutado con la incorporación de las nuevas tecnologías en la vida del ciudadano promedio de la ciudad de Guayaquil. La penetración del internet es cada vez mayor entre los usuarios, ya sea por medio de una red municipal, adquisición del servicio en los hogares o por medio de uso de dato en los teléfonos móviles. Desde hace tres décadas Jesús Martín Barbero (1987), anunciaba que lo tecnológico se acopla a las necesidades puntuales de los usuarios y produce un cambio en sus maneras de consumo. Esta afirmación cobra mayor sentido en la actualidad, de repente ya no necesitan llegar a una hora determinada para ver su serie o novela favorita, tienen el teléfono donde pueden verla, como tampoco dependen de una suscripción anual para recibir el diario a la puerta de su domicilio, tienen el teléfono dónde pueden visualizar cualquier noticia en tiempo real.

Según un estudio realizado por la revista Time de Canadá, la inmediatez de los contenidos es predominante en las lógicas de estos nuevos consumos y la forma de ver las cosas varía, esto se evidencia en los contenidos expuestos para distintos formatos. Al tener mucha

información que procesar, los usuarios no se dan abasto, por lo tanto tienden a consumir formatos cortos que le genere un contenido de valor para sentir que están optimizando bien su tiempo y reteniendo la mayor información posible. Debido a estos nuevos hábitos de consumos muchos productores de contenido han desarrollado contenidos dirigidos al comportamiento de estas audiencias y han logrado posicionarse en un nicho que aún se encuentra en constante expansión dentro de la ciudad de Guayaquil.

Estos nuevos contenidos Carlos Scolari los define así: "un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión" (2013, p.1). Haciendo alusión que estos formatos tienen como objetivo ser parte de la vida del usuario de manera multiplataforma o transmedia. (Albarelo, 2013)

Los perfiles deseados son aquellos que comprendan estos nuevos formatos de consumo mediático y los pongan en práctica diariamente. Por el lado de los productores, es importante un perfil multidisciplinar que conozca las nuevas lógicas de consumo y piense los contenidos pedagógicos y audiovisuales en función a una fórmula nueva y ya no repetitiva que permita elaborar contenidos amigables para la audiencia y cumpla a largo plazo con la misión de educar a los ciudadanos guayaquileños. En cuanto al perfil del beneficiario, debe ser el de un ciudadano que adopte las herramientas tecnológicas como instrumentos de uso diario, tenga metas concretas de crecimiento intelectual y disfrute de contenidos entretenidos en formatos de corta duración.

Objetivos del proyecto

La resolución del problema expuesto requiere del cumplimiento de ciertos objetivos para obtener los resultados esperados a largo plazo. La finalidad es contribuir a que las personas construyan capacidades que les permitan salir de situación de vulnerabilidad; pero para llegar a que eso suceda se deben cumplir objetivos específicos de corta y mediana duración para seguir un proceso efectivo.

Para el proyecto propuesto se ha identificado una problemática latente en la sociedad, las personas que atraviesan distintos aspectos de vulnerabilidad por distintas razones no culminan sus estudios. Como también, identificamos que las producciones de la televisión local alientan a que aquellas personas se mantengan en esa situación de vulnerabilidad generando contenidos que restan al aprendizaje del individuo.

Comprendiendo aquellas problemáticas, se produjo el "Curso básico de fotografía para redes sociales" dirigido a las personas que tengan un emprendimiento y necesiten mejorar sus habilidades y destrezas para promocionar sus productos o servicios en redes sociales.

Para que el curso cumpliera efectivamente se diseñó considerando objetivos de aprendizaje. La meta del curso es lograr que los cursillistas puedan usar autónomamente lo aprendido para realizar producciones fotográficas con el objetivo de promocionar sus productos o servicios en redes sociales.

Asimismo, los contenidos audiovisuales se realizaron tomando en cuenta las necesidades del público objetivo, y adaptándolo a una plataforma de e-learning.

Para el cumplimiento de estos objetivos se desarrollaron entrevistas y encuestas que visibilizaron las necesidades, intereses y motivaciones de las audiencias. Como también el desarrollo del diseño pedagógico del "Curso de fotografía para redes sociales", un componente audiovisual dividido en las fases de preproducción, producción y postproducción.

Al término del desarrollo de los componentes que comprendieron el PAP se realizó una sistematización de la experiencia desde la mirada de sus actores donde se evidencia el proceso con sus aciertos y desaciertos.

Objetivos del proyecto

1. Investigar las necesidades de capacitación de la audiencia
2. Identificar la oferta de cursos en lìnea: estructura de plataformas de e-learning, narrativas estéticas y discursivas
3. Desarrollo de planificación pedagógica del curso
4. Desarrollo de contenido audiovisual

Esta estructura debe comprender una fórmula que permita identificar las temáticas que pueden surgir a base de los cursos ya existentes, como también establezca herramientas que permitan descifrar otro tipo de necesidades, cuya solución pueda ser traducida en contenidos para cursos futuros.

Para cumplir con el objetivo deseado había que seguir una sucesión de pasos que conformaron el proceso de investigación del proyecto Aprendamos Más. Como objetivos específicos se planteó como prioridad conocer a la audiencia meta, puesto que sin comprender sus necesidades, motivaciones, intereses y costumbres, no se podría desarrollar un contenido que cause impacto. Una vez identificados los intereses y necesidades de la audiencia meta de la plataforma, se suma como objetivo identificar los procesos que intervienen en la fase de desarrollo de contenidos para un producto audiovisual educativo en formato digital. En este proceso fue necesario adquirir información a través de entrevistas con expertos y revisión bibliográfica, de este modo se pudo conocer los pasos que se debían seguir para la elaboración de los contenidos para la plataforma. La finalidad de este paso fue la de poder conocer los procesos pedagógicos que comprende la elaboración de un curso de Aprendamos y cómo estos se relacionan con el público objetivo.

El último objetivo propuesto consistió en entender cómo es el funcionamiento de las plataformas digitales que brindan servicios educativos en la web. Identificar su modelo de negocio, desarrollo, producción y publicación para ser considerados una plataforma de e-learning, Además de que lo primordial en este paso fue la de echar un vistazo a los cursos más requeridos por los usuarios y conocer el formato que siguen ese tipo de plataformas. En este objetivo se recaudó información de fuentes bibliográficas, plataformas de e-learning con más de cinco años de experiencia en aquel campo, se mantuvieron conversaciones con los desarrolladores de una plataforma por medio de una entrevista vía mail y los miembros de la junta directiva, Jessica Quintana y José Miguel Campi socializaron un proyecto beta de la estructura de la plataforma digital llamada Aprendamos Más.

Con este último aporte y con toda la información recolectada, ya solo quedaba unir las piezas del rompecabezas. De tal modo el grupo definió su rol individual para el Proyecto de Aplicación Profesional e iniciar la fase de producción de los cursos para la plataforma con sus respectivas actividades.

El proyecto de Televisión para el Desarrollo se conformó de cinco componentes distintos que serían la base de un curso piloto para la plataforma de e-learning Aprendamos Más. El primer componente tuvo como responsable a Javier Villamar con el desarrollo de un diseño instruccional del curso de fotografía con dispositivos móviles para la plataforma, el desarrollo de dicho componente sentaría las bases de los contenidos del curso. Como segundo componente se contó como responsable a Diego Ordóñez, con el desarrollo de la fase de preproducción del curso. Tercer componente, Miguel Rosero en la producción del curso. Cuarto componente, postproducción con Arturo Navarrete como responsable y Quinto componente, campaña de comunicación por parte de Gabriel Andrade.

Declaratoria de la experiencia a sistematizar y objetivos de la sistematización:

Este documento se concentrará en sistematizar la experiencia de conceptualización y aplicación del diseño inverso desarrollado, como base pedagógica, para el curso "Curso básico de fotografía para redes sociales" partiendo de la información recopilada en la fase de investigación del proyecto, analizando modelos de aprendizaje y contenido de distintos autores, para la plataforma Aprendamos Más durante el año 2019.

Como parte de la reflexión inicial, previa a la elaboración del contenido se estableció la finalidad del curso, transferencia, significados, adquisición de conocimiento, destrezas y actitudes, criterios de evaluación, actividades, cuestionarios, trabajos colaborativos, autoevaluación y experiencias de aprendizaje.

Esta planificación fue el origen de la selección del contenido y guiones, para el componente audiovisual.

Objetivo general:

Recontar la experiencia de elaboración del diseño inverso para la creación de un curso piloto para la plataforma Aprendamos Más.

Objetivos específicos:

- Describir los aprendizajes generados a partir de la experiencia del desarrollo del diseño inverso.
- Evidenciar aciertos y desaciertos del proceso de elaboración del diseño inverso para la generación de contenidos de la plataforma Aprendamos Más.
- Generar hoja de ruta para la sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

Reconstrucción Histórica de la Experiencia

Seminario Integral de Titulación

El seminario de titulación para los grupos de PAP tenía como objetivo fortalecer en los estudiantes capacidades para avanzar en cada una de las etapas que comprende la instancia del procesos de titulación enfocada en Proyecto de Aplicación Profesional.

Como primera enseñanza se mostró la importancias identificar el problema, debido a que cada proyecto no podría ser abordado sin conocer las magnitudes que comprende la problemática solucionar. Como parte del ejercicio la ponente, Carolina Portaluppi, brindó una visión más amplia acerca del abordaje de las problemáticas planteadas, explicando el método del "árbol de problemas", que comprende un visión macro acerca de un tema en particular.

Con aquel aprendizaje inicial fue más sencillo revisar las magnitudes del proyecto inicialmente llamado Televisión para el Desarrollo. Implementar la metodología del árbol de problemas comprendía en identificar la problemática central del sector en que el proyecto se iba a desarrollar y determinar las causas y efectos que ese problema central desencadenaba. El método aprendido en las primeras semanas del seminario fue clave para la evolución del Proyecto de Aplicación Profesional, porque permitió conocer las causas críticas que el proyecto debía atender en la instancia de titulación y permitió identificar causas estructurales que se pretenden desarraigar con el paso del tiempo, basado en la buena ejecución y sustentabilidad del proyecto.

Una vez comprendido el árbol de problemas, se introdujo el segundo concepto que permitió invertir el árbol, traduciendo los problemas en soluciones, este concepto fue enseñado como “Matriz de Marco Lógico”. Un complemento perfecto para el concepto anteriormente nombrado, que permitió identificar la esencia del proyecto delimitando su finalidad para posteriormente plantear los objetivos que se abordarían a lo largo del PAP. Esta herramienta brindó un enfoque claro y permitió que el equipo interdisciplinario, habiendo obtenido una visión más amplia de la temática del proyecto basada en las entrevistas realizadas, debata acerca del camino que el proyecto debía tomar.

Inicialmente se planteó la temática de Televisión para el Desarrollo, cuya finalidad en un principio fue la de desarrollar un episodio piloto de un programa de televisión de entretenimiento educativo; pero a raíz del debate abierto en la etapa de Matriz de Marco Lógico, se planteó un cambio de rumbo para el proyecto, no se encontró una necesidad por parte de la audiencia meta para crear un contenido audiovisual para el medio televisivo y este debate siguió abierto un tiempo más hasta después del término del seminario. La etapa del seminario sirvió para obtener herramientas clave y para comprender los caminos que se debían tomar; pero también para investigar todo lo referente al PAP. Esta comprensión basada en el diálogo con los demás integrantes y en la investigación fue lo que permitió que la temática del proyecto cambie de enfoque, dejando de lado el medio tradicional para abrir paso a los medios digitales como eje central del proyecto.

El proceso de investigación permitió conocer un amplio número de actores involucrados en la temática del PAP, dónde se identificó que muchos contactos y aliados estratégicos para el

proyecto se encontraban en la Universidad Casa Grande. Estos que en su gran mayoría participaron en la iniciativa del Municipio de Guayaquil llamada Aprendamos. El grupo se pudo percatar de que existían enormes posibilidades de obtener mayor información acerca de los procesos de producción de contenidos en Aprendamos, por lo que se buscó especificar aún más el proyecto dirigiéndolo para el programa Aprendamos. Sin embargo el concepto del proyecto aún se sentía incompleto debido a que solo habían dos cosas claras: que se trabajaría con Aprendamos y que el producto audiovisual creado sería dirigido para alguna plataforma digital en lugar de un medio tradicional.

Pechakucha

Concluida la instancia del seminario se realizó una presentación de la planificación preliminar, utilizando el formato Pechakucha que consiste en exponer el proyecto en 20 diapositivas, presentadas en un lapso de 20 segundos por cada una.

En esta instancia se evidenciaron varios inconvenientes, relacionados básicamente con la mala gestión de los tiempos y la distribución de los roles y funciones. No se analizó adecuadamente la situación ni se se identificaron correctivos, en el momento correcto, lo cual generó consecuencias negativas a lo largo del proceso.

Participación de reunión de comité ampliado

Los responsables de la plataforma Aprendamos Más convocaron a un grupo de expertos para presentar la versión beta del proyecto. Los miembros del PAP fueron invitados a formar parte de este grupo, tanto para conocer el estado de la propuesta, como para opinar sobre el diseño y navegación. Formaron parte del taller docentes y miembros clave de la Universidad que aportaron con una visión objetiva y diversa acerca de los aspectos más importantes de la plataforma. Se realizaron observaciones acerca de la velocidad de carga de los videos alojados en la plataforma, perfil del usuario, uso de información de los usuarios registrados, interfaz, barra de progreso, etc.

Un análisis de esta experiencia, llevó al grupo a concluir que como producto del PAP se debía desarrollar un curso, que forme parte de este ecosistema digital que estaba en desarrollo.

Pregrado

En la instancia de pregrado se presentó:

- Resultados de las entrevistas a los expertos que habìan trabajado en la producción de Aprendamos.
- Definición de la temática del curso
- Planificación de contenidos
- Pre producciòn del componente audiovisual: estètica del set y del presentador, tono y manera de la narrativa

Se mostraron acciones concretas para el desarrollo de un curso, sin demostrar con datos de investigación la elección del público objetivo, sus intereses y la temática del curso de fotografía. Por lo tanto, el principal cuestionamiento del tribunal evaluador, en esta fase, fue la ausencia de una investigación que justificara estas decisiones. A pesar de las horas de trabajo, la presentación no reflejó los avances que el grupo realizó durante toda la instancia.

A partir de esta experiencia cada miembro del grupo tomó la decisión de trabajar su componente de sistematización por separado. Debido a que el componente a sistematizar era una actividad individual, los miembros del grupo no solían tomar en cuentas ciertas recomendaciones vitales, adaptándolas y dando una sensación de incompleto a lo presentado en la instancia del pregrado.

Reflexión en acción

Dinámica grupal

El equipo interdisciplinario que conformó parte del PAP Televisión para el Desarrollo estaba compuesto en su totalidad por hombres de las carreras Comunicación y Multimedia, Relaciones públicas y Marketing. El grupo necesitaba un líder que conozca a la mayoría de los integrantes, además de que debía contar con un fuerte sentido de la responsabilidad, por lo que se escogió a Miguel Rosero como el candidato idóneo.

Se delegaron actividades y responsabilidades según perfil de cada uno, Diego Ordoñez se dedicaba de la organización, Arturo Navarrete con un enfoque *"out of the box"* y el desarrollo de

la propuesta visual del curso de la plataforma Aprendamos Más, Gabriel Andrade aportando en aspectos logísticos, y, finalmente Javier Villamar que se encargó del componente pedagógico y la selección de contenidos para el curso.

El grupo recién se había conocido por lo que fue inevitable que se presentaran ciertos problemas a lo largo del proceso. Cada integrante no conocía el método de trabajo de cada uno y se cometió el error de no socializar a tiempo, esto causó que haya conflicto en la optimización del manejo de los tiempos e incurrir en fallos como atrasos de los pedidos por los guías y por las autoridades del proceso de titulación en actividades clave, lo cual perjudicó más de una vez en la imagen y calificación del grupo, como también en los trabajos individuales de cada uno.

Un punto a destacar dentro del proceso interdisciplinario, fue que la química entre los miembros del grupo fue instantánea. Desde el primer día se sintió un aura de compañerismo y con el tiempo hasta de amistad, esto permitió que desde el día uno nadie sienta incomodada, atrayendo como resultado positivo la facilidad de reunirse diariamente para discutir acerca del proyecto. La relación con los guías del proyecto también fue amena, Jessica Quintana y José Miguel Campi mostraron una buena apertura desde el inicio del proyecto transmitiendo el deseo de que el grupo cumpla con las expectativas trazadas.

El horario de reuniones acordado fue todos los días a partir de las 18h00 en adelante, debido a que la gran mayoría de integrantes en el grupo trabajaban en horario de oficina. Esto limita el tiempo útil para dedicar al proyecto, debido a que la idea era que no se excedan de las 23h00. Desafortunadamente la impuntualidad y las conversaciones de otros tópicos, cuyos fines

no eran académicos, no permitía que el grupo coseche los resultados óptimos para la cantidad de tiempo invertidos en las reuniones.

Toma de decisiones

Las reuniones rindieron frutos y las interrogantes surgidas en los procesos reflexivos y en las entrevistas hechas a los expertos, llevaron al grupo a investigar a fondo distintas alternativas para compartir contenido vía digital. Considerando que Aprendamos estaba migrando a una modalidad de e-learning decidimos crear el "Curso básico de fotografía para redes sociales".

Debido a tal hallazgo, se comunicó la propuesta a los guías del PAP, que también son miembros de la junta directiva de Aprendamos, argumentando que basado en la investigación y el estudio de las audiencias se concluyó que la plataforma sería la opción más viable para la sostenibilidad del proyecto. Para garantizar el cumplimiento de los objetivos didácticos, se escogió diseñar el este curso, basado en la herramienta de diseño instruccional de Wiggins & McTighe (2006) para sentar las bases para la elaboración del producto audiovisual.

Definición del Componente a sistematizar

Encontrar un componente con el cual trabajar el resto del procesos no fue sencillo para ninguno de los integrantes. Cada uno contaba con una visión personal acerca del proyecto, esto no permitía que cada integrante quiera abarcar una labor en particular, debido a que todos querían ser partícipes de todo.

Por ese motivo se citó a una reunión con los guías para que ayuden a esclarecer sobre qué actividad debía desempeñar cada uno según sus aptitudes. Fue de ese modo que cada uno de los miembros del grupo se afianzó con el componente que desarrollaría dentro del desarrollo del proyecto. Para este documento se eligió sistematizar la arista del diseño inverso de un curso piloto para una plataforma de e-learning.

Dimensión pedagógica

Un requisito indispensable para el èxito del "Curso básico de fotografía para redes sociales" con dispositivos móviles es la planificación de los contenidos, teniendo en cuenta la necesidad de adoptar un modelo pedagógico que garantizara el aprendizaje de los cursillistas.

Considerando las limitaciones en el tema, se recurrió a especialistas en el ámbito educativo. La primera fue Leticia Orcés y la segunda fue Magali Merchán, una de las primeras personas en asesorar los contenido desarrollados para Aprendamos. La entrevista brindó un enfoque amplio acerca de la estructura del Aprendamos tradicional, rescatando ciertos elemento que un principio fueron rechazados por el grupo e incorporándose en el nuevo proceso del diseño inverso.

Merchán explicó la importancia de contar con una finalidad para el desarrollo de cada curso, por ese motivo trajo de vuelta un concepto recurrente a lo largo de todo el PAP, este fue el

del árbol de problemas. Comentó que no puede existir un curso si no tienen un objetivo o finalidad de cumplir, por lo tanto debía resolver un problema central previamente identificado. A dicho comentario le sumó la explicación del modelo de trabajo de Aprendamos tradicional para el desarrollo de los contenidos en la que catalogó al contenido bruto de los libros como, el monstruo, debido a la excesiva cantidad de información recopilada para cada curso.

A lo dicho por Magali se sumó otra figura clave para el desarrollo del diseño inverso del curso de Aprendamos Más. Jessica Quintana, en calidad de asesora del Proyecto de Aplicación Profesional, sugirió el uso del modelo pedagógico diseño inverso creado por Wiggins & Mctighe. Se trata de una alternativa al diseño tradicional, que parte de la declaratoria de una meta de aprendizaje, a partir de la cual se planifican la transferencia y el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes. La denominación de la herramienta se debe a que se invierte la metodología a modo inverso, es decir que primero pensamos en cómo evaluar antes de cómo enseñar.

Usando esta metodología se establecieron los objetivos de aprendizaje y el desarrollo de contenidos en lìneas con planteado.

El diseño del curso debía comprender ciertos componentes infaltables en el desarrollo del cuadro del diseño inverso. El nombre del curso fue el de “Curso Básico de Fotografía para redes sociales”, el diseño inverso se dividió en tres etapas que ayudan a comprender cada fase del proceso de aprendizaje. La primera etapa se enfocó en identificar los resultados deseados, dentro de esta etapa se encontraban tres conceptos claves: La transferencia. Significado y adquisición.

La transferencia cumplió con el objetivo de explicar la finalidad del curso, el significado separaba las comprensiones y preguntas esenciales para establecer lo que el usuarios aprenderán mediante el transcurso del curso. Por último se culminó la etapa uno con la adquisición que se encontraba compuesto por conocimiento, destrezas y actitudes.

CURSO BÁSICO DE FOTOGRAFÍA

PARA REDES SOCIALES

Etapa 1: IDENTIFICAR LOS RESULTADOS DESEADOS	
Metas establecidas	Transferencia (Transfer)
	Cursillistas-emprendedores puedan usar autónomamente lo aprendido para realizar producciones fotográficas con el objetivo de promocionar sus productos o servicios en redes sociales.
	Dar significado (Meaning)

	COMPRENSIONES	PREGUNTAS ESENCIALES
	· Las cuentas que triunfan en redes sociales tienen fotos / videos bien logrados · Una buena calidad fotográfica despierta el interés en el consumidor. · No es necesario invertir una alta cantidad de recursos económicos para desarrollar piezas de buena calidad.	· ¿Qué elementos comunes tienen las cuentas de emprendimientos digitales? · ¿Cuáles son los componentes visuales que despiertan la atención del consumidor? · ¿Con qué recursos se pueden utilizar para hacer buenas fotografías a bajo costo? · ¿Qué herramientas gratuitas existen en la red? · ¿Cuáles son las situaciones que los

	emprendedores tienen que resolver con su cámara? · ¿Cuáles son los formatos más utilizados? · Qué formatos se abordarán?
Adquisición (Acquisition)	
SABER (conocimiento) · Teoría aplicada en lenguaje fotográfico · Técnicas de Luz y color · Construir un criterio visual para la composición de imágenes. · Conocimiento de la cámara del dispositivo móvil.	SABER HACER (destrezas) · Desarrollar fotografías de buena calidad para sus redes sociales. · Aplicar trucos con luz natural para mejorar la calidad de las imágenes. · Implementar tipos de encuadres y fondos

		aplicados en fotografía publicitaria. · Uso correcto de filtros y herramientas de edición fotográfica. · Tomar fotos para distintos formatos SABER SER (actitudes): · Incorporar pensamiento lateral para fomentar trabajo basado en la recursividad.

Tabla 1.- Diseño Inverso

Para la segunda etapa se procedió a determinar la evidencia aceptable en la que se pretendió establecer los medios en los que se podrían comprobar cómo los alumnos mostrarán sus comprensiones del material brindado en el curso. De este modo se establecieron los criterios de evaluación y se propusieron las tareas que comprendía cada lección que venía luego del módulo en formato video, como también se expresaron los contenidos alternos a modo de infografía que estarían expuestos en la plataforma.

Etapa 2: DETERMINAR LA EVIDENCIA ACEPTABLE	
Criterios de evaluación	Alumnos muestran su comprensión mediante
	TAREAS AUTÉNTICAS: Introducción a la fotografía: Los cursillistas deben compartir en el foro de la plataforma los referentes asociados al estilo que desean adoptar en sus fotografías. Debe brindar al cursillista una idea general de los puntos a considerar al momento de elegir referentes. La cámara del Smartphone: Actividad individual en el dispositivo móvil. El cursillista debe familiarizarse con su dispositivo móvil conociendo cómo configurar la cámara del teléfono para optimizar sus resultados. Los cursillistas aplicarán los conocimientos aprendidos de encuadre y setting escogiendo un objeto de su agrado para fotografiarlo en exterior e interior. Las fotos serán compartidas en el foro de la plataforma.

	Técnica: Lenguaje fotográfico, composición, luz y color: EL cursillista tendrá que buscar todos los objetos que necesiten para contar una historia mediante la composición de sus imágenes. En el foro, los cursillistas deberán compartir sus imagenes explicando el proceso de producción de la secuencia fotográfica realizada. Deberán explicar la elección de los colores, cómo iluminaron y los referentes escogidos. Fotografía en exteriores: El cursillista deberá recorrer a sus alrededores con la finalidad de encontrar locaciones que puedan archivar y ser consideradas para sus producciones fotográficas. Compartir en el foro imágenes de la sesión fotográfica realizada en las locaciones seleccionadas. Herramientas de edición: Los cursillistas deberán escoger las imágenes que han tomado a lo largo del curso con la finalidad de mejorar su calidad con las herramientas de edición.	
	OTRAS EVIDENCIAS: · Cuestionario: Al término del curso se tomará una prueba	AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN · Testimonio: Publicación del proyecto final del curso en

	acerca de los conceptos aprendidos en el curso. · Trabajo colaborativo: Discusiones abiertas en los foros de análisis de composición de una imagen expuesta.	sus redes sociales compartiendo la experiencia.

Tabla 2.- Diseño Inverso

Cómo última etapa del cuadro del diseño inverso se plantearon las experiencias de los aprendizajes, es decir que esta parte es la que daría paso al desarrollo de la escaleta para redacción de los guiones del curso. Estas actividades permitían comprender los temas que el curso abordará de principio a fin, funcionando como una estructura inamovible y hoja de ruta para la fase de producción.

Etapa 3: PLAN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES:

1. Introducción del curso de fotografía con dispositivos móviles.

Quién dará curso presentará sus credenciales y dará una breve explicación de lo que el cursillista aprenderá a hacer conforme avancen los módulos.

2. Se mostrarán los dispositivos móviles con los que se irá trabajando durante el curso, explicando sus cualidades técnicas, además de enseñar la calidad de la imagen de dichos dispositivos.

3. Mostrar las plataformas digitales en las que se pueden aportar con contenido fotográfico y explicar los distintos formato de imágenes para cada plataforma.

4. Mostrar al cursillista cómo configurar el dispositivo móvil que se encuentre a su alcance con la finalidad de obtener mejores resultados.

5. Búsqueda de referentes: Analizar los contenidos de los referentes elegidos, como ejemplo de lo que se debe hacer y qué no se debe hacer al momento de tomar una fotografía.

6. Imagen y su composición: Procesos de producción de imágenes, ¿cómo elegir los objetos correctos?, ubicación y diagramación. Elección de concepto.

7. Se enseñará al cursillista técnicas para tomar fotos con luz natural como alternativa.

Adaptado de Wiggins & McTighe, 2006

Tabla 3.- Diseño Inverso

Post Diseño Inverso

Una vez concluido el cuadro del diseño inverso, se socializó con el grupo y los guías del proyecto el resultado mediante una reunión. La reunión estuvo pensada para que cada miembro del grupo muestre los avances de su componente a sistematizar para el posterior desarrollo del curso. En la reunión cada integrante mostró los avances de cada uno de los componentes y la mayoría fueron aprobados por los guías, el diseño inverso estuvo sujeto a un par de cambios, pero al término de la reunión hubo luz verde para iniciar las grabaciones.

El curso ya contaba con una base y solo quedaba desarrollar los guiones de los cursos para proceder con las grabaciones, sin embargo en dicha etapa fue cuando volvieron los problemas. Para la labor de la redacción de los guiones fue una responsabilidad compartida entre Javier Villamar y Diego Ordoñez, el primero tuvo la responsabilidad de hacer los tres primeros, mientras que el segundo tuvo la responsabilidad de hacer los dos últimos. El contenido de los dos primeros guiones fue bastante técnico con mucha explicación teórica que fue difícil de traspasar al momento de rodaje, debido a esa situación, Miguel Rosero tomó la responsabilidad de readaptar los contenidos para que sea más fácil para el presentador, brindar el curso.

Ejecución del diseño inverso en la producción

En la práctica se evidenció la importancia de contar con un diseño inverso, con la información previamente desarrollada era más sencillo comprender todas las dimensiones abarcadas por el curso, además que era un paso a paso de lo que se debía seguir en las grabaciones. Sin embargo, una vez más la falta de organización se hizo presente y no se respetó

la estructura aprobada, a última hora se concluyó que no querían seguir la estructura al pie de la letra y miembros del grupo ajenos al desarrollo de dicho componente ejecutaron el resto de sus acciones sumando y quitando cosas a su parecer.

El curso mantuvo su esencia; pero el proceso de cambiar lo que ya estaba aprobado causó retrasos en la producción de los cursos, se perdieron semanas completas de trabajo por tratar de sumar cambios que a las alturas del proyecto no eran muy necesarios. La carga laboral recayó solamente en un par de integrantes que de algún modo veían innecesario la sobrecarga, lo cual se vio demostrado en su posterior descontento. La falta de productividad de casi un mes fue la que cuestionó tanto a los guías como a los miembros del grupo sobre si se lograría cruzar la meta trazada. Luego de la mala experiencia, el grupo se reunió una vez más para discutir acerca de las molestias y falta de productividad, cada uno expuso su punto de vista que sirvió de retroalimentación para realizar un propósito de enmienda en cual cada quien se comprometió a mejorar ciertos aspectos en los que estaban fallando. Al término de la reunión el equipo con energías unas vez más, avanzó en la producción de dos módulos en un solo día, el subidón anímico fue clave en esta etapa.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LA EXPERIENCIA

Aspectos positivos y negativos del proceso del diseño inverso

El desarrollo del diseño inverso representó un reto para un estudiante sin bases para la elaboración de contenidos pedagógicos. El camino no fue sencillo, pero fue sumamente enriquecedor de conocimiento, lo cual dejó una enseñanza para la posteridad.

Lo positivo

Lo positivo del proceso de desarrollo de los contenidos pedagógicos fue que existió un aprendizaje basado en una herramienta, en un principio desconocida, que facilitó el desarrollo de contenidos educativos. Esta herramienta llamada diseño inverso fue la que cimentó las bases de lo que fue el "Curso básico de fotografía para redes sociales" planteando como primer paso los aspectos de evaluación en lugar de iniciar con el contenido que se va a enseñar.

Fue positivo contar con docentes de la Universidad Casa Grande que en algún momento prestaron servicios para la revisión de los contenidos de Aprendamos. Cada uno de los profesionales entrevistaron aportaron con su experiencia en temas determinados, como lo fue en el caso de Jessica Quintana que enseñó cómo se desarrolla un diseño instruccional para la elaboración de contenidos pedagógicos. Como también en el caso de Dolores Zambrano que aportó sobre su experiencia manejando plataformas de educación a distancia complementando para que el contenido final esté pensado con el enfoque correcto en el desarrollo de una plataforma de e-learning.

Una vez comprendida la estructura del diseño instruccional se procedió a realizar los contenidos del curso respetando sus tres etapas que comprenden, la identificación de resultados, determinación de evidencias aceptables y experiencias de aprendizaje. El contenido expuesto en el diseño inverso fue recogido de la investigación y fue aprobado por los guías del PAP al socializar el componente.

Fue positivo porque sirvió como el primer elemento que permitió el desarrollo de las actividades posteriores de preproducción y producción del curso. Anterior a este proceso no existían elementos que permitieran tangibilizar los resultados del proceso de investigación, ni tampoco se podía observar un norte en el proyecto, una vez creada esta base fue más factible la redacción de los guiones, lecciones y elaboración de actividades.

Lo negativo

Lo negativo del proceso del diseño inverso fue lo ocurrido posterior a su aprobación en la etapa de producción. Al realizar los primeros guiones para los módulos del curso se tomó en cuenta el diseño inverso como una brújula para la creación de los contenidos, sin embargo en una posterior corrección de los guiones se decidió quitar y añadir ciertos elementos de los guiones de manera arbitraria y no se respetó la esencia del curso.

Otro aspecto negativo de la experiencia fue el no contar con algún integrante del grupo que haya tenido experiencia académica o profesional en el ámbito de la educación. De haber contado un integrante con las características de dicho perfil, este proceso habría sido esclarecido en la parte inicial del proyecto.

Lamentablemente al seguir con el procesos de producción no se trabajó leyendo el documento del diseño inverso y se realizaron los contenidos basado en un cierto entendimiento de la sistematización anterior, como también de otros referentes.

Aprendizajes y recomendaciones del Diseño Inverso

Dentro de la sistematización individual del diseño inverso del curso piloto para la plataforma Aprendamos Más, se destaca como una fortaleza la forma en la que se obtiene la información para el desarrollo de la arista. Desarrollar un buen diseño Inverso es una actividad compleja que no se puede tomar a la ligera, hay que tomar en cuenta distintos aspectos de estructura, fondo y forma. Para llegar a las conclusiones deseadas se recomienda investigar y cumplir con un proceso de nutrición de conceptos e información sobre lo que ha hecho la competencia.

Se recomienda buscar la información de proyectos similares que se encuentran alojados en la web, las plataformas de e-learning de: Capacítate para el empleo, Crehana, Doméstika y Master Class, brindaron la comprensión necesaria del modelo de negocio de estas plataformas, como también de la estructura de los cursos. Una vez habiendo desarrollado la investigación de plataformas similares al prototipo de Aprendamos Más, fue necesario buscar una opinión de un experto mediante una entrevista.

Otra recomendación es comprender la importancia de investigar con una finalidad clara en los lugares correctos, de ese modo la información recolectada brindaría un mayor aporte al proyecto. En el caso de este componente no fue de utilidad irse tan lejos a recopilar información, la universidad brindaba el soporte necesario y el internet aún más, el complemento de ambas

búsquedas se complementaron correctamente y fue un alivio contar con una cantidad amplia de profesionales en el ámbito educativo para filtrar la información.

Una recomendación para el desarrollo de el componente del diseño inverso sería la de trabajar en incluir o inculcar un enfoque hacia lo digital dentro del personal educativo que es la mayor fuente de información para los PAP´s. Sus conocimientos son bastante válidos y útiles para el desarrollo de los procesos individuales, en ciertas ocasiones al tener limitaciones en la comprensión del espectro digital, la comunicación se ve interferida. Es por ese motivo que podría trabajar en explicar conceptos de e-learning a los docentes y miembros de personal universitario especializados en temas de educación.

Otra recomendación para el desarrollo de este componente es la de promover actividades académicas que ayuden a los estudiantes a comprender el espectro educativo, es decir, cómo se estructura un contenido que fomente la adquisición de saberes. Los alumnos por su propia calidad de estudiantes, no cuentan con la responsabilidad de elaborar clases o de integrarse al mundo de la docencia desde temprano, por ese motivo es importante que los estudiantes reciban pequeñas responsabilidades que lo ayuden para desarrollar competencias para enfrentar con mayor facilidad estos procesos.

Aplicar la metodología de Marco Lógico y Árbol de problemas en instancias de pasantías comunitarias será de mucha ayuda para estar listos para este tipo de proyectos.

Como recomendación para el manejo de grupos recomendaría que se incluya el factor humano dentro de la instancia de seminario, muchas ocasiones existen personas que no ven más allá de los resultados concretos y no tienen consideración por lo que vive el compañero en su vida personal. Es importante que exista una comprensión de aquel factor, debido a que si un no se encuentra bien en su vida persona, no puede encajar correctamente en ningún lugar y la motivación se puede ver comprometida, si un pilar de la vida de una persona no se encuentra bien arraigado, los otros pilares pueden tambalear y provocar un efecto dominó.

Otra recomendación haciendo alusión el manejo de los grupos, es la de no motivar a los estudiantes con supuestos de seguir con el PAP a futuro en calidad de un prestador de servicios, debido a que puede ser una acción que se preste a mal interpretación y afecte a los demás componentes. Es alentador que el trabajo que uno realiza durante un año pueda ser en un futuro una labora que el equipo pueda desarrollar y generar réditos, pero a su vez si se presta a una mal interpretación puede ser perjudicial para el desarrollo del proyecto.

Autoevaluación

Relaciones Personales: Amistad vs trabajo

Mi experiencia en el PAP puede ser catalogada como agridulce, fue agradable, pero a su vez no tan disfrutable. El rol que desempeñé fue más allá del desarrollo del diseño inverso del curso de fotografía con dispositivos móviles, considero que me involucré en su totalidad con el proyecto, incluso en temas de producción que eran completamente nuevos para mí. Mi experiencia fue agradable por haber sido partícipe de un proyecto de bastante peso para la

sociedad, Aprendamos Más simbolizaba en gran medida uno de mis deseos más grandes, trabajar en un medio por el cual se pueda educar a la gente con la finalidad de mejorar su calidad de vida y por ende una sociedad.

Inicié el proyecto con bastante emoción y con ganas de comerme al mundo, planteándome la meta de trabajar duro para obtener el mejor PAP del año 2019. Así fue como en las primeras semanas del seminario puse de mi parte para ser partícipe con puntualidad de todas las reuniones a las que se convocaron. Asumí un rol integrador, quizá con exceso de emoción al querer crear un vínculo rápidamente con personas que no conocía, lo cual no me resultó muy favorable en un principio. Gracias a esa experiencia logré apegarme a Miguel Rosero, a quién ya conocía de mis pasantías comunitarias, para que me permita introducirse de a poco con los demás integrantes del grupo, debido a que él ya los conocía de toda la carrera.

Relaciones de trabajo colaborativo

Con quién más dificultades tuve para entablar una relación fue con Arturo, no sabía cómo trabajar con él, ni como pedirle que haga las cosas, realmente era complicado, porque no hacía caso cuando alguien le decía lo que tenía que hacer o simplemente no deseaba tomar en serio a los demás, sin embargo sabía que era una pieza valiosa para nuestro grupo, por lo que me tomé la molestia de investigar cómo armar un ambiente cómodo para ganarme su confianza.

Descubrí que Arturo tenía muy buena relación laboral con Miguel y que solamente él era quien podía lidiar con Arturo, por lo que fue necesario que él tome el liderazgo del grupo, pero a

su vez yo trabajaba para ganarme el respeto de mis demás compañeros. A lo largo del PAP tuve muchas responsabilidades, desde armar el árbol de problemas, hasta escribir los guiones para los cursos y el buen desempeño en las primeras dos actividades fue la que me ayudó a abrirme un espacio dentro del grupo co-liderando junto a Miguel en las sesiones en grupo.

El reparto de funciones

El papel de líder es algo que nunca me ha gustado, más bien siempre le he huido a dicha posición. Me gusta hacer básicamente todo pero tras cámaras, nunca me ha interesado figurar ni tampoco ser quien tiene la primera palabra para todo. En el PAP comprendí que está mal pensar de ese modo porque hay actividades que uno desarrolla y otros se le llevan el crédito. Eso ocurrió a lo largo de todo el proyecto, las únicas personas productivas quienes sacamos la cara por el grupo éramos Miguel y yo haciendo nuestras labores sin recibir aportes positivos de los demás. Debo admitir que para llegar a las conclusiones que llegábamos tardábamos bastante tiempo porque nos costaba enfocarnos, en lo personal, yo sufro de dislexia y déficit de atención, condiciones que aparentemente Miguel también compartía y nuestros procesos eran más largos que el de los demás.

En dicho proceso experimentamos algunos percances debido a que delegamos tareas que el resto no hacía o las hacía mal y siempre nos tocó dar un poco más para terminar cargando con la ineficiencia de los demás. Mi error fue el de jamás haberme puesto los pantalones para comunicar lo sucedido y encarar a las personas que nos fallaron en cada una de las etapas, preferí

callar y seguir avanzando en el proyecto, no quería convertirme en el típico compañero problemático en un grupo de gente tranquila.

Tuve muchos problemas personales que me impedían llegar a tiempo a las reuniones. No llegaba tan tarde, pero si una reunión era pactada para las 6:30, terminaba llegando con 15 o hasta media hora de retraso. Eso no era en todas las ocasiones, pero sí pasó una que otra vez a causa de que no tenía un medio de transporte para movilizarme y no tenía dinero para costear un taxi diario. De todos modos siempre que me iba a retrasar comunicaba con anticipación, sin embargo a lo que llegaba retrasado solo me encontraba con Miguel y con Diego y nos quedamos haciendo absolutamente nada hasta que el resto llegue. A lo que el resto llegaba con una o 2 horas de retraso, el grupo se dedicaba a conversar o nos íbamos caminando hasta Miraflores para comprar algo para comer, para recién empezar a trabajar a las 11 de la noche. Esta era una rutina que en lo personal me enojaba demasiado porque sentía que iba a perder mi tiempo, por lo que le fue restando importancia incluso a las reuniones.

Muchas ocasiones quise faltar, pero sabía que no podríamos avanzar, eso sucedió a lo largo de todo el PAP. Sentía una presión positiva que me obligaba a ser parte de todo el proceso; sin embargo era desalentador saber que si no era parte del proceso, el resto no podía avanzar. Con el tiempo mi ánimo fue disminuyendo y las ganas iniciales que tenía de comerme al mundo fueron desapareciendo con el pasar del tiempo.

Cómo se perdió el norte del proyecto

Me faltó adquirir una postura de liderazgo para potenciar al resto de mis compañeros, además de trabajar con el serio problema de la excesiva pérdida de tiempo, todos nos vimos afectados por esa actitud y ninguno hizo lo posible por cambiarlo, es más, siquiera nos lo planteamos. En mi caso en particular decidí callar y esperar que en un futuro las cosas vayan mejorando, como si las cosas podrían cambiar como por arte de magia. Esa postura no me benefició, debido a que la mayor causa de mi pérdida de interés se debía a la desastrosa administración del tiempo y a que las mejores ideas se querían guardar para un negociado ficticio.

Personal: Circunstancias, habilidades y aportes; debilidades en el proceso

Para concluir, mi experiencia no fue la mejor en el ámbito profesional, siento que pude manejar mejor las cosas y pude haber dado más de mi, solo necesitaba hablar con mis compañeros y de seguro ellos hubieran comprendido, debido a que son un grupo maravilloso, pero no lo hice por falta de iniciativa y cargo con la culpa de no haberlo hecho a tiempo. Problemas personales que se fueron mezclando hasta el último día del procesos de titulación también influyeron en mi estado de ánimo y no los supe separar de mi responsabilidad primaria que era el proyecto de aplicación. Mi cabeza en todo el proceso se encontraba revuelta y en muchas ocasiones me fue complicado encontrar el rumbo, pero mis compañeros siempre estuvieron para mi en todo momento, cuándo mi tío murió, nunca olvidaré el soporte que ellos me brindaron para poder seguir adelante con el trabajo y realmente es algo que me ayudó a superar lo sucedido rápidamente. Mi sensación es agridulce porque siento que no estuve de la

misma manera para ellos al jamás sincerarme en el momento adecuado y en lugar de resolver los problemas, decidí hacerme a un lado dejando una carga grande.

Destaco mucho que con el tiempo pude entablar una amistad con Arturo y me gané su respeto, él se convirtió en una pieza clave dentro de nuestro proceso de aplicación profesional. Muchas ocasiones me tocó trabajar a su lado para sacar ideas o desarrollar ciertos conceptos del curso, su potencial creativo es bastante extenso y me alegra haberme propuesto la meta de entablar una relación de trabajo con él porque de no haberlo hecho me hubiera perdido de sus capacidades. Al principio tenía un pequeño prejuicio acerca de él, pero me di cuentas que estaba equivocado y es quizá el multimedia que mejor gusto e ideas he conocido a lo largo de mi carrera universitaria, que sí, ha sido extensa.

Concluyo mencionando a mi compañero Miguel Rosero como la pieza más importante para el grupo. Literalmente fue partícipe de todo y nunca sacó en cara a los demás que participaba absolutamente en todo y que obtenía los resultados positivos, de él aprendí un poco de humildad y parsimonia, por más de que Miguel es un tipo acelerado, tiene mucha paciencia para con los demás y en lugar de pelear o buscar conflicto en situaciones calientes, buscaba mediar y hacerte sentir bien, siempre buscó el bienestar de todos los integrantes, sobretodo el de Gabriel, que al principio no estuvo tan involucrado en el proceso, pero al final rindió basado en un compromiso con el grupo. En el caso de Diego aprendí que en la vida hay que ser profesional y puntual para que se te abran muchas puertas, siempre fue un compañero agradable y dedicado en su trabajo, sin embargo falló con sus responsabilidades grupales, actividades que el resto del

grupo solucionó. Una de las nombradas actividades fue la del desarrollo de los guiones del "Curso básico de fotografía para redes sociales", cuya responsabilidad me fue transferida.

Referencias Bibliográfica:

Albarello, (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*

Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5652806.pdf

Barbero, J.M. (2002). De los medios a las mediaciones recuperado de

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/07_Baca_M75.pdf

Belén Mainer Blanco (2007) La sociedad de la información y el sistema educativo recuperado de

Primeras noticias. Revista de literatura, ISSN 1695-8365, Nº. 225, 2007 (Ejemplar dedicado a: Literatura y Nuevas Tecnologías), págs. 61-68

C., T. P. (2019, May 19). Carlos Scolari: *"Hay que aprender a convivir en un ecosistema con redes sociales"*. Recuperado Noviembre 19, 2019, de https://www.expreso.ec/actualidad/carlos-scolari-mediosdigitales-trasmedias-tecnologia-entrevista-DL2841566.

David A. Whetten, Kim S. Cameron (2005) *Desarrollo de habilidades directivas* recuperado de https://aulavirtualrsa.jimdo.com/app/download/10157992871/31-Desarrollo-de-Habilidades-Directivas-8ed-Whetten.pdf?t=1524259328&mobile=1

Del Campo Peláez, Vegazo Palacios y Macías González,(2005). *La televisión educativa: un ejemplo práctico con "barrio sésamo".* Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825163&idp=1&cid=63391

Díaz, K. (2014, Agosto 28). *Planificación Educativa: diseño inverso aplicado en el aula.* Recuperado en Noviembre 2019, de https://issuu.com/usfq/docs/28.08.2014-disen__o_inverso_aplicad.

Ecuador en Cifras (2017) INEC, Encuesta tecnológica, recuperado de: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2017/Tics%202017_270718.pdf

Estudio de la revista Time (2015) recuperado de https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/

García Canclini, Néstor

Desacatos: Revista de Ciencias Sociales, ISSN-e 2448-5144, ISSN 1607-050X, Nº. 56, 2018 (Ejemplar dedicado a: La hegemonía del capitalismo electrónico-informático), págs. 90-105

García Marcos, Cristian Jorge; Cabero Almenar, Julio El diseño instruccional inverso para un recurso educativo abierto en la Formación Profesional española*: El caso de Web Apps Project Education in the Knowledge Society*, vol. 18, núm. 2, 2017, pp. 19-32 Universidad de Salamanca Salamanca, España. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554766002.pdf

Grijalva, B., Gianina, F., Gómez, C., José, J., Román, I., Renato, A., … Stephanie, M. (2016, Noviembre 1). *Propuesta de innovación para Aprendamos.* Recuperado de http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/877.

Hernández-Hernández, Nancy; Garnica-González, Jaime. *Árbol de Problemas del Análisis al Diseño y Desarrollo de Productos Conciencia Tecnológica*, núm. 50, julio-diciembre, 2015, pp. 38-46 Instituto Tecnológico de Aguascalientes Aguascalientes, México. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/944/94443423006.pdf

KANTAR IBOPE MEDIA (Abril 2019), Programa Aprendamos, *Informe mensual de audiencias* elaborado por - Centro de emprendimiento e innovación Guayaquil Emprende recuperado de: https://www.guayaquilemprende.org/quienes-somos/

Ministerio de educación (2018), *Guía de desarrollo integral*recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf

Municipalidad de Guayaquil. (n.d.). *Aprendamos*. Recuperado Noviembre 2019, de https://guayaquil.gob.ec/Paginas/Aprendamos.aspx.

Murolo, (2013) *La asombrosa excursión de Zamba*

Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5791076.pdf

Pechakucha. (n.d.). Recuperado de https://www.pechakucha.com/about.

Piaget, Jean (1961/1987). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.

ScolariCarlos, C. A., & Scolari, C. A. (2019, August 27). Media Evolution: *algo más que un libro.* Recuperado Noviembre, 2019, de https://hipermediaciones.com/2019/08/06/media-evolution-algo-mas-que-un-libro/.

ScolariCarlos, C. A., & Scolari, C. A. (2019, February 3). *Entrevista en revista MATRIZ ecología, interfaces y transalfabetismos*. Recuperado Noviembre 2019, de

https://hipermediaciones.com/2019/02/03/entrevista-en-revista-matrizes-ecologia-interfaces-y-transalfabetismos/.

Secretaría Técnica, Plan toda una vida (2013), Educa TV, *un año al aire colaborando con el sector social*, recuperado de: https://www.todaunavida.gob.ec/educa-tv-un-ano-al-aire-colaborando-con-el-sector-social/

https://educacion.gob.ec/educa-television-para-aprender-estrena-nuevos-programas/

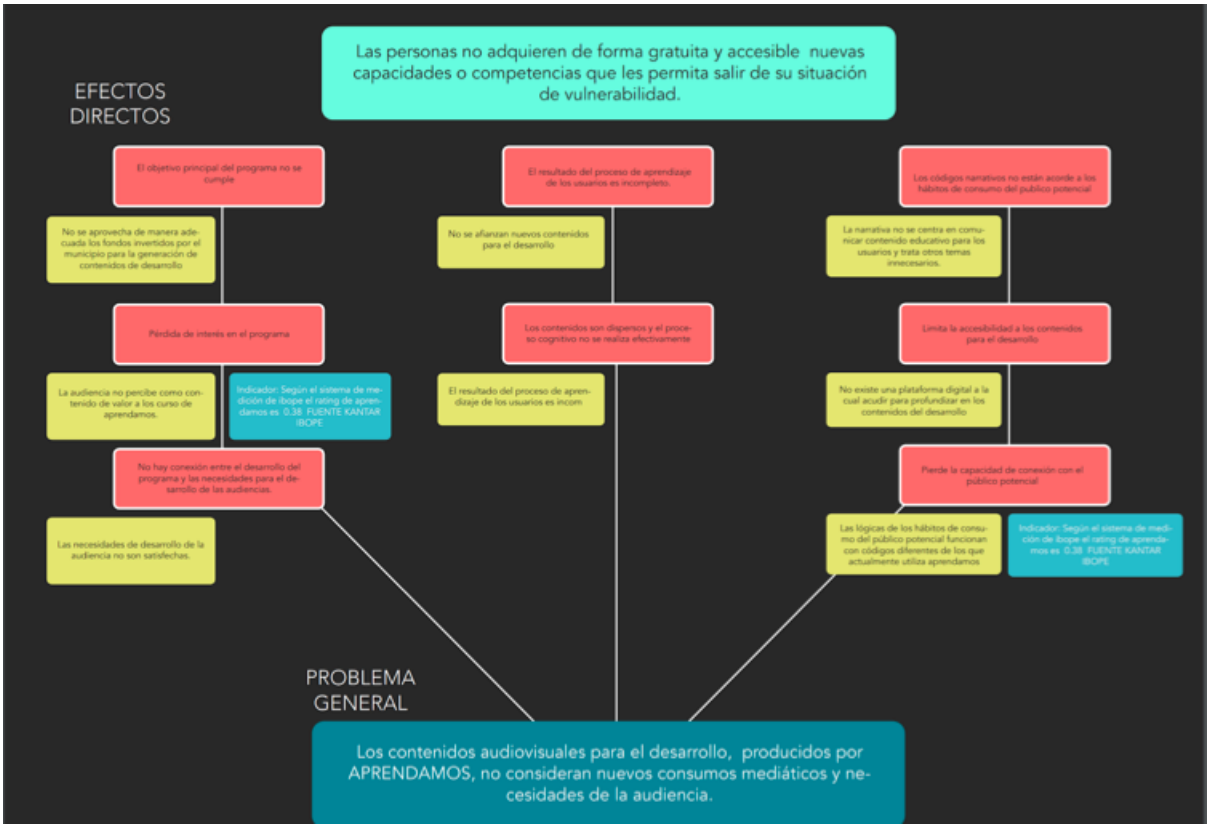
Un acercamiento al eduentretenimiento, Marcos Américo, Fernando Chade de Grande y Joao Fernando Tobgyal da Silva Universidad de Bauru, San Pablo (Brasil). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/278966586_Un_acercamiento_al_eduentretenimiento

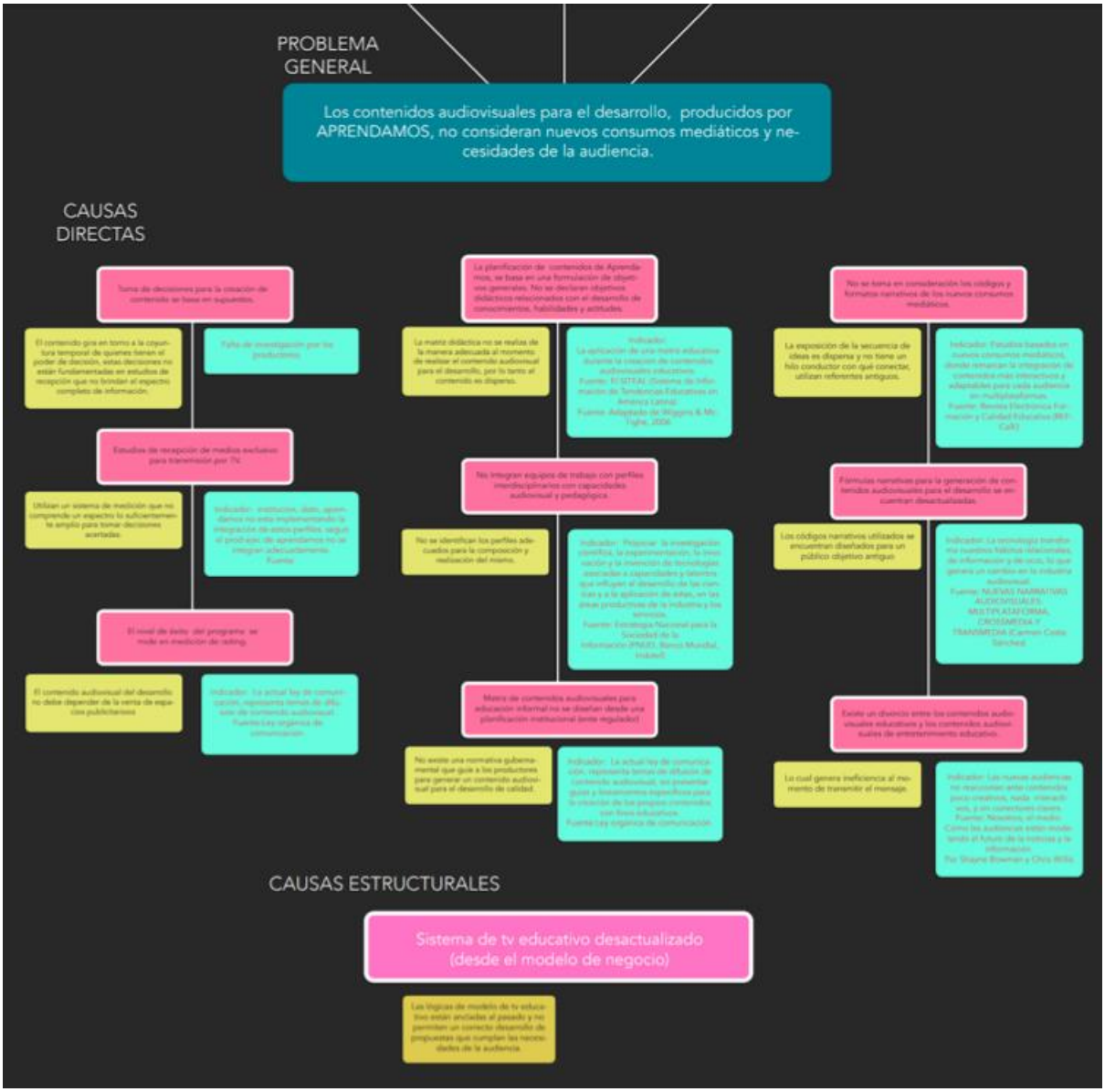
Vidal y Jardines, (2005). *Educación a distancia* . Recupero de https://pdfs.semanticscholar.org/d01f/0db1714406f1fc9e3474af5fa5180df76291.pdf

Vigotsky, L. S. (1998). Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Ediciones Fausto.

Anexos:

Árbol de problemas:


Las personas no adquieren de forma gratuita y accesible nuevas capacidades o competencias que les permita salir de su situación de vulnerabilidad.
EFECTOS DIRECTOS
El objetivo principal del programa no se cumple
No se aprovecha de manera adecuada los fondos invertidos por el municipio para la generación de contenidos de desarrollo
Pérdida de interés en el programa
La audiencia no percibe como contenido de valor a los curso de aprendamos.
Indicador: Según el sistema de medición de ibope el rating de aprendamos es 0.38 FUENTE KANTAR IBOPE
No hay conexión entre el desarrollo del programa y las necesidades para el desarrollo de las audiencias.
Las necesidades de desarrollo de la audiencia no son satisfechas.
El resultado del proceso de aprendizaje de los usuarios es incompleto.
No se afianzan nuevos contenidos para el desarrollo
Los contenidos son dispersos y el proceso cognitivo no se realiza efectivamente
El resultado del proceso de aprendizaje de los usuarios es incom
Los códigos narrativos no están acorde a los hábitos de consumo del publico potencial
La narrativa no se centra en comunicar contenido educativo para los usuarios y trata otros temas innecesarios.
Limita la accesibilidad a los contenidos para el desarrollo
No existe una plataforma digital a la cual acudir para profundizar en los contenidos del desarrollo
Pierde la capacidad de conexión con el público potencial
Las lógicas de los hábitos de consumo del público potencial funcionan con códigos diferentes de los que actualmente utiliza aprendamos
Indicador: Según el sistema de medición de ibope el rating de aprendamos es 0.38 FUENTE KANTAR IBOPE
PROBLEMA GENERAL
Los contenidos audiovisuales para el desarrollo, producidos por APRENDAMOS, no consideran nuevos consumos mediáticos y necesidades de la audiencia.



Matriz de Planificación

Finalidad	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos

Contribuir a que las personas construyan capacidades que les permitan salir de situación de vulnerabilidad.	Número de programas de educación que participen de la socialización.	F: Acta de participantes de la instancia de socialización.	Recibir apoyo de los entes públicos de turno. Que exista la apertura de los productores para poder proponer un modelo nuevo de educación de entretenimiento.
Objetivo Mejorar la propuesta de diseño y realización de los contenidos audiovisuales ecuatorianos, tomando en cuenta los hábitos de consumos mediáticos de las nuevas audiencias.	Al menos una entidad ligada a la televisión educativa comprometida a incorporar las sugerencias recopiladas en el modelo propuesto.	O: Carta de compromiso de al menos una entidad educativa ligada a la televisión educativa.	El mantenimiento de la cuota obligatoria de televisión educativa en la televisión nacional. Que las universidades

		comp: Acta de recepción del modelo. M.V :Acta de asistentes. M.V: Acta de recepción del modelo.	tengan apertura para resolver los contenidos ligados al desarrollo audiovisual de contenidos educativos. Que la ciudadanía siga contemplando este tipo de formatos para educarse.

Componentes C1: Elaboramos un sistema de recolección de datos que toma en consideración las necesidades y opiniones de la audiencia meta. C2: Se diseñó y socializó un modelo de generación de contenidos pedagógicos de edutaiment para ser aplicado por equipos interdisciplinarios.	i1: Al menos una muestra que represente el 60% del rating para recolección de datos cualitativos en una investigación de campo sobre consumos mediáticos. i2: Incremento del número de perfiles interdisciplinarios en las instituciones ligadas a la realización de contenidos para el desarrollo.		Si el municipio de Guayaquil u otra institución pertinente implementen una campaña de educación que rompa con el concepto de que educarse no es entretenido y muestre que también puede ser entretenido. Las mediciones de éxito de estos contenidos están ligadas a rating. Si se incorporan variables más rigurosas de

Actividades A1: Desarrollar un estudio de carácter etnográfico que visibilice las necesidades, intereses y motivaciones de los individuos que conforman las audiencias. A2: Sistematizar los procesos que intervienen en la producción y elaboración de los contenidos pedagógicos.	i1: Al menos el 80% del público objetivo considera que el producto responde a sus necesidades. i2: Al menos una productora ligada al desarrollo de contenidos educativos, aplica los procesos diseñados. I3: Obtener un porcentaje mayoritario en la aceptación de los nuevos parámetros de evaluación para		medición, se podrían obtener productos más competentes.

A3: Socializar los nuevos parámetros de evaluación del éxito y la eficiencia de los productos en desarrollo. A4: Producir un contenido audiovisual, enfocado en el usuario, que cumpla con los parámetros previamente establecidos.	la medición del éxito. I4: Interacción generada post-lanzamiento de programa piloto.		

Guiones:

Módulo de introducción:

¡Bienvenidos a este nuevo curso de Aprendamos Más!

En este módulo de introducción a la fotografía con dispositivos móviles aprenderás que la calidad de las cámaras de los smartphones puede llegar a ser tan buena como la de una cámara profesional.

Entonces las cámaras de hoy en día son tan buenas que por qué no utilizar un poquito los controles profesionales, es decir poder hacer una fotografía en modo manual, ajustando todos los parámetros, para conseguir fotografías de características profesionales.

Con aparición de las redes sociales como facebook e instagram, a los usuarios de dichas plataformas les llama la atención compartir contenido fotográfico que se encuentre a la altura de lo expuesto por otros usuarios, e incluso marcas, lo que los lleva a tomar fotografías de carácter más artística y con mayor esfuerzo de producción, obteniendo un resultado bastante favorable que le da un atractivo más a su página.
Lo más interesante de todo esto es que las fotografías son hechas con smartphones y su calidad no tiene nada que envidiar a las imágenes hechas con equipos más costosos.

Mi misión con este curso de introducción es que conozcas los conceptos más básicos de la fotografía digital tomada con dispositivos móviles y que puedas encontrar referentes visuales de te servirán como inspiración al momento de conceptualizar una imagen.

¿Qué es la fotografía profesional?

El concepto fundamental de la fotografía, es la luz. Si aprendes a usar la luz a tu favor y aprendes a ajustarla de tal manera que puedas conseguir efectos atractivos para tu ojo, podrás decir que estás a un paso de conseguir fotografías más profesionales. Dentro de la iluminación la cámara nos permite utilizar ciertas herramientas. Las 3 herramientas principales son llamadas el triángulo de exposición que se encuentra conformada por la ISO, Velocidad de obturación y Apertura o diafragma.

En este curso de introducción te explicaremos para qué sirven, qué son y qué podemos hacer con ellos.

Empezamos con la Iso: La iso es una medida que se utiliza para medir la sensibilidad de la lente, es decir la sensibilidad que tiene el lente de nuestra cámara celular hacia la luz que se encuentra en el entorno, lo cual en diferencia con la fotografía tradicional el concepto varía. Tu dispositivo móvil amplifica la señal de luz que recibes a costa de perder un poco de calidad en el producto final de tu fotografía. Debido a esto podemos observar en el siguiente cuadro que a Más iso tendrás mayor cantidad de luz, pero menor calidad en la fotografía, lo cual va a generar mayor ruido visual en la imagen.

La intención de la iso y todos los demás parámetros es la función de ir compensando los unos con otros. Como por ejemplo: Si tienes una escena donde te encuentras en la oscuridad y se puede visualizar una ligera luz de fondo que ilumina un poco la toma, si aumentas la iso vas a conseguir que el lente de tu cámara capte la pequeña luz que se emite de fondo para obtener como producto una imagen más clara. Todo eso a costa de perder calidad, como lo mencionamos previamente.

Las cámaras de los smartphones tienen un nivel que puede rondar entre los 50 hasta 1000, ese índice puede variar según la tecnología de su teléfono móvil, eso depende del modelo. Con un valor alto de iso como por ejemplo mil, la iso mil captará muchísima más luz de la que hay en el entorno, pero va a perder mucha calidad. sin embargo, si utilizas una iso muy baja, como por ejemplo 50, tendrás poca luz y tu lente será menos sensible a la luz, pero ganarás mucho en nitidez de la fotografía. Este es uno de los conceptos claves que hay que entender de la fotografía digital debido a que al momento de configurar la cámara de tu celular en modo manual, te será de mucha utilidad.

Otro de los conceptos claves es la velocidad de obturación: Imaginen la obturación de la lente de sus smartphones como si fueran sus párpados. La velocidad de obturación significa a qué velocidad se cierra el obturador o cuanto tiempo se encuentra abierto el obturador. Si tu velocidad de obturación es baja como en un segundo o dos quiere decir que el obturador estará abierto durante ese tiempo, Durante ese tiempo captará toda la luz directa al sensor. Si configuramos en nuestro dispositivo una velocidad de obturación muy alta, que son milésimas de

segundo que estarán abiertas, el obturador cerrará de este modo (hace la mímica con las manos de cómo cerrará el obturador), como si fuese un parpadeo rápido de nuestros ojos.

Qué conseguimos con esta cualidad de nuestra cámara?

Mientras más tiempo se encuentre abierto el obturador, más luz entrará en la imagen y mientras menos tiempo se encuentre abierto, menos luz le entrará. Esto sirve para cuando deseamos realizar una fotografía en movimiento como por ejemplo en una carrera de motocross y quieres captar justo el momento en que el conductor se encuentra saltando en el aire congelado (mostrar foto), para mantener esta congelación de la imagen se necesita tener una velocidad de obturación muy alta, si configuras un valor de obturación de 500 significa que el cierre del obturador será bastante rápido y captará justo el momento en que la persona se encuentre saltando en el aire con su vehículo.

Si por el contrario tu velocidad de obturación es muy baja, pues el piloto de la fotografía marcaría una estela de la trayectoria del salto evidenciando el movimiento en la imagen. Debido a este motivo se considera a la velocidad de obturación como un concepto clave que se debe ir compensando o ayudando con el concepto previo de la iso que los ayudará a distribuir de mejor manera la configuración que tu cámara necesita para hacer cierto tipo de imágenes. Estos son los dos parámetros que nos permiten modificar la mayoría de los modos profesionales de las cámaras de los smartphones porque nuestro último componente de apertura es un concepto que aún no se puede aplicar en la mayoría de nuestros smartphones.

Hablemos de apertura: esto es muy típico cuando quieres desarrollar fotografías nocturnas, si quieres hacer una de estas fotografías cuando vas a fotografiar una autopista transitada encima de un puente, donde los autos pasan de noche con sus luces prendidas, lo usual es que pongas un tiempo de obturación lenta, como por ejemplo que esté abierto 2 segundos, podrás observar toda la estela de las luces de los carros que están pasando como si estuviesen yendo a máxima velocidad. Si de lo contrario, el tiempo de obturación fuese lo suficientemente rápido no se podría captar tal cantidad de luz. Este es uno de los conceptos fundamentales de fotografía con los que se debe jugar en la configuración o al momento de tomar imágenes, se trata siempre de jugar con los 3 valores del triángulo de exposición, para compensar los unos con los otros.

Si quieres practicar la velocidad de obturación, puedes coger tu cama y abrir tu llave de baño para que quede goteando y podrás probar tomar fotos con velocidad de obturación elevada y baja y verás que se puede observar una gota que se encuentra congelada en la imagen, como también con la segunda opción encontrarás una estela de agua que cae al lavabo.

Considero que una de las cosas más lindas que tiene la fotografía es que podemos jugar con estos efectos para jugar con nuestra creatividad aprendiendo a ser recursivos y lograr resultados artísticos.

Apertura del diafragma: Si en el punto anterior mencionamos cuánto tiempo está abierto el obturador, pues la apertura del diafragma es cuánto está abierto (en tamaño), si está abierto poco o mucho. Esto en fotografía con smartphones no se puede cambiar debido a que los teléfonos no cuentan con lentes intercambiables. Esto es lo que usualmente se ve en un teléfono con el valor

de f1.7, f1.8, f1.6, Eso significa que es una apertura del diafragma que capta mucha más luz es decir que el diafragma se encontrará mucho más abierto (explicar con imagen) de por el contrario si tienes un diafragma de 12 o 16 significa que se encontrará mucho más cerrado.

Con la apertura del diafragma es que podemos introducir el concepto de la profundidad de campo que nos servirá para controlar el enfoque de la imagen que queremos tomar, por ejemplo, si queremos tomar un imagen con el fondo borroso, debemos tener un diafragma muy abierto, de tener un diafragma más cerrado la imagen saldrá con el fondo enfocado.

Pero en fotografía con dispositivo móviles este es un valor que se encuentra fijo y no puedes cambiar, sin embargo en el siguiente módulo te enseñaremos los trucos necesarios para que puedas aprovechar lo que más puedas de tu teléfono y le saques el jugo para tus publicaciones en redes sociales.

Módulo 01: Introducción a la fotografía con dispositivos móviles:

Hola, bienvenidos al primer módulo de introducción a la fotografía con dispositivos móviles. Mi nombre es Miguel y les voy a enseñar que no necesitan invertir mucho dinero para lograr estos resultados: (Fotos estúpidamente del hpta tomadas con el celular), con la ayuda de este curso y de mucha práctica, conseguirás convertirte en todo un fotógrafo.

Como primer paso debes tener en cuenta qué tipo de fotógrafo quieres ser. La fotografía comprende un espectro bastante amplio y está en uno elegir el estilo que desea adoptar en sus

imágenes. Esta es la parte más importante para todo fotógrafo, escoger un estio nos garantiza que nuestras imágenes tengan una identidad específica y pueda conectar de mejor manera con el usuario.

Para esto vamos a hacer un ejercicio muy sencillo: Cogeremos nuestro celular y nos pondremos a buscar referentes en nuestras redes sociales o donde ustedes deseen, con la finalidad de poder observar los distintos estilos fotográficos y elegir uno con el que nos podamos identificar.

En este caso: quiero mostrarles mis referentes.

Referentes del hpta (texto según los referentes)

Una vez que conozcas qué tipo de fotógrafo quieres ser, podemos pasar a la parte no más

Fotografía de producto con tu celular! Para novatos - Bosquejo

.

Si vendes un producto cuida mucho las fotos que subes a tus redes ya que será tu primera carta de presentación, haz que sea buena!

.

No necesitas ser un gran fotógrafo ni tener una mega cámara para tener una foto aceptable y bonita en tu cuenta de empresa. Solo es cuestión de ponerle pasión, ganas y esfuerzo

.

Lo primero es hacer el “estudio” busca fondo blanco e iluminación. Si quieres algo más profesional puedes crear una caja de luz usando foam board -material para hacer maquetas en arquitectura- cartulina y papel translúcido (pronto haré un Tutorial)

.

Lo importante es tener 3 lámparas de escritorio con focos de luz Led blanca de 9 Watts de preferencia para alumbrar bien y eliminar las sombras

.

A cada lámpara ponerle el papel translúcido para que pase la luz sutilmente. Probar los ángulos y en cuanto al estudio improvisado, listo!

.

En cuanto a la cámara si tienes IPhone, utiliza el enfoque manual (es el cuadrito que sale en el medio, puedes dirigirlo con tu dedo y enfocar lo que tu quieras, también puedes subir y bajar la cantidad de luz desde el mismo cuadrito manteniendo pulsado tu dedo y luego deslizándose hacia arriba o abajo

.

Utiliza el modo HDR para mejorar tomar fotos en paisajes :) este modo encuentra la luz perfecta (hace tres tomas: con la luz más clara, con la más obscura y las fusiona, logrando la luz perfecta)

.

Otro tip importante es la edición, no abuses de los filtros y usa un buen programa :)

.

A mi me gusta Canva para el celular (ademas que maneja los tamaños ideales de cada red social) y si es en la PC prefiero PICMONKEY aunque Adobe Fotoshop es lo más profesional. Debes estudiarlo un poco más para usarlo

.

Finalmente cuida la estabilidad si puedes conseguir trípode para tu celular genial!

.

No hay excusa para no tomar buenas fotos a tus productos! Alterna usando la opción en exteriores y la luz natural que siempre será tu aliada!

.

Recuerda buscar inspiración, es bueno tener siempre una expectativa y alimentar la creatividad

Saludo: hola bienvenido al curso de fotografía con dispositivos móviles

soy Miguel Rosero y si estás aquí porque vendes un producto o servicio y tu intención es potenciar tu negocio a través de las redes sociales, deberás tomar en cuenta que una buena foto será tu mejor carta de presentación.

(Intención del curso: Saberes y destrezas que vas a adquirir)

A lo largo de este curso aprenderás las nociones básicas de cómo tomar una buena fotografía con tu celular para las redes sociales

En el primer módulo aprenderás que :

No es necesario gastar mucho dinero para tener buena calidad fotográfica.

- Comparación entre cámaras profesionales y cámara de tu smartphone

- Partes de la cámara
- Funcionamiento de la cámara
- Celular, detalles, sistema operativo

Módulo 2: Conceptualización

En este segundo módulo aprenderás a pensar la foto.

Crea un estilo basado en tu profesión o producto con referente en redes sociales, revistas o películas.

- Qué es el estilo fotográfico **Video**
- identifica tu estilo **Video - Infografía**

Ejercicio de creatividad y conceptualización:

- bájalo de la nube: **video**
- Escoge los objetos y crea tu concepto **video**

Módulo 3: Como Conseguir la imagen perfecta:

Elegir el formato adecuado

- Conocerás los diferentes tipos de formato **video**

Componer:

- Que es la composición fotográfica **video**

- Reglas para la composición fotográfica **infografía**

Luz y color:

- Iso, velocidad de disparo y apertura de diafragma **video - infografía**
- Jugar con color **video - infografía**
- Jugar con la luz **video - infografía**
- Interior: Foto catálogo, composición con varios elementos **video - infografía**
- Exterior: Composición con varios elementos - Aprenderás a utilizar la luz del sol **video - infografía**

Módulo 4: Retoque de imagen (Pautas base)

- Herramientas de retoque digital que ofrece la aplicación instagram: Recorte, Rotación, Brillo, Contraste, Estructura, balance de blancos, color saturación, luces sombras, viñeta, enfoque y nitidez. **video**

Módulo 5: Lógicas de publicación (Pautas base)

Nociones básicas para tener más alcance en tus redes sociales

- Redes: Reglas de facebook e instagram **video**
- Horarios **video**
- Linkea tus redes **video**

- Hashtag´s **video**
- Stickes y filtros **video**

Para este curso necesitarás:

- Un smartphone
- objetos afines a tu servicio o producto
- lámparas de mesa o fuentes de luz
- cartulinas de varios colores
- y muchas ganas de tomar buenas fotos

¡Manos a la obra, vamos con el primer módulo!

Módulo uno: Introducción a fotografía con dispositivos móviles

Antes de comenzar a tomar fotos es necesario que dejemos ciertos conceptos claros. ¿Qué es una fotografía?, pues una fotografía, como la palabra mismo lo dice, proviene de Foto que significa luz y grafía de escritura, Escribir con la luz puesto que las cámaras ya sean de un smartphone o 100% profesionales, funcionan a través de los principios básicos de la luz y de cómo los componentes de una cámara trabajan para captarlos.

Los componentes de todas las cámaras sean de smartphone o 100% profesionales se dividen en: una óptica que puede tener un anillo para el enfoque que sirve para resaltar un objeto sobre el resto o viceversa, un anillo para el zoom que sirve para acercar o alejar las lentes de vidrio

dentro del cuerpo de la óptica y así acercar o alejar la imagen de nuestra cámara además de un último anillo para la apertura del diafragma que permite ingresar mayor o menor luz al sensor que se encuentra dentro del cuerpo de la cámara.El cuerpo también se subdivide en una pantalla, los controles y en algunas ocasiones un flash.

Esta es una cámara de uso semiprofesional de unos cuantos cientos de dólares y son exactamente los mismos componentes que podemos encontrar en cualquier smartphone en la actualidad. En los teléfonos de gama más altas incluso podemos encontrar más de un lente -como en este celular que tiene 2, o este otro que tiene 3 las cuales dependiendo de los smartphones cuentan con distintos funcionamientos y configuraciones: como una cámara para hacer fotos en modo gran angular captando más espacio en la imagen o una configuración en la cual el segundo lente ayuda a dar un mayor desenfoque en la imagen.

El celular también cuenta con un sensor que aunque sea de menor tamaño, la tecnología del teléfono cada vez se actualiza más, brindando una imagen que en buenas manos fácilmente puede compararse al de una cámara de uso 100% profesional.

También cuenta con una pantalla que muchas veces es más grande que el de una cámara profesional, donde tenemos los controles para trabajar la foto, a su vez se almacena en el dispositivo o en una tarjeta SD dependiendo la configuracion del telefono.

En síntesis ambos equipos sirven para sacar fotos, con sus diferencias claras en cuanto a la forma de su cuerpo mas no en funcionamiento o sus partes, debido a que son las mismas, la magia está en las manos de quienes operan estos equipos.

Ahora veremos algunos tips para sacar máximo provecho a tu cámara al momento de sacar una foto.

Antes incluso de abrir la aplicación de la cámara es necesario actualizar el software de tu smartphone para poder aprovechar que la actualización mejore la funcionalidad de los modos de la cámara de tu smartphone, luego es necesario también borrar imágenes, videos o aplicaciones que no necesites y se encuentren ocupando espacio de almacenamiento, eso podría provocar inconvenientes al momento de trabajar con la cámara.

Limpiar las lentes de tu smartphone de vez en cuando ayuda mucho, aunque algunos dispositivos tengan incorporado un modo de detección de suciedad en la lente, si no lo tienes esto puede afectar la funcionalidad de la cámara de tu smartphone.

Es muy útil si buscas información específica en la web o en cualquier otro medio sobre las bondades de la cámara de tu smartphone en particular y así podrás descubrir más funciones y detalles sobre la cámara de tu smartphone.

Bueno eso es todo por el módulo #1 espero que te haya quedado claro esta introducción

Módulo 2: Conceptualización

En este segundo módulo aprenderás a pensar la foto.

Primera lección: Qué es el estilo fotográfico?

Segunda lección: Da los primeros pasos para crear tu estilo basado en tu profesión o producto con referente en redes sociales, revistas o películas.

Lección 3: aprenderás un ejercicio de creatividad y conceptualización:

Baja de la nube tus ideas y escoge los objetos que te ayudarán a crear un concepto para tu imagen.

Guión:

Seguramente alguna vez has observado que en una cuenta de una marca famosa en tus redes sociales, sus imágenes transmiten la sensación de algo repetitivo a modo de factor común en sus publicaciones.

Esto se podría deber al uso de ciertos objetos en sus publicaciones o a la manera en cómo los objetos han sido colocados para tomar la foto, el uso de colores reiterativos, iluminación, contrastes o sombras.

Definitivamente todos los componentes de una foto pueden ayudar a construir la personalidad de la imagen, lo que la diferencia entre las fotos de otras cuentas, pero aún así si las comparamos con publicaciones de la misma marca, podemos sentir que hay cierto grado de familiaridad entre ellas. Para identificar tu estilo es muy nutritivo buscar referentes en el campo de nuestro

producto, profesión o servicio. En primera instancia cercanos a nuestro entorno, para identificar a la competencia, lo que están haciendo y les resulta, asimismo observar referentes en nuestra región, en países de preferencia del mismo idioma o cultura parecida, para finalmente observar a referentes internacionales de fuera de nuestra región, idioma o incluso continente.

De ese modo formaremos un conjunto de referentes lo suficientemente amplio y nutrido para lograr un mayor contexto de posibilidades a la hora de construir un estilo.

Bajalo de la nube!

Ahora pasaremos a un ejercicio creativo que nos ayudará a concretar estas ideas para tener nuestro primer acercamiento a un estilo fotográfico: Escribiremos 2 columnas de palabras de las cuales 1 representara a todos los implementos físico que pertenezcan al uso de mis actividades o que se encuentren relacionados de algún modo, por ejemplo: si soy un chef podrían servir, ollas, cucharas, cucharones, platos de vidrio, cuchillos, vasos y asi podria seguir todo el dia.

Obviamente los implementos que elijas tienen que ser atractivos a la vista, por su forma o color. Para este ejercicio trabajaremos con objetos afines a la miel de abeja que será el producto que usaré a lo largo de todo el curso. En este caso tengo varios frascos de vidrio y plástico, un poco de cera que fácilmente puede servirnos como textura, esta caja de madera donde van alojadas las colmenas de abejas, algunas etiquetas sin usar, este ahumador que sirve para ahuyentar a las abejas y así poder acceder a su miel en las colmenas, algunas tablas de madera rústicas y otra no

tanto, y aunque no usemos todos los objetos en las fotos, mientras más tengamos, será mejor, porque nos ayuda a tener de donde elegir y poder jugar con un sin número de opciones.

Una vez recolectado todos los objetos de la primera lista haremos la segunda lista con todas las sensaciones, emociones o elementos intangibles, es decir que no se puedan tocar o tener físicamente, pero que de alguna manera representen a la marca.

En nuestro caso, la naturaleza es un conjunto de elementos el cual no podemos tener físicamente todo lo que representa , es un buen elemento intangible relacionado a la miel de abeja con el que podemos trabajar.

Otro elemento intangible es la salud, la vida y finalmente la rusticidad o todo lo relacionado al campo, estos elementos me ayudaran a retratar sensaciones en las fotografías.

ahora que tenemos las dos listas, estos serán los elementos recurrentes que estarán presentes a lo largo de nuestras producciones fotográficas.

esto no quiere decir que no podamos añadir nuevos elementos o que no podamos usar en algún momento un elemento completamente ajeno a estos, sino que si estarán presentes en la gran mayoría de nuestras fotos.

Si bien es cierto esto no es un estilo fotográfico, si pueden ser los primeros pasos que te ayuden a agregar algo de personalidad y te diferencien de las demás fotos.

Bueno eso es todo por el módulo #2 espero que te haya quedado claro y te esperamos en el siguiente módulo para que nos muestres tu estilo.

Módulo 3: Como Conseguir la imagen perfecta:

Elegir el formato adecuado

- Conocerás los diferentes tipos de formato **video**

Componer:

- Que es la composición fotográfica **video**
- Reglas para la composición fotográfica **infografía**

Luz y color:

- Iso, velocidad de disparo y apertura de diafragma **video - infografía**
- Jugar con color **video - infografía**
- Jugar con la luz **video - infografía**
- Interior: Foto catálogo, composición con varios elementos **video - infografía**
- Exterior: Composición con varios elementos - Aprenderás a utilizar la luz del sol **video - infografía**

Calidad o impacto visual? - Cuando realizamos una fotografía podemos conseguir una imagen muy impactante, una imagen descriptiva, una imagen que denote creatividad por parte del autor para mostrar alguna sensación, transmitir una idea o incluso vender un producto. Por eso es muy

importante decidir antes de tomar una fotografía cuál es la idea o la finalidad de esa fotografía, esto nos dará un camino a seguir para conseguir una imagen que funcione según la idea que tenemos presente.

Muchas veces se discute que una imagen es técnicamente correcta o visualmente es muy interesante e incluso que la calidad es más correcta, más bueno o más mala. Siempre debemos cuestionarnos de cuál es la finalidad de cada imagen al momento de criticarla. Si realizamos una fotografía de reportaje cuya finalidad es describir un suceso o algún acto, una circunstancia determinada, tenemos en mente una consideración de que esa imagen debe explicar al máximo y mostrar el contenido, la circunstancia o el acto que se está suscitando. Con lo cual, normalmente lo que nos va a interesar es que haya suficiente información en las altas luces, en la bajas luces y que la imagen tenga un equilibrio correcto en todos los valores de la imagen y sea descriptiva, pero funcional.

Por otro lado, si buscamos una imagen creativa buscamos otros conceptos por o tanto la técnica al realizar no será la misma. Esto parecerá muy simple, pero será muy importante debido a que puede cambiar toda la consideración desde los ajustes iniciales en la propia cámara como la edición posterior de la fotografía. Si nosotros queremos hacer una fotografía puramente descriptiva, simplemente buscaremos que el histograma o triángulo de exposición, sea correcto, se encuentre repartido lo mejor posible, el balance de color sea correcto y el balance de la imagen (ley de tercios), sea atractiva.

Cuando nosotros buscamos un concepto creativo podemos romper muchas reglas y podemos sacrificar mucha calidad de imagen en beneficio de mejorar la sensación que queremos transmitir. Por ejemplo: Cuando realizamos una fotografía en contraluz nosotros podemos intentar de recuperar el detalle en las altas luces, en las zonas más iluminadas, para que toda la iluminación sea correcta y levantar las sombras para que toda la información para que tengamos toda la información en dicha zona para poder visibilizar al máximo la imagen con mayor nitidez. O podemos hacerlo de otro modo, podemos buscar que el valor de las sombras sea sumamente oscuro porque no nos interesa el detalle o la información de la sombra recogida en las sombras y en cambio podemos buscar un valor de luz correcto a las altas luces, sacrificando a las sombras o incluso tapando las más de lo que sería normalmente. Imagínate, solo nos quedaría el relieve. Si solo buscamos el relieve de una figura, lo que nos va a interesar es cerrar todos los valores de negro para mantener la esencia de contraluz. De esta forma podríamos decir que una imagen se puede conceptualizar según un elemento importante, la intención del autor. En el ejemplo podemos ver que la imagen conserva una esencia, una sensación, un concepto porque no observó a la persona o al objeto retratado en contraluz, debido a que estamos escogiendo una silueta de algo o de alguien en una ambientación, puede ser cualquier objeto o circunstancia que represente la finalidad de lo que el autor desea interpretar.