

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Departamento de Estudios Socioculturales

Identidades e inclusión social

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

ALTER CÓDIGO



**ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara**

6B04 Programa de industrias creativas audiovisuales y digitales

Kwapa: gente de río. Estrategias transmedia de impacto social

Alter CÓDIGO Otoño 2022

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Belén Guadalupe Solorio Salvador
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Laura Yarahí Núñez Fernández
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Fernando Robles Marrón
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Luis Oswaldo Morales Fernández
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Marina Alejandra Serna Hernández
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Rodrigo Gutiérrez Mercado
Lic. en Comunicación y Artes Audiovisuales	Saúl Sebastián Melchor López
Lic. en Diseño	Luz Elena Romero Macías
Lic. en Diseño Integral	Andrea Hurtado Torres
Lic. en Diseño Integral	Athziri Alejandra García Ramos
Lic. en Diseño Integral	José María Gallardo Salas
Lic. en Diseño Integral	Sofía Mortera Reding
Lic. en Gestión Cultural	María Camila Daniel Stone
Lic. en Mercadotecnia	Ana Luisa Barrera Torrez
Lic. en Psicología	Naran Sofía Martín del Campo Plascencia
Lic. en Publicidad y Comunicación Estratégica	Fernanda Torres de la Torre
Lic. en Sistemas Computacionales	Gabriel Alejandro Hernández Romero
Lic. en Sistemas Computacionales	Ricardo Alfonso Partida Flores

Profesoras líderes PAP: Daniela Mabel Gloss Nuñez y Alejandra Navarro Smith. Profesores especializados: José Francisco Rivera Gutiérrez, Roberto Castellanos Hernández, Selene Cruz Pastrana

Tlaquepaque, Jalisco, diciembre de 2022

ÍNDICE

REPORTE PAP	3
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	3
Resumen	5
Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional	5
1. Introducción.....	6
1. 1 Objetivos.....	7
1.2 Justificación	8
1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código.....	10
1.4 Contextos.....	12
2. Desarrollo	20
2.1 Sustento teórico	20
2.3 Planeación y seguimiento del proyecto	28
2.3 Metodología.....	36
2.4. Cronogramas de trabajo	81
3. Resultados del trabajo profesional.....	83
4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto.....	87
4.1. Aprendizajes individuales.....	87
5. Conclusiones	111
6. Referencias bibliográficas y otros recursos	113
6. Anexos generales	116

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

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

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

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

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

El Reporte PAP consta de tres componentes:

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

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

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

Resumen

En este reporte se encuentra toda la documentación del trabajo realizado durante el período de otoño 2022 dentro del proyecto de aplicación profesional Alter Código en el cual se siguió trabajando en la realización del videojuego “A orillas del río” y en la producción del documental de etnoficción “Déjenos pescar”.

En el documental etnoficción se tuvo como objetivo principal el rodaje en comunidades cucapá en Baja California, a partir de esto se implementaron diversas estrategias para lograrlo. Como resultado de lo anterior, se abrió un crowdfunding junto con una estrategia de difusión en redes sociales que incluyó, además, la participación en el festival universitario y la producción de *stickers* para lograr mayor impacto. En el videojuego el objetivo principal consistió en desarrollar una demo jugable cuyo resultado deja definida una dirección concreta para continuar a futuro. Además, permite mostrar las herramientas que se van a implementar como tomar objetos, seleccionar, agarrar e interactuar entre personajes y el entorno. En términos de colaboración se creó un cuadernillo ilustrado para mostrar a niños y adolescentes cucapá y, de este modo, sentar las bases de retroalimentación respecto al desarrollo de la historia y diseño de personajes. Por último, el viaje de producción proveyó de material para seguir desarrollando el documental, al mismo tiempo que permitió al equipo de videojuego sentar las bases de una retroalimentación con base en una metodología, desde la perspectiva emic, en la que nuestros colaboradores son co-productores del sentido.

Ciclo participativo del Proyecto de Aplicación Profesional

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

1. Introducción

El Proyecto de Aplicación Profesional PAP Alter Código continuó durante el período otoño 2022 con el proyecto titulado: Kwapa: gente de río. Estrategias transmedia de impacto social, el cual se enfocó en el desarrollo de dos proyectos centrados en la colaboración híbrida con miembros del pueblo indígena cucapá a partir de los cuales se busca crear espacios de concientización acerca de su estado actual, en particular de las problemáticas que enfrentan en su cotidianidad.

Antes de retomar los avances y pendientes de ambos proyectos se realizó una capacitación que sirvió como base general para todos los integrantes del equipo, misma que ayudó a contextualizar los escenarios en los que vive esta comunidad a partir de la revisión documental no solo de material académico sobre los Cucapá sino en articulación con un andamiaje teórico-conceptual que facilitó colocar la mirada en los procesos de representación social mediante el uso de diversas narrativas audiovisuales. Dicho lo anterior, se estudió cómo nociones como prejuicio, estigma, estereotipo, racismo o discriminación atraviesan las representaciones que hacemos del otro y, a su vez, tienen un papel predominante en las narrativas que construimos de grupos socialmente desfavorecidos, lo que contribuye a la perpetuación de diversas desigualdades.

Desde este escenario de estudio es que reflexionamos acerca de la construcción de las narrativas que son nuestro instrumento de trabajo para conseguir abrir diálogos que cuestionen aquellas otras narrativas reproductoras de desigualdad. Y es precisamente con los proyectos de etnoficción y de videojuego que se busca crear nuevas narrativas en colaboración con miembros del pueblo Cucapá.

Por lo anterior, este documento da cuenta de los procesos que se llevaron a cabo para ambos proyectos. En un primer lugar, el lector encuentra los objetivos de trabajo, tanto generales como específicos. En segundo lugar, en la justificación se aborda la relevancia social que tienen los proyectos en desarrollo para la apertura del diálogo e inclusión de diferentes actores sociales. En tercer lugar, se presenta los antecedentes del PAP Alter Código y cómo ha ido transitado por distintos escenarios y colaboradores. En cuarto lugar, se pone en el centro la discusión sobre el estado actual de los pueblos

originarios con base en ejemplos internacionales, nacionales y en particular el contexto del pueblo Cucapá. Posteriormente, en quinto lugar, un marco conceptual moldea la mirada hacia los pueblos originarios. En sexto lugar, se entra de lleno a los proyectos. Aquí se pone énfasis en los pendientes y cómo los integrantes retoman los procesos para dar continuidad a los proyectos. En séptimo lugar se delinea la metodología que guio cada uno de los proyectos. En octavo lugar se muestran los cronogramas de trabajo. En noveno lugar las reflexiones y aprendizajes que cada uno de nosotros como estudiantes logró en el transcurso de nuestra experiencia en el PAP. Por último, el lector encontrará las conclusiones en las que se resalta los avances y los pendientes, así también está el apartado de referencias consultadas y un apartado de anexos dentro del cual el lector encontrará material adicional.

1. 1 Objetivos

Objetivo general del PAP Alter CÓDIGO

El objetivo principal es producir materiales audiovisuales, gráficos, de audio, entre otros, que se organicen en universos transmedia con un doble objetivo: 1) comprender las realidades de los grupos con los que trabajamos y 2) enriquecer la esfera pública de la comunicación al intencionar diálogos que permitan generar interacciones entre diversos grupos de la sociedad, incluidos nuestros estudiantes. Este objetivo se ha logrado a través de la elaboración de obras que abrevan del campo de las artes audiovisuales, periodismo y estrategias de comunicación, creados en conjunto con dichos grupos y distintas organizaciones con las que el PAP establece alianzas.

Objetivos específicos del semestre

En este semestre el proyecto de etnoficción “Déjenos pescar” y el videojuego “A orillas del río” tuvieron los siguientes objetivos específicos (principal y secundarios), a saber:

Etnoficción

Principal: Concluir con el rodaje de la etnoficción “Déjenos pescar” e implementar las estrategias necesarias para lograrlo.

Secundarios:

- Desarrollar una estrategia de financiamiento para lograr recaudar fondos
- Abrir y desarrollar redes sociales para dar a conocer el proyecto de etnoficción
- Ajustar presupuestos para fines del proyecto primordial
- Conseguir patrocinios interesados en participar con apoyar en el proyecto
- Ir de rodaje a los ejidos El Indiviso y El Mayor Cucapá, en Baja California para convivir con los integrantes de la comunidad cucapá
- Tener un primer borrador o corte de montaje del documental

Videojuego

Principal: Elaborar un demo técnico jugable (Alpha) del videojuego y continuar con el desarrollo e implementación del objetivo de impacto orientado a “generar comunidades” alrededor de nuestro proyecto.

Secundarios:

- Elaborar assets, tiles, y demás elementos de juego para utilizar en Unity.
- Elaborar y desarrollar el diseño de personaje de nuestro protagonista y a partir de él diseñar el resto de la estética del mundo.
- Avanzar en el libro de arte del juego.
- Desarrollar a los personajes no jugables en el guion.
- Crear un cuadernillo de divulgación para los niños, adolescentes y jóvenes cucapá.

1.2 Justificación

El eje rector del PAP es “producir materiales audiovisuales, gráficos, de audio, entre otros”, para visibilizar, desmitificar y crear narrativas de grupos estructuralmente desfavorecidos. En esta línea de acción el PAP trabaja de forma híbrida y colaborativa con miembros del pueblo originario Cucapá. Por lo que en este período se continuó con el trabajo de manera simultánea con los dos proyectos puestos en marcha: el videojuego “A orillas del río”, que toma uno de los cuentos tradicionales de la comunidad y lo utiliza para atender la problemática de la reproducción cultural, particularmente la trasmisión de

rasgos culturales como el idioma. Esto con el propósito de promover el patrimonio cultural intangible entre las nuevas generaciones para a partir del juego, conservar las tradiciones, historias y la lengua, que generación con generación se van perdiendo en la cultura cucapá. La relevancia que tiene un proyecto de esta naturaleza es mayor si consideramos que según organismos internacionales como la UNESCO, el idioma cucapá está catalogado como en alto riesgo de desaparecer.

Por otro lado, el proyecto de etnoficción “Déjennos pescar”, aborda la problemática de los derechos indígenas con base en la documentación audiovisual de la defensa por continuar una práctica histórica del pueblo cucapá: la pesca. A través de una revisión de materiales de archivo y la producción de nuevo, se documenta la lucha por el derecho a la pesca que viven los miembros de la comunidad Cucapá al vivir en un lugar declarado zona natural protegida por el gobierno federal en 1993. La historia de la lucha se centra en la aprehensión de dos pescadores cucapá en 2010, y en la organización que hizo la comunidad para liberarlos. En el proceso se pone en cuestionamiento que ante la ley sea más importante la preservación de una especie endémica que la sobrevivencia de un pueblo indígena sin tomar en consideración sus costumbres, modo de vida ni sus actividades económicas de subsistencia. La relevancia que tiene el documental es trascendental porque discute y visibiliza una problemática particular vigente del pueblo cucapá, pero en otro sentido, es detonante de nuevas narrativas centradas en contar las dificultades que enfrentan las comunidades y pueblos indígenas en México cuando no son tomados en cuenta al momento de la elaboración de leyes, lo cual se traduce en procesos de discriminación sistémica, de diferenciación política en relación con el reconocimiento de sus derechos, que perpetúa las constricciones estructurales que experimentan los pueblos originarios.

Finalmente, ambos proyectos poseen un corte metodológico en el que aspectos como la colaboración con los propios protagonistas, esto es, miembros del pueblo cucapá, interactúan con nosotros creando puentes de comunicación, co-creación, co-responsabilidad para la construcción de sentidos y de comunidad cuyas fronteras traspasan el ámbito de academia con base en nuevas narrativas.

1.3 Antecedentes del PAP Alter- Código

El Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) Alter Código comenzó en el semestre de otoño del 2015 formando parte del Departamento de Estudios Socioculturales con el nombre de Construcción Digna del Otro (CÓDIGO), en una iniciativa por el *Programa de Industrias Creativas Audiovisuales y Digitales*, el cual en su momento fue coordinado por el Mtro. Jesús Guridi.

El propósito de este proyecto desde entonces ha sido generar representaciones y narrativas dignas para sectores vulnerables, logrando mejorar la percepción de estos en la sociedad jalisciense, principalmente de aquellos en la Zona Metropolitana de Guadalajara, siendo los adultos mayores de esta zona sus primeros colaboradores.

El proyecto elaborado en conjunto con los adultos mayores tuvo una duración de 5 años (2015-2020) dentro del cual se realizaron visitas de campo, actividades como el registro de las historias de vida de algunos colaboradores por medio de productos gráficos, fotográficos y audiovisuales. Las organizaciones no gubernamentales con las que se trabajó durante este tiempo fueron: *Entre Humanos A.C*, *Proyecto Sabius*, *Espiral en narración A.C* y *La escuela para Defensoras del Territorio Benito Galeana A.C*, esta última es una escuela ecofeminista enfocada en la igualdad de género por medio del trabajo con la naturaleza y el medio ambiente. Por otro lado, las instituciones de gobierno que formaron parte del proyecto fueron *Gobierno de Zapopan* y *DIF Zapopan*, con las cuales se formó el proyecto *Ciudad amigable con el adulto mayor* y *Subjetividades, emociones y cuidados en los adultos mayores y poblaciones socialmente excluidas*, bajo la supervisión de la Dra. María del Rocío Enríquez Rojas.

En primavera del 2019 se inició la grabación del documental *Cuidar los Años* y en otoño de ese año se realizó la postproducción de este. Los espacios que abrieron la puerta al proyecto para tener un mejor entendimiento sobre el contexto de los adultos mayores y poder realizar la grabación de éste fueron el Asilo Regina y el Asilo Fundación López de Chávez.

En primavera del 2020, el equipo del proyecto se dividió en sectores de trabajo, para enfocarse en el diseño de un universo transmedia, así como en la difusión y distribución del documental, con el propósito de concientizar y sensibilizar sobre la discriminación, los prejuicios y estereotipos que se tienen hacia el adulto mayor.

Para otoño del 2020 surgieron muchos cambios a causa de la contingencia sanitaria del COVID 19, entre estos fue la participación del Proyecto de Aplicación Profesional en el proyecto dirigido por la Dra. Alejandra Navarro Smith llamado "Caracterización de la vulnerabilidad de pueblos y comunidades indígenas: caso de estudio con pescadores cucapá", quien es actualmente profesora líder del PAP. Durante este periodo se trabajó con la comunidad indígena de manera híbrida, utilizando diversas herramientas digitales de comunicación como videollamadas y grupos en WhatsApp para entablar una conversación fluida, crear un ambiente de trabajo entre las dos partes colaboradoras. Esto dio pie a la generación de un prototipo para el web-documental "Conectadx" en conjunto con Camila, Yadira, Josué y William, jóvenes pertenecientes a la comunidad que tenían un interés por compartir principalmente en internet los cantos tradicionales, esta colaboración se concluyó en el semestre de otoño del 2021.

Asimismo, en primavera de 2021 como parte de las experiencias COIL (Collaborative Online International Learning) de ITESO se colaboró durante cuatro semanas con estudiantes de animación de la escuela Luciano Visconti de Milán, Italia. El producto de esa colaboración fue la creación de cuatro videobords basados en la historia del cuento cucapá, el cual, posteriormente, se convirtió en el proyecto de videojuego.

En otoño de 2021 los proyectos de videojuego y el documental de etnoficción fueron tomando más forma, delimitando sus objetivos, lo que permitió a partir de la primavera del 2022 una ampliación del universo transmedia creando las bases para el desarrollo del videojuego cuyo propósito es seguir preservando la cultura en las generaciones más jóvenes de la comunidad Cucapá, así como despertar el interés entre otros jóvenes. Al mismo tiempo se inició de manera más puntual la planeación del documental que aborda la problemática de la lucha del pueblo Cucapá en torno a una práctica histórico-cultural como es la pesca.

En verano de 2022 el equipo continuó con la planeación del videojuego, se implementaron estrategias transmedia para la distribución de la información sobre el proyecto así como la creación de una página web que tiene la función de conectar todos los elementos que forman parte del universo transmedia para brindar información no sólo para la comunidad, sino también para entidades de gobierno encargadas de crear políticas públicas, así como a investigadores, activistas, periodistas o público interesado.

1.4 Contextos

Los proyectos implementados por el PAP Alter Código se inscriben en una línea de discusión acerca del ejercicio y garantía de los derechos de los pueblos y comunidades indígenas. Bajo esta premisa es que, como parte del proceso de formación, aprendizaje y colaboración, tuvimos un módulo de capacitación y sensibilización durante las primeras semanas del semestre, en el que abordamos de manera puntual las experiencias de diversos pueblos originarios en relación con sus derechos. Esto, en primera instancia nos hizo familiarizarnos con la temática, pero, al mismo tiempo, permitió identificar problemáticas comunes a diferentes escalas: global, nacional y local.

Los apartados que siguen a continuación dan cuenta de esto. En primer lugar, abordamos el contexto global que permite conocer el porcentaje que ocupan los pueblos originarios en el mundo y cómo organismos internacionales advierten sobre la situación actual de ellos; en segundo lugar, el contexto nacional provee de un marco de discusión a partir de casos concretos; y, finalmente, el contexto local aborda de manera puntual el caso del pueblo cucapá, con cuyos miembros hemos entablado colaboración a la distancia. En suma, estos tres niveles de contextualización del estado actual de los pueblos originarios nos permitieron fortalecer el diálogo, la colaboración e investigación de los proyectos.

Contexto global

Según los datos de Amnistía Internacional en todo el mundo hay 476 millones de personas indígenas, que se distribuyen por más de 90 países. La población indígena representa

aproximadamente un 5 % de la población mundial. Una de las muchas problemáticas con las que se enfrentan estos grupos de personas es la falta de derechos, en específico a la libre determinación, la cual:

Hace referencia al derecho de los pueblos a determinar libremente su condición política y a proveer asimismo a su desarrollo económico, social y cultural. Mayor, al contrario, los pueblos indígenas han sufrido la violencia y la opresión tanto de los colonizadores como de la sociedad dominante (Amnistía, 2011).

Hay que añadir que, en realidad, no existe una definición autorizada de lo que es un grupo indígena, esto se decidió respetando el derecho de la autoidentificación, que como comenta Naciones Unidas (2022), es un elemento fundamental del derecho a la libre determinación. Así como también sus artículos 9 y 33 establecen que los pueblos y las personas indígenas tienen derecho a pertenecer a una comunidad o nación indígena, de conformidad con las tradiciones y costumbres de la comunidad o nación de que se trate, y que tienen derecho a determinar su propia identidad. Sin embargo, no es un tema que sea visiblemente respetado cuando hablamos de la poca importancia que los diferentes gobiernos les dan a estos grupos alrededor de todo el mundo, actuando violentamente hacia ellos, despojándolos de sus derechos.

En este tenor se puede decir que los derechos de los pueblos indígenas no fueron considerados sino hasta finales del siglo XX, gracias al movimiento indígena que inició la lucha por el reconocimiento de estos. Asimismo, las Naciones Unidas son pioneras en abogar por estos derechos y reconocer que los pueblos indígenas son sujetos a la libre determinación, como se establece en el artículo 3 y 4 de la Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas: “Los pueblos indígenas tienen derecho a la libre determinación. En virtud de ese derecho determinan libremente su condición política y persiguen libremente su desarrollo económico, social y cultural” (artículo 3):

“Los pueblos indígenas, en ejercicio de su derecho a la libre determinación, tienen derecho a la autonomía o al autogobierno en las cuestiones relacionadas con sus

asuntos internos y locales, así como a disponer de medios para financiar sus funciones autónomas” (artículo 4).

Como ejemplo de lo anterior podemos citar el caso de la Constitución Política de Colombia que, desde su establecimiento en 1991, reconoce la identidad étnica y las lenguas de los pueblos indígenas, así como sus territorios como entidades políticas y administrativas que disponen de la autonomía de autoridades indígenas quienes, en este caso, ejercen como funcionarios de gobierno. Este cambio fue posible gracias al Movimiento Alternativo Indígena y Social (MAIS) que empezó a aglutinar las diversas iniciativas que tenían las distintas regiones colombianas. Como resultado de este movimiento se propusieron las figuras políticas de dos senadores indígenas quienes se encargan de coordinar con las organizaciones y autoridades también indígenas. Este reconocimiento jurídico en las constituciones de algunos países concuerda con las recomendaciones hechas por las Naciones Unidas, la cual establece que:

“Cada pueblo indígena ha tenido tradicionalmente sus propias formas de participación política, expresadas a través de los derechos, deberes, responsabilidades y tareas que cada miembro de la comunidad asume. Dependiendo del sexo, la edad y las experiencias, los conocimientos y dones se han enmarcado en relaciones sociales, comunitarias y de parentesco, basadas en normas sociales comunitarias de estricto cumplimiento. Con el reconocimiento de los derechos de los pueblos indígenas en ámbitos nacionales e internacionales, sus demandas de participación política se han enmarcado en el derecho a la libre determinación, entendido como el derecho a determinar su condición política y perseguir libremente su desarrollo económico, social y cultural” (Naciones Unidas, 2014).

Por último, desde esta perspectiva podemos ver, siguiendo a las Naciones Unidas, que las diversas problemáticas que enfrentan los pueblos indígenas a lo largo del mundo son: "la lucha por el acceso a la tierra y las protecciones en torno a su territorio, los desafíos para acceder al agua potable, amenazas a la tierra y los recursos", "desplazamiento, conflicto y represalias", entre un sinnúmero más.

Contexto nacional

Como se sabe, es frecuente que lo relacionado con lo indígena este cimentado en una cadena de prejuicios, esgrimido bajo argumentos de que son una minoría, tienen costumbres diferentes o no están integrados en la sociedad. Con base en estas creencias e ideologías, instancias como el gobierno y la sociedad en general suelen concluir que los pueblos y comunidades indígenas son un problema para el desarrollo de México, y que, por lo tanto, debe ser resuelto. Una de las formas de dar respuesta a esta problemática ha sido a través de la historia de la implementación de procesos políticos de asimilación e incorporación, mismos que han dado pauta a prácticas de erradicación de la cultura, lengua y formas de vida autóctonas de los pueblos indígenas impregnadas por discursos desarrollistas e ideológicos que enaltecen la identidad nacional en detrimento de las identidades culturales de los pueblos originarios.

Históricamente los pueblos y comunidades indígenas han sido grupos invisibilizados, situación que ha generado una asimetría en el reconocimiento y ejercicio de sus derechos, además de que los ha mantenido al margen de las políticas públicas, de la actividad estatal y de la toma de decisiones que han construido y consolidado al Estado Mexicano. Por lo que este panorama plantea diversos escenarios para la diversidad de pueblos y comunidades indígenas, los cuales, al menos en este país, contabilizan alrededor de 62 grupos etnolingüísticos. De ahí que los riesgos de tomar a los indígenas como minoría, es decir, unificarlos siendo muchos de ellos totalmente distintos, sea borrar sus particularidades e invisibilizando sus demandas específicas.

Dicho lo anterior, los pueblos indígenas en México se enfrentan a realidades políticas y de ámbito jurídico generalmente desfavorecedoras. Esto se debe en su mayoría a los efectos de la discriminación, que a su vez son causados por la estigmatización y prejuicios que se hacen acerca de ellos, de sus usos y costumbres. Respecto a la discriminación hacia los indígenas, de acuerdo con Navarrete, se puede decir que se da a partir del uso o marcadores culturales, dando como resultado que “la discriminación hacia los indígenas que usan su propia lengua o su vestimenta típica, o incluso por sus rasgos

físicos, les afecta seriamente, pues muchas veces les impide el acceso a servicios, trabajos y oportunidades que sí están disponibles para otros mexicanos” (Navarrete, 2008).

De igual modo, la marginalización que sufren las comunidades indígenas debido a nuestra concepción sobre su forma de vida y cultura, basada muchas de las veces en la ignorancia, se ve agravada al ser institucionalizada. En otras palabras, cuando figuras de autoridad adoptan estos prejuicios en entornos jurídicos e institucionales afectan enormemente al desarrollo y prosperidad de los pueblos y comunidades indígenas provocando algunos tratos discriminatorios que incluyen la violación a sus derechos humanos, la poca o nula participación en decisiones gubernamentales que los afectan, y la imposición de la razón del Estado sobre la razón de los pueblos indígenas (Sierra, 2017).

Un ejemplo con el cual se hacen visibles estas realidades desfavorecedoras en el ámbito político y social es el caso de la comunidad Wixárika , la cual comprende algunas regiones de los estados de Durango, Jalisco, Nayarit y Zacatecas, en la cual, al día de hoy, se han registrado al menos 15 conflictos resultantes de la disputa por el territorio que incluye suelo, bosques y agua. Uno de los mayores conflictos que vive el pueblo proviene de su relación y la disputa del territorio con empresas mineras transnacionales que se han apropiado de miles de hectáreas para la exploración y explotación de los recursos del subsuelo, causando divisiones al interior de las comunidades por conflictos relacionados con la posesión de la tierra. En este sentido, de acuerdo con Leonardo Muñoz, Gobernador indígena de Nayarit, son más de doce grupos pertenecientes a esta etnia los que se han visto obligados a desplazarse de su lugar de origen, dado que las empresas transnacionales dicen ser propietarias del suelo y hace uso de recursos legales avalados por gobierno federal para la ejecución de sus proyectos.

El problema no es menor si consideramos que la extensión territorial propiedad del pueblo Wixárika ronda más de 60 mil hectáreas de suelo, extendido en al menos seis estados del país, y aunado a ello, más de la mitad de ese territorio se encuentra actualmente concesionado por parte del gobierno federal a la ejecución de proyectos de desarrollo a cargo de empresas transnacionales. Tan solo en el estado de San Luis Potosí, hasta donde se extiende el territorio del pueblo Wixárika, se avaló el despojo de más de 6

mil 725 hectáreas de suelo, sin importar que se encontraban centros ceremoniales, áreas comunales y “reservas de convivencia con la madre tierra”, y provocandola salida de al menos 2 mil pobladores indígenas que tuvieron que migrar a las zonas urbanas de la capital del estado en condiciones no favorecedoras para su bienestar. Esta situación, en palabras de Leonardo Muñoz, gobernador indígena en Nayarit, “de seguir sobreexplotando los recursos naturales, no sólo el pueblo Wixárika está en riesgo, sino que todas las comunidades nativas del país se encuentran ante la posibilidad de desaparecer, a causa del desapego de sus tierras originales” (Leonardo Muñoz, 2017). Estos procesos de despojo del territorio al pueblo Wixárika, como hemos mencionado arriba, no son aislados; diversos pueblos originarios están atravesados por este tipo de procesos que merman su capacidad de reproducción sociocultural y que lleva a algunos de ellos, sobre todo aquellos cuyos rasgos culturales les otorga cohesión e identidad social, corren el riesgo de desaparecer como es el caso del pueblo cucapá, que se abordará en el siguiente apartado.

Contexto local

El territorio bajacaliforniano cuenta con cinco grupos indígenas originarios, uno de ellos son los Cucapá. Los Cucapá se autonomban es-pei, que significa *el que viene, el que llega*; habitan en los márgenes del Delta del río Colorado, en el Valle de Mexicali, donde comienza la península mexicana de Baja California; son pescadores y artesanos. Ser pescador implica una forma de vida, y es una de las características principales que define y otorga sentido de lo que es ser cucapá, y cuya práctica tiene una importancia y continuidad hasta nuestros días. En otras palabras, esta actividad es vista por los cucapás como una forma de organización social a partir de la cual se establecen reglas de convivencia y se fincan relaciones sociales con otros miembros del grupo; en donde el papel de los vínculos familiares tiene un papel en la recreación de los lazos sociales.

En la actualidad, los cucapás forman parte del sistema nacional de pescadores ribereños y son tratados como todos los mexicanos que ejercen esta actividad de subsistencia. Además del problema generalizado de ser pescadores ribereños, en un lugar donde se hace cada vez más difícil realizar su trabajo no sólo por las restricciones

comerciales que significa tener que competir con pesquerías de mayor capacidad tecnológica y financiera, los cucapás también tienen que defender el derecho a realizar esta actividad contra una serie de normatividades de protección al medio ambiente y a la especie particular que pescan: la curvina golfina. De acuerdo con Alejandra Navarro (2010) los cucapá realizaban la pesca libre hasta mediados de 1980, esta actividad se regulariza cuando la Secretaría de Agricultura, Ganadería, Desarrollo social, Pesca y Alimentación (SAGARPA), sugiere a los pescadores cucapá organizarse en cooperativas para que les puedan otorgar permisos de pesca. Posteriormente, en 1993 la pesca para los Cucapá se convierte en una actividad ilegal en la zona, ya que las políticas de conservación de las especies en el Golfo de California prohíben su actividad de pesca cuando decretan la reserva de la biosfera del Alto Golfo de California y Delta del Río Colorado. Con esto, las autoridades prohíben cualquier tipo de extracción en la zona núcleo de la reserva.

Esta situación desencadena una serie de implicaciones directas para los cucapá. Un claro ejemplo sucedió en 2010 cuando dos pescadores cucapá fueron sentenciados en el CERESO de Mexicali debido a que fueron aprehendidos con la posesión en una red de un pez endémico en peligro de extinción: la totoaba. Si bien se trató de una pesca incidental, las consecuencias resultaron en violaciones a su dignidad, primero al ser despojados de su cabellera, lo cual es un símbolo de pertenencia e identidad en la comunidad; segundo, la violación del convenio 169 y; tercero, el tiempo que duraron dentro del centro de reintegración social. No obstante, esta situación no puede entenderse si no se toman en cuenta que las repercusiones de las reglamentaciones de la pesca han hecho que los Cucapá lleven 16 años librando una batalla jurídica con la intención de regresar a la legalidad sus actividades extractivas en las aguas del Delta del río Colorado y Alto Golfo de California. La movilización cucapá tiene su sustento legal en el reclamo del cumplimiento del Convenio 169 sobre Pueblos Indígenas y Tribales de la OIT. Dicha situación ha hecho que los pescadores reclamen al estado mexicano que los reconozca como pueblo pesquero indígena y por lo tanto como interlocutores legítimos para la defensa y ejercicio de sus derechos étnicos.

Hoy en día, la pesca se experimenta entre los cucapás como una forma de organización del tiempo. El tiempo de pesca es también un momento fundamental para recrear los lazos con miembros del mismo grupo étnico, y en particular con los miembros de la familia extensa. Cada temporada de pesca salen de diversos puntos del estado pescadores cucapás que viajan hasta cuatro horas para coincidir con los demás en el campamento de pesca cucapá, en la zona de El Zanjón. De este modo, la temporada de pesca es el tiempo de convivencia, de rememoración de actividades, creencias y personas que ya fallecieron, y, sobre todo, como se mencionó arriba, de recreación de los lazos identitarios con otros cucapás, que se convierte en un elemento identitario en la cultura y enaltece la importancia de la relación de los cucapá con el agua del delta del río Colorado.

Existen muchos registros tanto históricos como geográficos que nos muestran la pérdida y desaparición de lagos y ríos, por cambios tanto climáticos como humanos debido a las políticas de manejo del agua, en particular de aguas internacionales, como lo es el agua del río Colorado.

Actualmente los Cucapá siguen luchando por el respeto de la ley que los protege (Convenio 169) para que no sigan sucediendo conflictos como el encarcelamiento de dos pescadores y que siguen sucediendo hasta el día de hoy. No solo les arrebatan el sustento alimentario, también su identidad cultural debido a las malas prácticas de empresas, basura, contaminación y una serie de factores que llevaron al río a una sequía. El territorio y la cultura Cucapá está en una línea delgada por la amenaza que enfrenta perder el lago que los sustenta y el territorio que los representa.

2. Desarrollo

2.1 Sustento teórico

Para nuestro sustento teórico revisamos e investigamos conceptos que se relacionan con la construcción de narrativas en entornos audiovisuales teniendo como base a los pueblos indígenas y las representaciones sociales que se han hecho y se hacen sobre ellos. Nos interesó indagar en el marco de los pueblos indígenas como sujetos de derechos y la relación que guardan con el Estado.

De esta forma este marco conceptual nos permitió repensar el modo en que se construyen las narrativas, al mismo tiempo que nos brindó herramientas conceptuales para reflexionar acerca del cómo co-construir narrativas del pueblo cucapá en los proyectos colaborativos en desarrollo con ellos. Entre estos conceptos se encuentra representación, estereotipo, estigma, prejuicio, discriminación, desigualdad y racismo. Abordaremos cada uno de ellos por separado.

Representación

Las representaciones son generadas por lo que vemos y escuchamos por medio de lo audiovisual. En los medios audiovisuales y su influencia en la educación Barros y Morales (2015) enuncian “La imagen puede ilusionar o engañar. La especie humana siempre ha dado significado a lo que ve” y esto nos hace reflexionar sobre la manera en que consumimos lo audiovisual. Mientras que Navarro (2012) en *Representación y Antropología Audiovisual: Videos y construcción de significados sobre los Cucapá* menciona en el caso concreto de los pueblos originarios que “Las representaciones sociales preexistentes ordenan conocimientos, percepciones y valoraciones sobre los grupos indígenas en México.”

Ambos textos enfatizan la importancia y el poder que tienen los medios audiovisuales en la reproducción de representaciones de los grupos sociales. Por ello, un aporte importante sería descodificar lo que uno ve a partir de lo que existe en nuestra visión de representación hacia los grupos indígenas en los medios audiovisuales. De acuerdo con nuestros diferentes proyectos con colaboradores del pueblo Cucapá es

importante quitar lo implementado en nuestra sociedad y comenzar a ver el entorno desde una mirada emic, es decir desde el punto de vista del colaborador, para dotar de significado y sentido a las narrativas, y de este modo producir narrativas alternativas a las establecidas. Por poner un ejemplo de la importancia en la construcción de nuevas narrativas pensemos en la representación de la vestimenta de los grupos indígenas, es común que nuestro imaginario esté permeado por imágenes de indígenas portando trajes típicos, esta centralidad en resaltar un marcador cultural tiene implicaciones no tan fáciles de observar pues por un lado se corre el riesgo de dar una mirada folclórica de los pueblos originarios restándoles su carácter político; además de que se asume una visión ahistórica, descontextualizada y que anula su capacidad de cambio como negar que ellos también visten casual al igual que nosotros.

Incluso podemos ahondar más dentro de esta decodificación de las representaciones audiovisuales mediante el uso de la etnografía para generar contenido audiovisual más cercano y acorde a la realidad que queremos representar junto con nuestros colaboradores. Se trata de realizar lo que autores como Ardèvol, E. (1998) menciona acerca de la importancia de darle un lugar a la mediación audiovisual que consiste por un lado, reconocer el papel que tiene nuestra presencia en el producto audiovisual, al mismo tiempo que permite otorgar el lado subjetivo de los propios miembros de una cultura al incorporar su mirada, sus interpretaciones personales, y de esta forma conocer a través de ellos lo que les es realmente significativo acerca de un hecho social.

Estereotipo

Los estereotipos son “un conjunto de creencias mantenidas por un individuo en relación con un grupo social” (Suriá, 2010), basados en constructos cognitivos que se enfocan en los rasgos o costumbres de un grupo específico. Diversos autores están de acuerdo en considerar que los estereotipos:

Hacen referencia a los atributos personales de un grupo social y en que, aunque éstos sean más frecuentemente rasgos de personalidad, no son, desde luego, los

únicos. Hay tres principios para investigar los estereotipos: 1) son creencias compartidas sobre un grupo, 2) son una ayuda para explicar la realidad social y 3) son un mecanismo de ahorro de energía (Ashmore y Boca, 1981)

Los estereotipos, a pesar de fungir como una ayuda para explicar la realidad social y formar parte de la transmisión y mantenimiento de la cultura a través del tiempo, estos pueden predisponernos y alterar la realidad. Incluso pueden transformarse en prácticas de exclusión social de acuerdo a las relaciones de poder que operan en cada sociedad. En una dinámica de grupos sociales, aquellos que tienen mayor poder suelen ejercer prácticas de exclusión hacia los grupos marginados, llegando incluso a negarles derechos básicos y justicia, lo cual es inconscientemente justificado por los estereotipos transmitidos y reforzados a través de distintas generaciones (Espinosa, Calderón-Prada, Burga & Güimac, 2007, p. 295).

Algunos de los ejemplos de estereotipos podrían ser los que se hacen a las comunidades indígenas, estos clasificados como estereotipos culturales son causados a base de un grupo social con tradiciones o comportamientos diferentes. En el caso de los Cucapá puede que sus tradiciones que les dan una forma de actuar y de vestir los lleven a tener casos de discriminación, por ejemplo, el hecho de que los antiguos cucapás eran animistas puede causar un cierto descontento a las personas que no comparten esas creencias o que siguen pensando que son prácticas vigentes cuando no necesariamente se siguen esas costumbres hoy en día. De forma similar puede ser que una persona urbana al ver el uso de su vestimenta tradicional les dé una idea errónea de su estado socioeconómico ya que se relaciona a las personas indígenas con gente con pocas capacidades monetarias, mala educación y no siempre es así.

Respecto a los medios audiovisuales, que son de gran relevancia para la transmisión de información, es importante reconocer que las sociedades latinoamericanas seguimos visualizando el mundo con el mediador epistemológico que ha significado la industria cultural estadounidense que construye hegemonías visuales locales, mientras las miradas indígenas se encuentran una vez más al margen y enfrentando muchas

dificultades de aceptación, popularización y acceso a espacios de difusión más amplios (Nahmad, 2007).

Para Nahmad (2007) cuando los indígenas construyen su representación existe la posibilidad de transgredir la dominación, la marginalidad y la exclusión por medio de las imágenes. En los videos, ya sean tramas documentales, de ficción o videoclips, se autoconstruyen como sujetos móviles, participativos y con voluntad de decisión. Lo que expone la importancia de que los indígenas formen parte de la industria que documenta, ya sea para hacer una autorrepresentación o una colaboración.

Estigma

Los griegos se referían al estigma para referirse a aspectos físicos no habituales en los demás, denotaba algo malo en la persona que los tenía; actualmente, esa denominación no está tan alejada de esta forma de ver a las personas, “se trata de un proceso dinámico de devaluación social que desacredita significativamente a un individuo ante los ojos de los demás” (Goffman, 1963)

Goffman menciona que hay tres tipos de estigma, la primera son los “defectos” corporales o aspectos físicos, luego, los defectos del carácter de la persona, tanto en creencias como formas de ser, pensar y actuar, también aspectos como el alcoholismo, la drogadicción o la homosexualidad entran en esta categoría; por último, están los estigmas tribales, los cuales son hacia la raza, nacionalidad, religión, etc.

El estigma es multifacético esto puede deberse a muchas razones, incluidos rasgos físicos y/o prácticas sociales como el color de piel, la religión que se profesa o las preferencias sexuales (Jones y Ariza, 2018, p.359). De ahí que, “El estigma puede definirse como una serie de atributos que caracterizan a una persona o grupo de personas y le hacen pertenecer a una categoría social concreta” (Ramos Bernal, 2013, p.15). Por lo tanto, podemos notar, a lo largo de los años la sociedad ha ido “definiendo” de alguna manera ciertos atributos que nos hacen generar estos estigmas hacia los demás por el hecho de ser diferente a lo que estamos acostumbrados, esto tiene un impacto tanto individual como colectivamente hablando, detonando diferentes prácticas sociales como lo son, los estereotipos, discriminación, racismo, o prejuicios, por ejemplo.

Prejuicio

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el prejuicio tiene dos acepciones: “creación de una opinión o percepción acerca de algo o alguien antes de conocerlo / a fondo” y la opinión previa y tenaz, por lo general desfavorable, acerca de algo que se conoce mal. Con base en ambas definiciones podemos decir que un prejuicio es la idea que se tiene de un grupo social sin previa experiencia o contacto previo. Se genera a partir de la enseñanza en el núcleo íntimo de las personas y no tiene un sustento lógico porque son concepciones que carecen de información necesaria para tener una opinión objetiva, provocando juicios sesgados sobre grupos de personas. Entonces estos pueden tener como referencia la región, cultura, clase social, orientación sexual, orientación, color de piel, etc.

Existen varios ejemplos de prejuicios como puede ser los que suscitan odio y rechazo hacia un sector de la población como en el caso concreto de los exconvictos, a quienes no se les da oportunidades laborales ni se reconoce su reintegración dentro de la sociedad debido a la etiqueta social que reciben por ser exconvictos. Otro caso es el rechazo o negación de un servicio a la gente por su color de piel en restaurantes u otros establecimientos. En ambos casos hay un trato distinto por percepciones que se tiene sobre las personas habilitando prácticas de segmentación. Otro ejemplo más cercano a la realidad que exploramos recae en las comunidades indígenas a las cuales se les adjudica como responsables de su situación socioeconómica, lo que da pie a afirmaciones del tipo de que “son pobres porque quieren” o que su analfabetismo, sus bajos niveles de educación las convierte en incapaces de reconocer y defender sus derechos establecidos en la Constitución Mexicana. Otro prejuicio común hacia los pueblos originarios es colocarlos como sujetos en el pasado, ahistóricos, incapaces de acceder o manejar la tecnología cotidiana y por tanto verlos como atrasados. Todo este conjunto de factores favorece a prácticas de discriminación, racismo, exclusión y subordinación ante la sociedad y ante el gobierno. Por último, la acumulación de prejuicios da a lugar entonces a casos de discriminación colectiva.

Discriminación

La discriminación es cuando se le da un trato diferente a un grupo debido a alguna idea generalizada de sus características físicas o ideológicas. Los objetivos de discriminación usualmente son las minorías, aunque también se puede dar el caso de que alguna mayoría sufra de discriminación, lo que termina siendo una desventaja para el grupo que la recibe, vive o experimenta. Se puede decir entonces que a nivel individual entre las consecuencias de la discriminación está el estrés, el desarrollo de comportamiento agresivo y la depresión pues es un atentado en contra de la identidad de una persona y provoca que ésta tienda a desvalorizarse. A nivel colectivo es cuando los grupos empiezan a ser maltratados o influye en que los problemas que viven dichos grupos sean “invisibilizados”.

No es entonces raro darse cuenta de cómo algunos de los colectivos que más sufren de discriminación son los pueblos indígenas al ser considerados diferentes en comparación con el resto de la sociedad; esto reproduce representaciones en las que son vistos como inferiores. No obstante gran parte de esto se debe a la desinformación que circula con base en prejuicios, estereotipos o estigmas.

En este sentido algunas situaciones de discriminación hacia el pueblo Cucapá se relacionan con argumentos que anulan su capacidad política como por ejemplo decir que “no saben que es lo mejor para ellos” restándoles o impidiendo su participación en asuntos que son de relevancia para su sustento y para su reproducción social como lo es la declaración de un área natural protegida sucedida en 1993 que no tomó en cuenta la existencia del pueblo cucapá y su práctica de la pesca en el territorio declarado como de conservación ambiental.

Desigualdad

El diccionario *Oxford Languages* nos da la definición de desigualdad como la “condición o circunstancia de no tener una misma naturaleza, cantidad, calidad, valor o forma que otro, o de diferenciarse de él en uno o más aspectos” (N.D.). La desigualdad se puede presentar en diferentes circunstancias y en diferentes situaciones, por ejemplo, Bengoa, J. B., Márquez, F. M. y Aravena (2000) mencionan que la desigualdad no se da en sí como algo

natural, sino que es la sociedad generadora de estas situaciones o circunstancias que ponen en desventaja al otro o a los otros.

Esto nos conduce a poder ver reflejados distintos tipos de desigualdades dentro de nuestra sociedad, uno que podemos mencionar es la económica representada en la distribución del ingreso dentro del país en donde una minoría tiene un capital mayor al que se considera como base en la población nacional mexicana.

La desigualdad también se expresa de manera diferente según diversos indicadores que van desde el grupo social, el género, la edad, entre otros. En cuanto a la diversidad de grupos sociales que componen a nuestro país podemos mencionar a los pueblos y comunidades indígenas, los cuales a menudo experimentan una o más desigualdades agravando su bienestar social. Así por ejemplo, las condiciones de vida de la comunidad Cucapá, en el norte de México, son semejantes a las de muchas comunidades indígenas en el resto del país cuyo acceso a servicios básicos como salud, educación, vivienda, agua potable, energía eléctrica se caracteriza por ser precario. Aunado a ello, las relaciones interculturales entabladas con el aparato estatal son desiguales y asimétricas en relaciones materiales como en la actividad de la pesca de la corvina –principal actividad cultural y productiva de este pueblo indígena – en la que se muestra de manera fehaciente la reproducción de las desigualdades. Pastrana (2014), nos da una imagen más clara de cómo se vive esta desigualdad al señalar que las restricciones a la actividad pesquera condena a la extinción al pueblo cucapá porque no solo deben competir con las reglamentaciones en la denominada Reserva de la Biósfera del Alto Golfo de California y Delta del Río Colorado sino que también por el recurso (los peces) con las cooperativas pesqueras no indígenas que tienen una mayor capacidad de captura. A este respecto, “el porcentaje (de curvina) que capturan los Cucapá [...] no rompe el equilibrio ecológico ni amenaza la extinción de la especie”; sin embargo, se criminaliza su actividad pesquera, se les trata de una manera poco justa perpetuando sus desventajas sociales.

Racismo

El racismo según Troyano en su texto *“El Racismo consideraciones desde su definición conceptual y operativa”* (2010), define a otra persona como diferente por las diferencias

raciales entre ellas. Para la ONU se define como " cualquier distinción, exclusión, restricción o preferencia basada en la raza, color, descendencia u origen étnico o nacional, que tenga el propósito o efecto de invalidar o perjudicar el reconocimiento, goce o ejercicio, en situaciones iguales, de los derechos humanos y libertades fundamentales en el campo político, económico, social, cultural o cualquier otra área".

Por otra parte, en su texto "*Racismo y Lenguaje*" (2018), Back y Zavala defienden la postura de que tanto la raza como la cultura están interrelacionadas, el arraigamiento de estas es tan profundo que es casi imposible diferenciar un racismo cultural –el cual surge a partir de las creencias, lenguaje, etc., - a uno biológico -como lo sería el tono de la piel, aspectos o rasgos faciales, etc., - mientras que Isela Cleto en su más reciente texto sobre el tema, "*Racismo y Trayectorias Docentes en Contextos de Lucha Autonómica Indígena en Cherán, Michoacán, México*" (2022), nos trae a la mesa un nuevo termino: el blanqueamiento. Y lo define como el "proceso de con-version en blanco, que no se limita al color de la piel, sino que se presenta como una compleja transformación ética y civilizatoria y que, en el caso mexicano, se ha ligado al mestizaje y ha convertido a este último en un alter ego muy eficiente para el racismo".

Ahora que tenemos en cuenta las tres definiciones, tenemos la posibilidad de notarlas y situarlas en diferentes contextos y situaciones sociales como lo es en el caso de la comunidad Cucapá, que a nuestro parecer no solamente experimenta uno de los significados sino que es acreedora de los tres tipos de racismos señalados ya que la comunidad se ha visto forzada a adaptarse a las sociedades, a las urbes o a lo que se conoce como 'cultura occidental', dejando de lado sus raíces y elementos representativos. Dichas situaciones como el moverse a otras ciudades para encontrar trabajos dignos y con sueldos suficientes, u opciones para continuar sus estudios, hacen de cierta forma que tengan que adaptarse a una sociedad distinta a su cultura, llegando al grado de invalidar u ocultar su identidad para obtener una aceptación dentro la sociedad más amplia.

2.3 Planeación y seguimiento del proyecto

En el período octubre 2022 nos planteamos continuar con el desarrollo de los dos proyectos: el videojuego “A orillas del río” y el etnodocumental “Déjenos pescar”. Una de las primeras decisiones en conjunto con las profesoras líderes giró en torno a la organización del trabajo colectivo, se acordó que tanto los integrantes como los nuevos trabajaríamos las primeras semanas en el documental; posteriormente, retomáramos el videojuego. Los siguientes párrafos que siguen dan cuenta de lo que se acordó para la continuación de cada proyecto.

Etnoficción

De manera general, desde la primera sesión del semestre se repasaron los avances de semestres pasados para evaluar en qué punto nos encontrábamos del desarrollo del proyecto y establecer nuestros objetivos del semestre en curso. Lo que resaltó de este ejercicio fue que nos encontramos con dos obstáculos: el tiempo y los contextos que nos rodeaban.

En relación con ambos obstáculos nos dimos cuenta de que nuestros objetivos eran demasiado grandes como para completarlos en las semanas del semestre, por lo que se tuvieron que reformular, por ejemplo, uno de ellos consistió en aplazar la planeación del viaje y el desarrollo a profundidad del documental; en su lugar, concentrarnos más en otros objetivos como el manejo y distribución de redes sociales para llegar a tener un mayor alcance en nuestro crowdfunding y de esta manera poder llegar a la cifra meta.

Además en este semestre se siguió trabajando con actividades que se han desarrollado en semestres anteriores, lo que ha permitido dar continuidad al proyecto a pesar de los retos que conlleva; por ello, otra de las primeras decisiones medulares fue contextualizar a los nuevos participantes de la etnoficción: el equipo al consultar textos, videos, montajes anteriores, y estar en pláticas constantes acerca del propósito, misión y objetivo del proyecto, poco a poco empezó a hacerse uno mismo con el documental.

Asimismo, cabe subrayar que nuestro proyecto contaba con una ruta crítica que se vio afectada por cuestiones de seguridad para el viaje y el escaso tiempo para la

virilización en redes sociales de nuestra campaña de crowdfunding. Con este escenario planteamos dos alternativas para sacar de la crisis al proyecto:

- 1.- Nuestra producción contaba con menos de dos semanas para viralizar en redes sociales nuestro crowdfunding y era una tarea un tanto imposible. Aunado a esto, la ruta de hacer la grabación en Baja California durante el mes de octubre tampoco resultaba factible por lo que planteamos recorrerla hasta principios de enero, dejando todo el semestre para la viralización en redes del crowdfunding.
- 2.- El aplazamiento de la grabación en sitio también daba la oportunidad de investigar temas de seguridad para el viaje, así como de dar un mes y medio a los encargados de la elaboración y planeación de la estrategia de impacto y estrategia de redes. Con esto en mente, la idea fue seguir con el crowdfunding, y abrirlo por un período de un mes, esto es, desde principios de octubre hasta principios de noviembre. Una vez recaudada la cifra meta se propuso calendarizar el viaje a finales de noviembre y principios de diciembre. Comenzando la post producción en primavera 2023.

No obstante, a las dos alternativas propuestas, lo que como equipo terminamos eligiendo para el proyecto fue una ruta más directa. Debido a que las fechas para la filmación se acercaron rápidamente, el manejo de redes sociales y la campaña del Kickstarter se tomaron como máxima prioridad al momento de manejar el curso del documental, asimismo se produjo mucho contenido audiovisual para viralizar en redes sociales y así aumentar las probabilidades de atraer a potenciales patrocinadores del proyecto.

Por otro lado, el equipo encargado de la producción del documental se hizo cargo de hacer un guion para patentar el proyecto para futuros eventos, organizar los costos del viaje (incluyendo comidas, transportes y boletos de avión), preparar los guiones de entrevista para poder llegar y saber a quién entrevistar y qué preguntar.

Con base en lo arriba descrito, retomamos la forma de trabajo por equipos empleada en los semestres anteriores, así que nos dividimos tomando en cuenta el área de *expertise* de

cada uno de los integrantes del equipo para de esta manera avanzar al mismo ritmo y poder abarcar de una forma más amplia las tareas a realizar. La organización que empleamos fue dividir el equipo en producción del documental, estrategia de redes y comunicación, estrategia de relaciones públicas. A continuación, detallamos los seguimientos del proyecto que realizaron los integrantes de cada equipo según sus áreas de expertise.

Estrategia de producción

El equipo de trabajo estuvo conformado por Belén, Marina, Naran y Camila ,como integrantes internos, y por Édgar, egresado de ITESO e integrante del PAP Alter Código en primavera de 2022, encargado del diseño sonoro, todos bajo la dirección de Alejandra Navarro.

Tabla 1. Integrantes del equipo de producción, otoño 2022

Integrantes	Rol
Belén Solorio	Producción
Marina Serna	Fotografía y edición
Naran Martín del Campo	Guionista y editora
María Camila Daniel Stone	Estrategia de crowdfunding
Édgar Macías	Diseño Sonoro
Alejandra Navarro	Dirección y producción

De manera individual presentamos los aportes de cada miembro:

Belén Solorio - Producción

Desde el semestre pasado mi rol ha sido el de producción, así que una de las tareas iniciales fue retomar y revisar el calendario que ya se tenía y en el cual se detalla el tentativo proceso a seguir para el semestre otoño 2022. También otra de mis actividades consistió en ajustar el presupuesto desarrollado, a la par de la coordinación de las áreas y del equipo que se integra para ir a Baja California. Estas y otro tipo de decisiones a seguir se tomaron de la mano de la dirección. Además, se decidió que a lo largo del semestre se debía elegir fechas de viaje, así como las posibles maneras de conseguir el presupuesto para realizarlo. Esto último le correspondió al área de estrategia de crowdfunding.

Marina Serna - Dirección de Fotografía y editora

Este semestre me uní al equipo de etnoficción con el rol de Dirección de Fotografía y edición, presentando las necesidades en cuestión de grabación para el rodaje y producción de las entrevistas en Baja California. De igual manera se decidió trabajar en producir pequeños clips, utilizando el archivo de videos grabados por la comunidad Cucapá para usarlos en las redes sociales.

Naran Martín del Campo – Guionista y editora

Desde el semestre pasado fui encargada de arreglar el material previo y sintetizarlo para que fuera lo más compacto y directo posible, junto con ello también me encargué de hacer varios borradores de lo que sería el guion a lo que ahora sería la escaleta. En este semestre para dar continuidad a los procesos iniciados, me encargué de las entrevistas que se harán dentro del documental y con ellxs ampliar la construcción del guion y las preguntas que se les harán a los personajes del documental.

María Camila Daniel Stone – Estrategia de Crowdfunding

Como parte del seguimiento se presentó una forma de financiar el proyecto, la cual involucra la herramienta de *Kickstarter* para así desarrollar una estrategia de crowdfunding. La campaña se abrió para un mes con la finalidad de ser capaz de pagar vuelos, estadía y emergencias dentro del rodaje de la etnoficción. Se utilizó un *teaser* que ya había sido montado en meses anteriores y un texto sobre la metodología y desarrollo del proyecto junto con su equipo y participantes. La imagen 1 es una muestra de la visualización de la campaña en redes sociales.

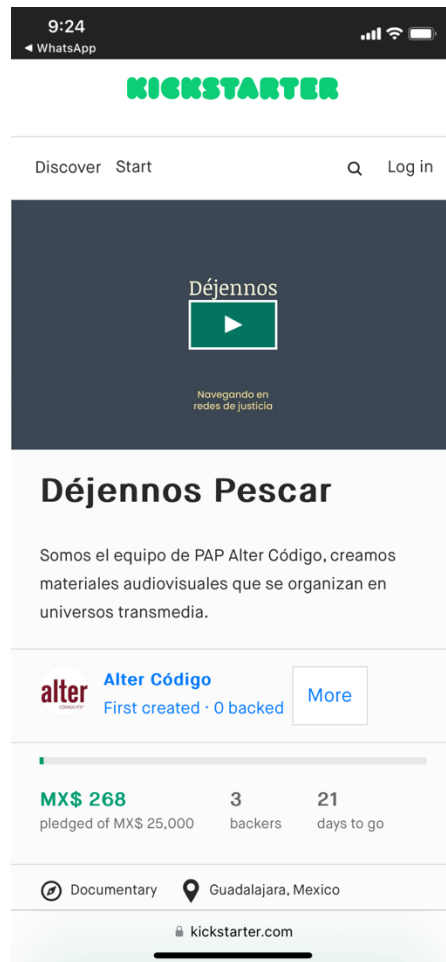


Imagen 1. Campaña de crowdfunding en Kickstarter

Estrategia de Relaciones Públicas y universo transmedia

Andrea Hurtado Torres

Este semestre, mi trabajo consistió en crear una estrategia de relaciones públicas donde se realizó una red de posibles embajadores con los cuales se planea dar difusión al proyecto principalmente dentro de redes sociales para tener un mayor alcance. Los embajadores se seleccionaron con base en el propósito del proyecto que es dar una importancia política y abrir las conversaciones públicas de aspectos que sean socialmente relevantes para el proyecto así como para nuestros colaboradores, esto es, fomentar el activismo en diálogo con las comunidades indígenas en México, activismo sobre la protección de trabajo indígena, generar propuestas para que los agentes de gobierno puedan realizar una reestructuración de las políticas públicas que hoy afecta a los pueblos y comunidades indígenas.

Otra parte de mi trabajo fue continuar con la realización de la página web transmedia con la que he estado trabajando desde el verano en aspectos gráficos, de diseño e interacción. Lo que se realizó en este ámbito fue crear una plataforma que se pretende que sea probada en el viaje de producción a Baja California por los mismos miembros Cucapá, de manera que esto les permita conocerla, pero además evaluar y comprender la interacción para poder realizar los cambios necesarios y que sea una plataforma lista para el uso de la propia comunidad cucapá.

Estrategia de Redes sociales y Comunicación

El equipo se creó por primera vez en este semestre de otoño 2022, ya que, a pesar de que anteriormente se habían tenido algunas ideas para la comunicación del proyecto en las redes sociales, no se había diseñado un plan de desarrollo y seguimiento. Así que durante este semestre al integrarse dos compañeras de las carreras de Publicidad y comunicación estratégica y de Mercadotecnia, se les asignó la tarea de crear una estrategia de redes sociales cuyo objetivo particular consistió en hacer posible la creación de una comunidad y, de igual manera, contribuir a la estrategia de crowdfunding. Además de que compañeros diseñadores se sumaron para hacer para hacer posible las estrategias.

En suma el equipo de redes se conformó por:

Fernanda Torres – Publicidad

Ana Luisa Barrera – Mercadotecnia

Sofia Mortera - Diseño

Luz Elena - Diseño

Athziri García - Diseño

Sebastián Melchor – Artes Audiovisuales

Sebastián Melchor – Montaje

Mi integración a este cuatrimestre fue orgánica, aprovechando mis conocimientos en comunicación y artes audiovisuales. Hacían falta reels de contexto en las páginas de las redes sociales para enriquecer y acercar a las personas a nuestro proyecto. Así que con el uso de Adobe Premiere apoyado en material de archivo grabado por Alejandra Navarro

Smith en 2010, realicé 24 Reels con una duración aproximada de veinte segundos cada uno, con apoyo del equipo de Diseño que realizaron las plantillas correspondientes que posteriormente ajusté al formato del video.

Fueron exportados en dos formatos: Formato origen: de 720x380p a 1080x720p y formato 9:16 (para celulares). En la imagen 2 se muestran las miniaturas de los 24 reels publicados en las redes sociales del proyecto.

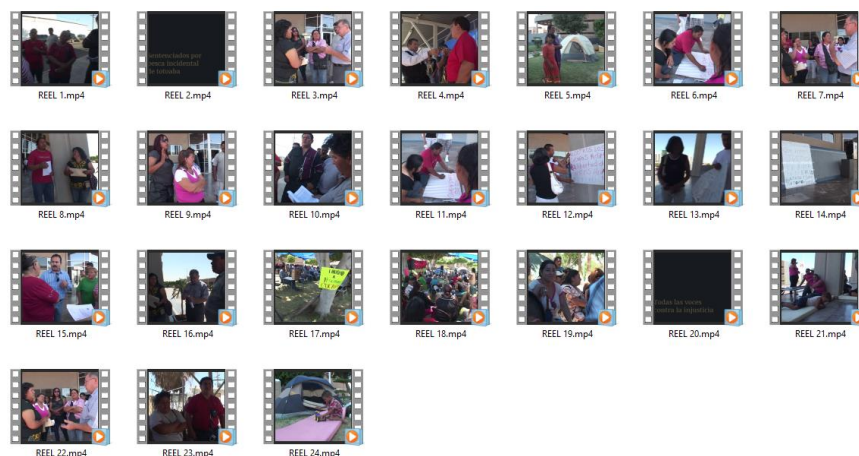


Imagen 2. Reels en redes sociales

Videojuego

En el equipo de videojuego partimos de analizar qué se hizo en semestres anteriores y qué es lo que faltaba para definir una estrategia. La tarea se facilitó porque varios integrantes del equipo participamos en semestres anteriores por lo que pudimos fluir de forma más rápida e integrar a los nuevos integrantes del semestre otoño 2022. Esta organización nos permitió además definir qué elementos y estrategias implementadas en verano retomar para seguir desarrollando el proyecto. Algunas de las estrategias que decidimos darles continuidad fueron compartir grupalmente los avances alcanzados, añadir la herramienta “Trello” para la parte organizacional por permitirnos asignar tareas y ver su progreso en tiempo real, logrando así establecer metas alcanzables para este semestre.

En retrospectiva, las diferentes alternativas que se analizaron fueron las siguientes: El proyecto empezó formalmente a desarrollarse, es decir, en arte ya se estaba empezando a definir un estilo; en programación se empezaron a hacer prototipos; y, en narrativa se tuvo una primera versión del script de la historia. Prácticamente los mismos

integrantes se mantuvieron por lo que no fue difícil elegir el cómo proseguir, esto es, retomáramos el proyecto tal y como lo habíamos dejado en verano, resolveríamos los pendientes y continuaríamos el desarrollo en los departamentos ya establecidos. Se integraron nuevos miembros en materia de programación y arte con quienes se planeó un gran avance después de proporcionar una correcta contextualización y asesoría, la cual consistió en exponer el estado actual del proyecto y el plan a futuro, todo con el objetivo de proporcionar una demo técnica jugable para el final del semestre.

El camino que se eligió y la manera en cómo decidimos dar continuidad al proyecto fue primero analizar los avances que teníamos hechos en cada uno de los departamentos que conforman el proyecto videojuego para de esta forma trazar las líneas de acción en relación con lo que podíamos mejorar o cambiar. Esto hizo posible tomar algunas decisiones importantes en torno a los sistemas, por ejemplo, se decidió que se quedara el sistema Nav Mesh porque permite mover al personaje de punta A a B, lo que otorga mayor jugabilidad. En este mismo sentido, la estructura general de los mapas se mantuvo similar, pero sistemas como el diálogo fueron completamente cambiados por otros que ya estaban previamente hechos porque resultaron durante las pruebas con mayor flexibilidad que los que teníamos contemplados previamente.

Por último, con base en la experiencia anterior de verano, nos organizamos por medio de diferentes equipos de trabajo de manera similar a como se divide un equipo de videojuego real, es decir, programación y game design, arte y animación, narrativa (antes guion), etc. Esto nos permitió mantener un contacto cercano con los demás equipos de manera que pudiéramos estar al tanto del avance de los demás y poder dar seguimiento al trabajo propio de forma que funcionara en armonía con el de otros equipos.

2.3 Metodología

En este apartado mostramos las formas en las que el proyecto de videojuego “A orillas del río” y el proyecto de etnoficción “Déjennos pescar” se concretaron, esto es, los caminos, las decisiones que se tuvieron que tomar en el desarrollo de los procesos creativos. Cabe señalar que la apuesta metodológica siguió como eje articulador de la perspectiva emic, proveniente de la etnografía, para resaltar el punto de vista de nuestros colaboradores, y, al mismo tiempo, construir en conjunto las narrativas transmedia.

Esta mirada corrió transversalmente entre ambos proyectos. Por una parte el videojuego “A orillas del río” retomó la importancia del fortalecimiento y colaboración con Jaziel, un joven cucapá cuyo papel dentro de la comunidad está situado en lo que denomina la “revitalización de la cultura” y desde esta demarcación es que en nuestros encuentros se da el intercambio de saberes en torno a su cultura para poder plasmar aquellos elementos relevantes dentro del universo del videojuego. Mientras que por el lado del proyecto de etnoficción “Déjennos pescar”, lo emic y lo colaborativo se expresa en la etnoficción. Bajo el entendido de que la etnoficción es un término utilizado para hacer referencia a la cercanía de la realidad cuando se crea un elemento mediático. La metodología de este término es a partir de la libertad de las herramientas de registro y así captar la situación más “honesta” dentro de los momentos capturados. De esta manera, el investigador puede tener un acercamiento más ameno y lograr a través de una ligera planeación una exploración más realista y presente dentro del documental (Grau Rebollo, 2005).

Asimismo, es importante advertir que como se trata de proyectos vivos no hay un plan definitivo a seguir, sino que más bien las metodologías responden a las propias necesidades que van surgiendo en el desarrollo de los proyectos. Esto no significa que no haya una planeación detrás o que las decisiones sean tomadas de manera deliberada; al contrario, es parte de los retos hacer frente a las vicisitudes, pero para ello es que el trabajo coordinado y en equipo debe dar respuesta y solución a las problemáticas, por ejemplo, la forma de trabajo por equipos y áreas solucionó la parte de la organización e implementación de actividades y tareas. Dicho lo anterior, se presenta a continuación el

desarrollo de los procesos de cada proyecto y las diversas metodologías empleadas. Empezamos por el videojuego, posteriormente con el etnodocumental.

Proyecto videojuego “A orillas del río”

Una vez creados los departamentos de videojuego (arte, programación, narrativa) se puso en contexto a los nuevos integrantes acerca de todas las decisiones directivas tomadas con anterioridad y los roles asignados (véase el apartado 2.3 Planeación y Seguimiento del proyecto). Posteriormente a esta puesta en común, cada departamento diseñó su metodología de acuerdo a las necesidades y se decidieron las herramientas de trabajo.

En los siguientes párrafos el lector podrá conocer de cerca el desarrollo del proceso creativo, el cual corrió de manera paralela con la ejecución de las actividades de cada departamento y con la colaboración al interior del PAP entre los propios compañeros y al exterior con Jaziel, miembro de la comunidad cucapá y nuestro principal enlace.

A. El proceso creativo

Como parte del proceso creativo una de las primeras acciones fue la puesta en común para los nuevos integrantes del proyecto. Gran parte del trabajo colaborativo cobró vida en la pizarra del aula para dar a conocer el contexto, algunos ejemplos de videojuegos en los que nos hemos inspirado, así como trazar las líneas de los avances del proyecto de videojuego “A orillas del río” (Véase Imagen 3). El pizarrón nos permitió poner el trabajo visible de cada departamento, de esta de forma ningún departamento quedó aislado y se incentivó una constante comunicación entre nosotros para que la narrativa, jugabilidad y visuales tuvieran una correlación y no se implementaran elementos que no correspondían con lo que queríamos comunicar con el juego.

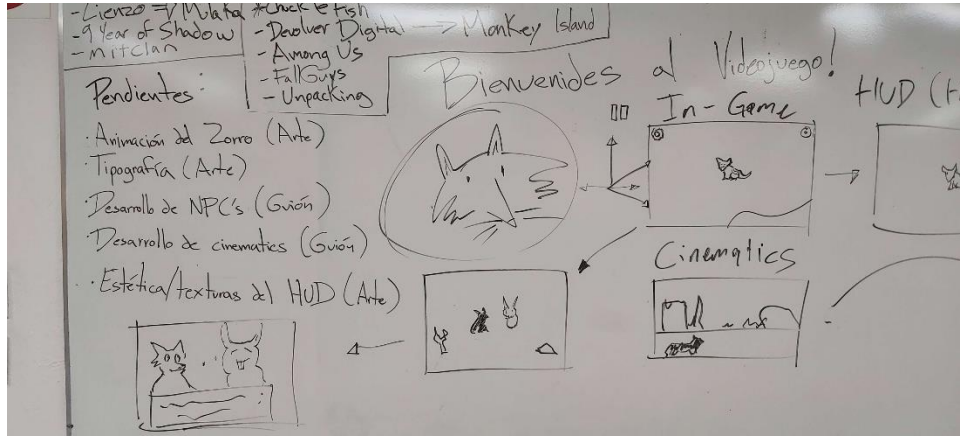


Imagen 3. Contextualización y seguimiento del videojuego

En la imagen 3 se aprecia el uso de la pizarra como herramienta creativa, de lado izquierdo, por ejemplo, se explica cómo realizar las cinemáticas, y a la derecha, cómo funciona el inventario; asimismo se explicó la decisión sobre el uso de los tatuajes en los personajes como parte del diálogo colaborativo con Jaziel, miembro de la comunidad Cucapá, quien nos explicó en su momento la relevancia cultural que tienen para su pueblo el uso de los tatuajes.

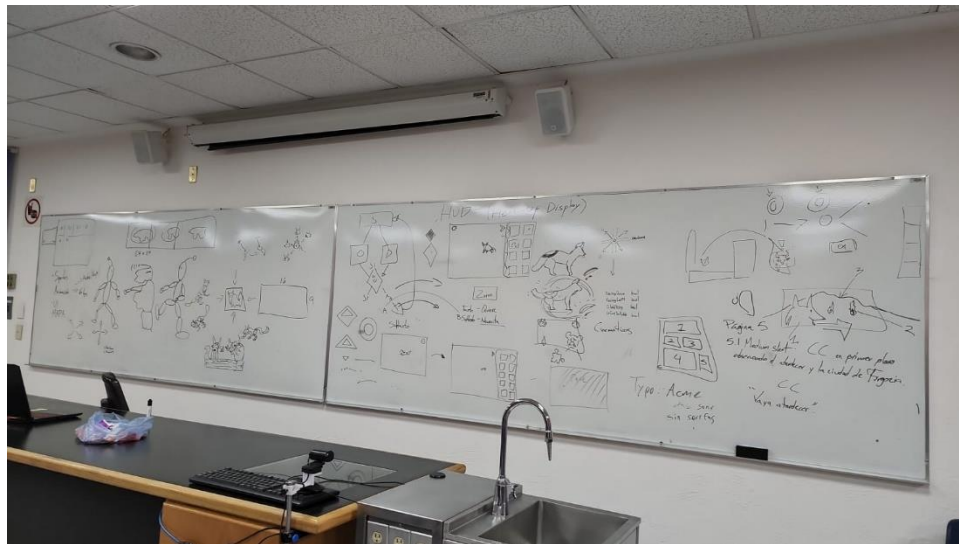


Imagen 4. Pizarra como herramienta de brainstorming

Aunado a esto, otra parte importante del uso de la pizarra como una herramienta de trabajo expositiva es que nos permitió a cada departamento intervenir en la propuesta con ideas (*brainstorming*) (véase imagen 4) y en la explicación puntual de aspectos técnicos (imagen

5) como por ejemplo cuando nuestro compañero Gabriel, del área de programación, nos socializó y explicó cómo funciona el flujo del nivel con relación a la historia (imagen 6).

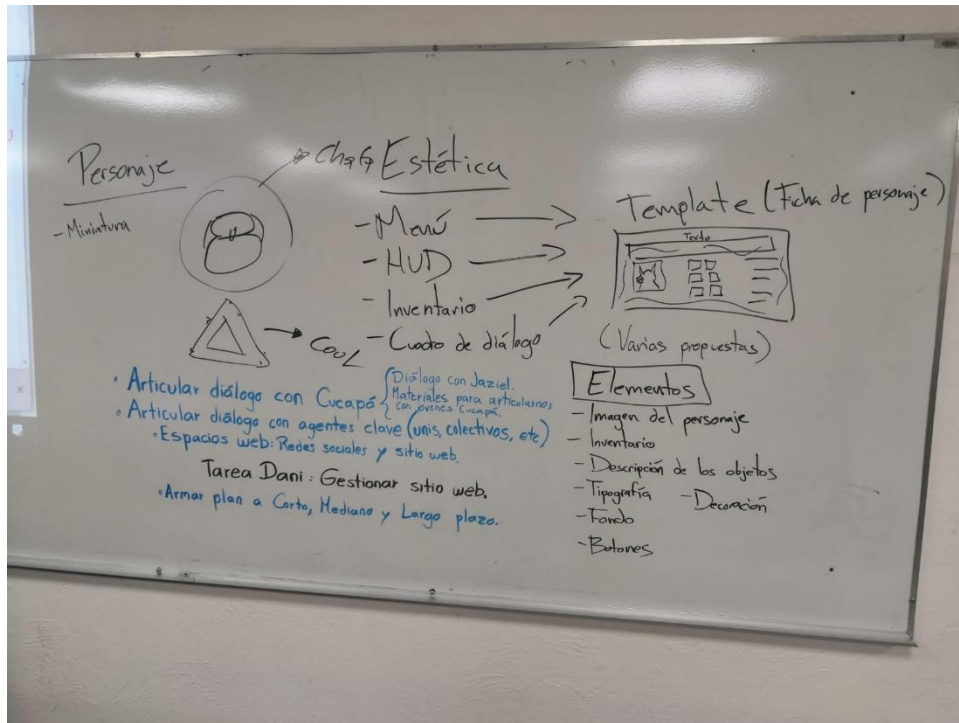


Imagen 5. Aspectos técnicos

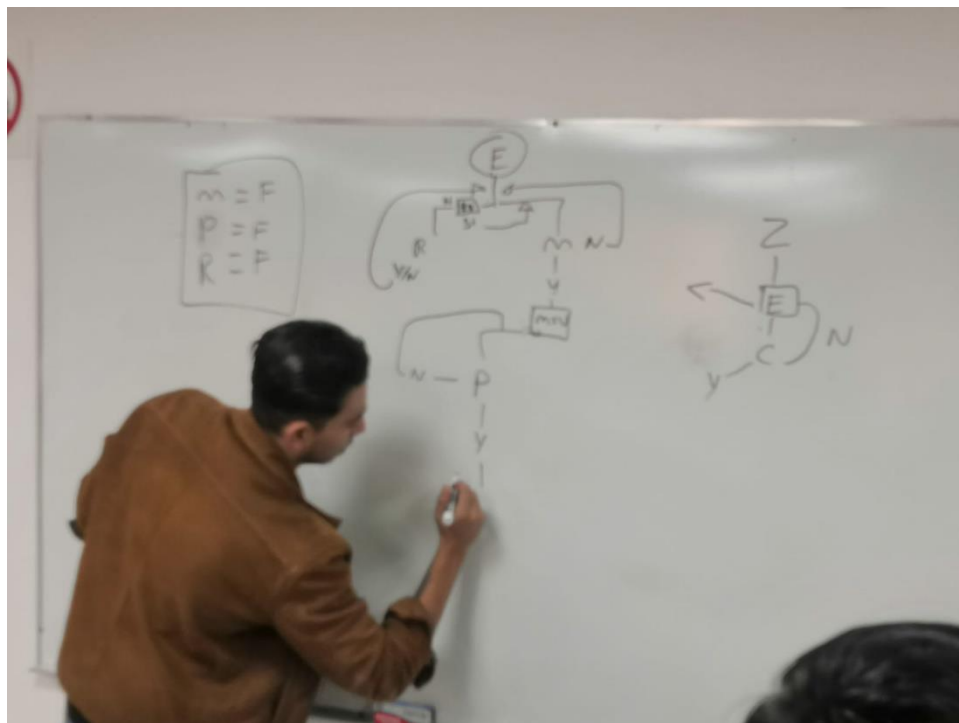


Imagen 6 . Intercambio de saberes profesionales

Asimismo, la lógica de la creación de un videojuego exige la participación tanto de los profesores especializados como del resto de los integrantes de los departamentos porque se necesita un constante intercambio de ideas.

La guía de los profesores ayuda a situar las necesidades del proyecto y a trabajar en ellas, por ejemplo, en la imagen 7 el profesor Frank ayudó a nuestros compañeros del departamento de narrativa a pensar en la estructura de las cinemáticas con base en ejemplos concretos de la historia de El zorro y el coyote.

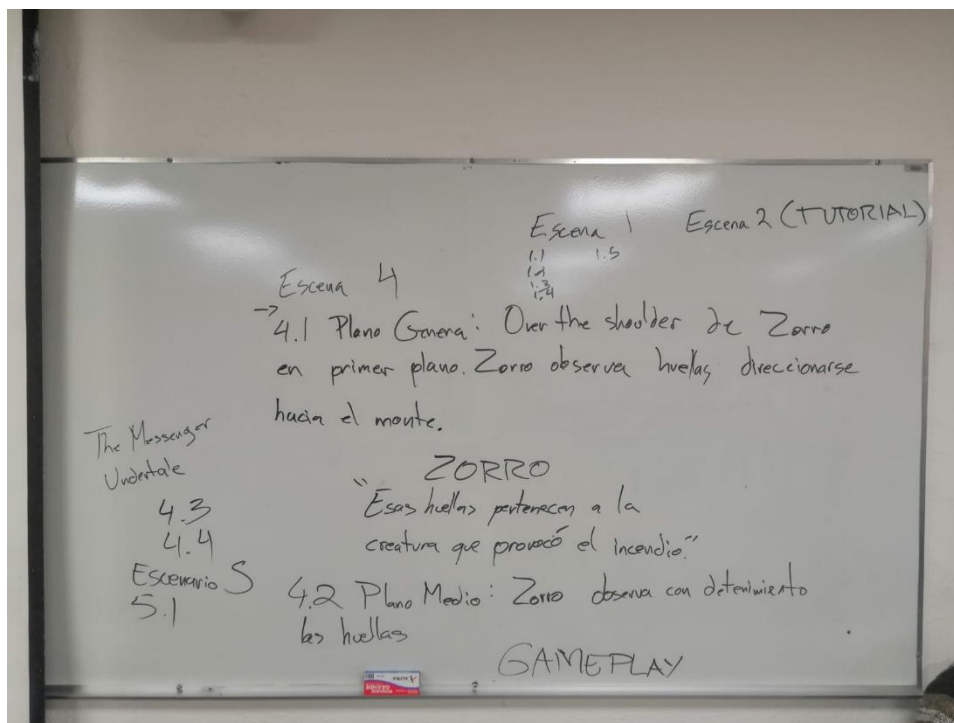


Imagen 7. Proceso de la construcción de narrativas

Como producto de la socialización de las propuestas es como se formulan acuerdos y líneas de acción. En la imagen 8 el equipo de arte muestra las propuestas de diseño del personaje de El Zorro, uno de los personajes principales, al resto de los departamentos.



Imagen 8. Participación y retroalimentación grupal

Como parte del proceso creativo, además, se realizaron explicaciones acerca de la técnica y la funcionalidad de los *tillesmap*, que son los elementos gráficos y visuales repetibles que se utilizan para crear los escenarios o entornos del juego, y personajes secundarios, que son los que amplían la historia del cuento cucapá (Imagen 9) y ejemplos de desarrollo del diagrama de flujo (Imagen 10)

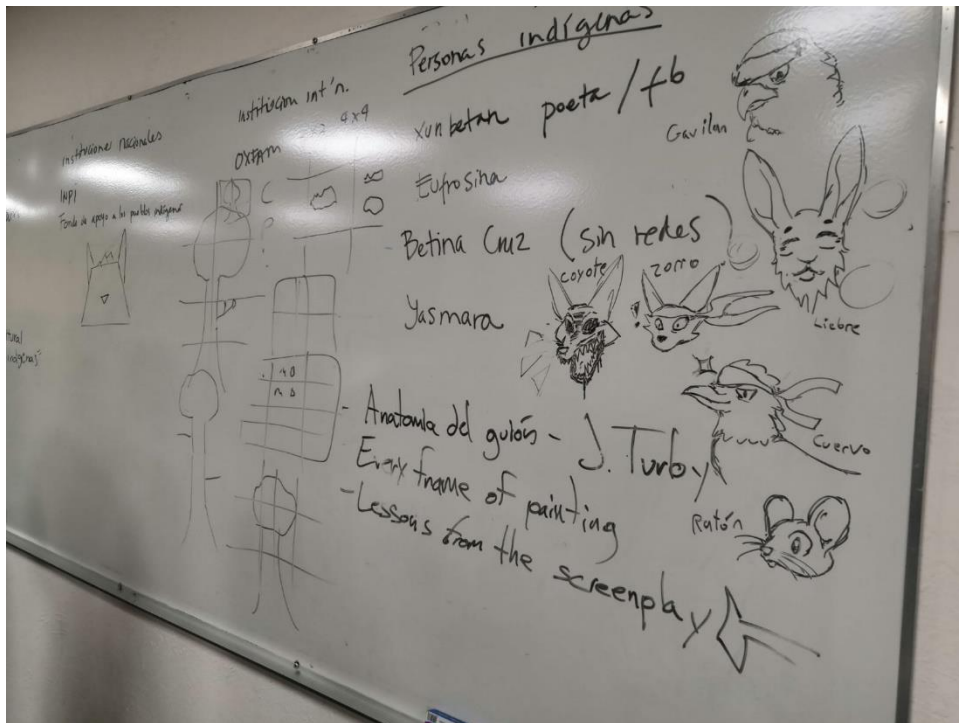


Imagen 9. NPC (Personajes no jugables)

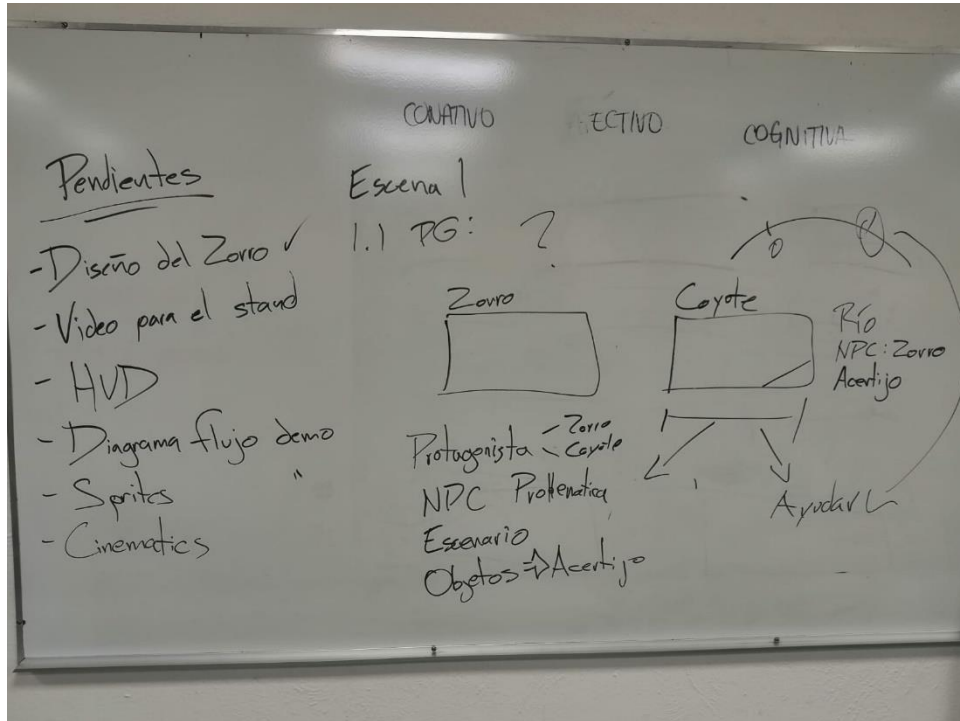


Imagen 10. Pautas para el diagrama de flujo

B. Puesta en marcha de los departamentos

Departamento de Programación

En el área de programación se realizó una reestructuración del semestre pasado, tomamos lo que estaba hecho para el proyecto y vimos qué se podía mejorar y qué debía ser cambiado; después de un poco de experimentación se encontraron nuevas tecnologías que nos aportaron una mayor eficiencia en el proyecto, dándonos herramientas para más fácil y rápidamente poder crear los sistemas necesarios para realizar el videojuego tales como un sistema de inventario y Point and Click.

Lo anterior nos permitió crear una base mucho más sólida del videojuego que dejará a los futuros equipos de programadores el poder crear contenido del videojuego en vez de tener que levantar los sistemas. También se trabajó con los grupos de arte para discutir sobre las limitaciones que presenta el juego y qué tipo de recursos nos podían empezar a proveer y cómo deberían verse para poder realizar una demostración del juego que se aproxime más a una versión final.

Así que en este periodo las personas que conformamos el departamento de programación fuimos Ricardo Partida y Gabriel Alejandro Hernández, quienes a continuación detallaremos lo hecho como programadores.

Ricardo Partida:

Como programador para el equipo de videojuego, me encargo de que los sistemas de juego funcionen como se espera. En el período pasado de verano me encargué de iniciar el juego e implementar sistemas tales como el de movimiento, colisión, diálogo y armar una escena de prueba, a pesar de que mi viejo sistema para el diálogo fue lo más laborioso en dicho periodo, al final decidimos cambiarlo por el sistema de Fungus, ya que, no solo ya está terminado, sino que nos permite tener más flexibilidad con el sistema en general, como agregar animaciones y poder leer texto que ya haya pasado.

Hasta ahora mi rol en este periodo del proyecto ha sido investigar, planear, diseñar e implementar algunos de los sistemas del juego, tales como la persistencia de datos entre escenas de Unity, cámara; además de un par de funcionalidades para el inventario que Gabriel, nuevo integrante del equipo, implementó. Ambos discutimos las ideas generales de cómo debíamos estructurar la data e investigamos si podíamos optimizar o cambiar los sistemas que ya existían en el juego. De ahí nos empezamos a repartir las tareas por hacer y luego planeamos combinar lo que hicimos en un proyecto unido.

Gabriel Hernández:

El rol que me tocó es programar en diferentes aspectos del videojuego, mi trabajo fue crear las herramientas necesarias para poder desarrollar el juego mediante Unity, ya sea documentarme, programar y diseñar el juego. En la imagen 11 se puede ver parte de este proceso del desarrollo de sistemas en donde se observa al personaje jugable en un simple mapa habitado por objetos y otros personajes no jugables.



Imagen 11. Mapa del videojuego con personajes jugables y objetos

En esa misma imagen podemos ver también una demo de cómo se colocan los objetos, NPC, usuario y escenario. Asimismo, las actividades que realicé son la interacción de objetos con el inventario y los NPC, poder tomar objetos y arrastrarlos en el entorno, crear diagramas de instrucciones dentro de Unity. En la Imagen 12 se muestra una imagen del diagrama mencionado, en este se puede observar que está checando algunas variables y en azul el diálogo que diría.

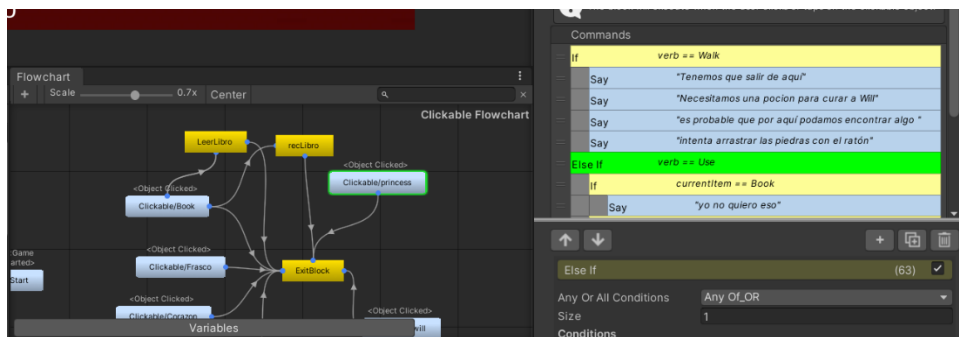


Imagen 12. Sistemas fungus a partir de diagramas de flujo

Dicha imagen es un ejemplo del funcionamiento del sistema fungus, usando diagramas de flujo junto con grupos de instrucciones. En cuanto a las estrategias que tomé para poder trabajar fueron utilizar la herramienta de flujo Fungus que facilita en gran medida todo lo que necesitamos para el juego que estamos creando.

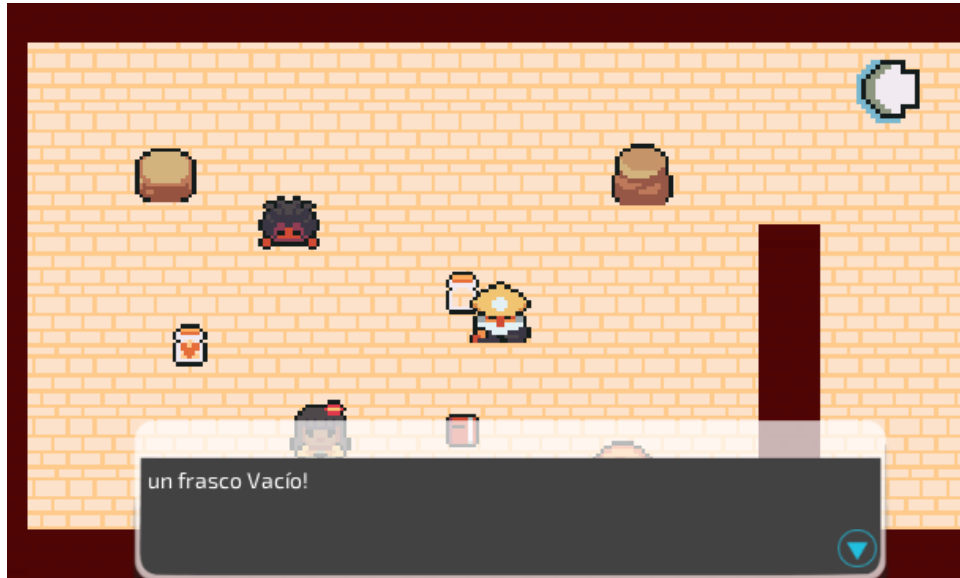


Imagen 13. Interacción de los personajes con los objetos

Mediante esta estrategia es posible visualizar la interacción con un objeto y cómo el texto sale al interactuar con el objeto.

En el tema del inventario creé diferentes scripts, uno que maneja los slots del inventario, uno que maneja los ítems de inventario por sí mismos, otro que maneja el target que sería el usuario entre otros (Imagen 13 y 14).

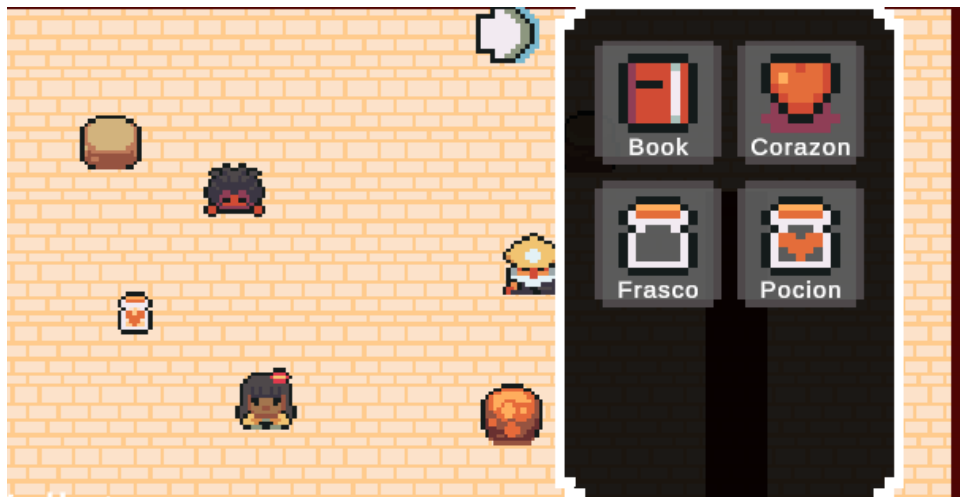


Imagen 14.- Inventario del jugador mostrando el frasco recogido en la imagen pasada

Cabe mencionar que la decisión de usar Fungus se tomó ya que adaptada correctamente agiliza la producción del juego a tal punto que no es necesario seguir programando una

vez que el juego base está establecido. Por último, se entregó una demo jugable (Imagen 15, véase el enlace en el apartado de Anexo 1).



Imagen 15. Demo jugable

Departamento de narrativa

En el departamento narrativa, antes de guion, compuesto por Yarahí y Luis, comenzó con la asesoría de Frank, quien nos pudo orientar para poder terminar de tener establecidos los personajes del Zorro y el Coyote dentro del documento denominado “la biblia”. Esto implicó trabajar a partir del esqueleto de guion que se realizó en verano, realizando correcciones y expandiendo la historia para que se pudieran desarrollar mejor a los personajes principales.

Para ello se tomaron como referencia videojuegos como *Halo 2*, inspirándonos en el personaje del inquisidor, un protagonista que se redime a sí mismo en la historia; *The Last of Us 2*, como un videojuego en el que se nos permite jugar con las perspectivas de los dos personajes protagonistas y *Undertale* siendo un RPG (juego de rol), que contiene personajes muy carismáticos con un protagonista que aprende a perdonar.

Después se realizó un documento, a cargo de Luis, detallando a los demás personajes no-jugables (NPC's) teniendo referencias tanto visuales (por medio de imágenes) como narrativas (por medio de descripciones textuales) para que el equipo de arte pueda darse una idea de lo que estamos buscando al tener en mente estos personajes.

Además realizamos un avance en el desarrollo de NPC's (personajes no-jugables) que son:

- Una pareja de liebres (inspirado en los castores de Narnia)
- Un grupo de gavilanes (inspirado en los Chicos del Barrio)
- Un par de cuervos (inspirado en los primos Salamanca de Breaking Bad)
- Un grupo de ratones del monte (inspirado en los Temmies de Undertale)

Luis trabajó un documento en word en donde se detallaron los objetos dentro del videojuego, las interacciones que deberá tener el jugador con ellos, sus significados (en el caso de los objetos legendarios), y lo que significan dentro de la historia del videojuego. Dentro de este documento también se encuentran los escenarios que se plantean en la historia y también los personajes no-jugables, todos organizados en una tabla.

Cuando se integraron nuevos miembros al equipo (Luis Fernando y Sebastián), pudimos pasar a la parte del desarrollo de Cinemáticas del juego, en el cual, de manera textual dentro de un documento en word, describimos lo que se verá en cinemáticas (Imagen 16). En otras palabras, se decidió seguir conceptualizando la manera en la que se llevarán a cabo las acciones que tenemos descritas en el esqueleto de guion, serán cinemáticas que involucren a un conjunto de imágenes con ligero movimiento de cuadro, tal es el caso como lo hemos visto en el cómic animado *Batman Black and White* o videojuegos como *Undertale*.

INICIO CINEMATIC

ESCENA 1.1

El ZORRO se encuentra en segundo plano buscando entre sus cosas, se ve casi adentro de un cesto mientras vuelan algunos objetos hacia afuera: un palo, una vasija, una red.

Detrás de él en primer plano, una sombra pasa corriendo hacia la izquierda.

El Zorro lentamente saca la cabeza del cesto.

CUT TO:

ESCENA 1.2

El Zorro en un primer plano observa a su hijo desde un over the shoulder, quien está atorado con la bandana, con una cara de preocupación.

Imagen 16. Guion de cinematics

Esta decisión la establecimos en conjunto con Frank, un estilo tipo cómic en donde por paneles se irá contando la historia a través de imágenes con texto, ya sea diálogo dentro de los paneles o texto narrativo.

Aunado a ello, todos trabajamos en un diagrama de flujo a través de la herramienta LucidChart para poder describir las acciones del Zorro y el Coyote a través de su travesía en el videojuego, detallando las interacciones con los otros personajes no-jugables y los objetos que tendrá que recoger, así como los objetivos que se plantean y el seguimiento de la historia en general (Veáse imagen 17). Por último, esto se tradujo en un esquema para desarrollar los diálogos entre el jugador y los NPC's, las misiones que van a realizar y los objetos que tendrán que buscar y obtener para completar los objetivos.

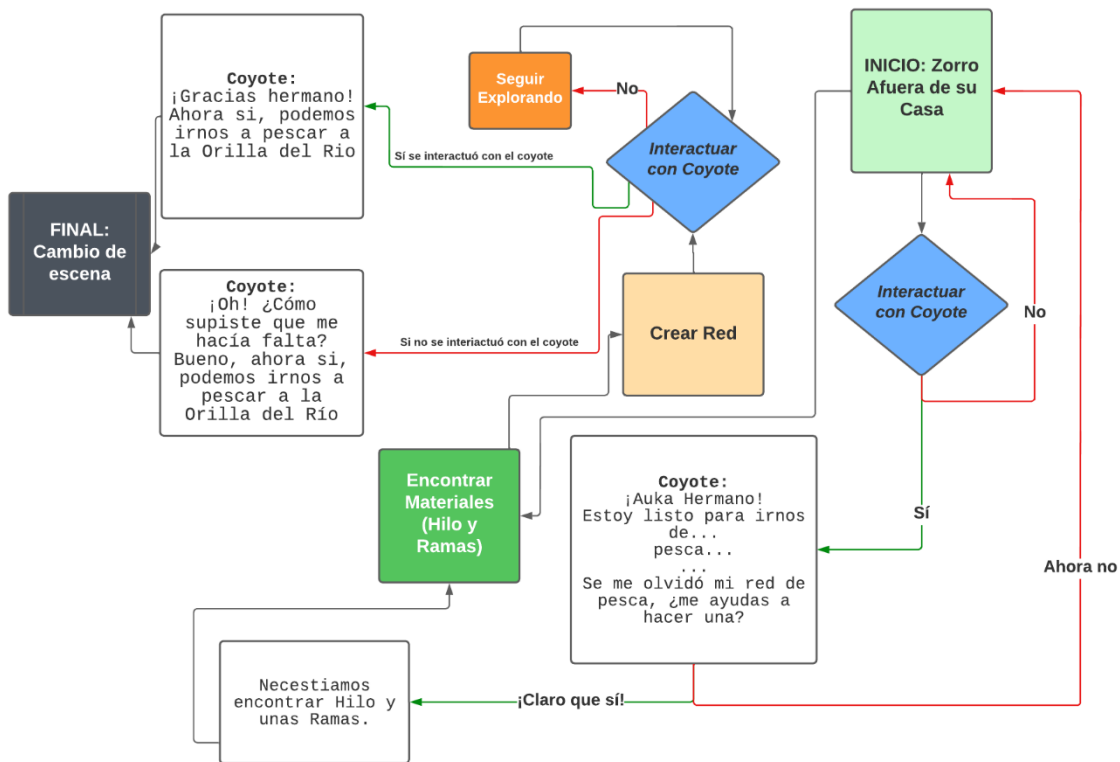


Imagen 17. Diagrama de flujo (tutorial)

Departamento de arte

Una vez integrado el equipo completo de arte (conformado por José María, Daniel, Rodrigo, Sofía, Elena, Athziri, Rodrigo y Melchor) nos dividimos los pendientes y cada quien propuso su visión del estilo artístico (véase el apartado de proceso) que se sometió

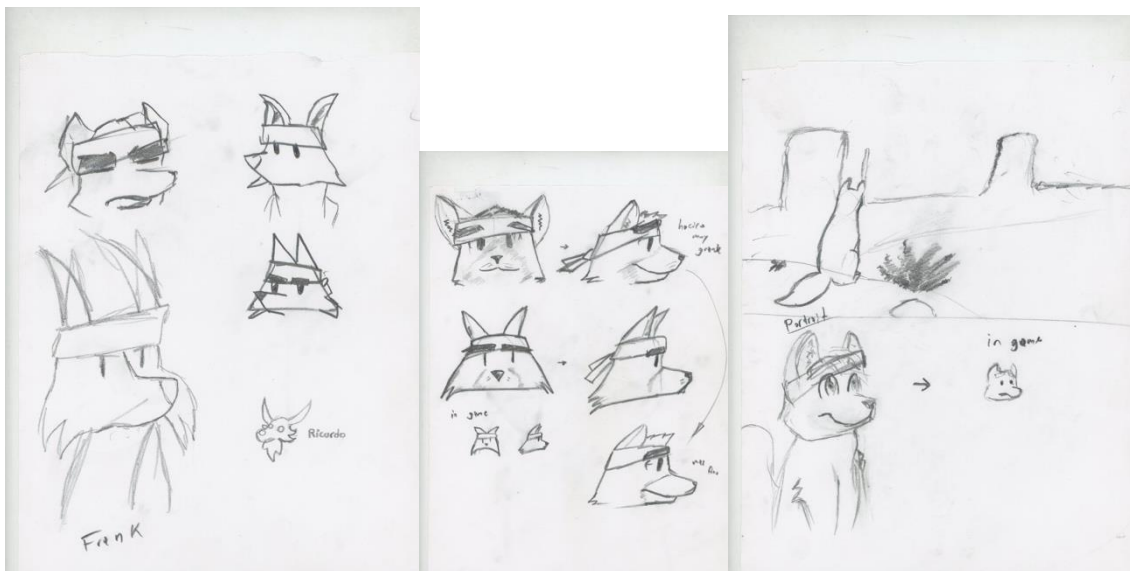
a una observación intensiva para que en conjunto pudiéramos seleccionar un estilo único para nuestro juego. Sofía, Elena, Athziri , Rodrigo y Melchor se encargaron de esta parte del bocetaje del personaje, se utilizó Procreate, herramienta de dibujo de las tabletas de Apple para realizarlo, a la vez que Adobe Illustrator y Photoshop. A continuación de manera individual damos cuenta de los procesos:

Chema:

Junto con Rodrigo y Daniel Caro me encargué de desarrollar la dirección artística del juego realizando un *moodboard* y tomando decisiones directivas respecto al juego. Tuvimos las ideas iniciales que reportaríamos en la elaboración de la Biblia (revisar anexo 1).

Antes de que se integrara el nuevo equipo de arte se les solicitó su presencia y trabajo en el proyecto de etnoficción, mientras tanto se inició un proceso de diálogo y planeación entre los departamentos de narrativa y de programación para determinar a los personajes no jugables (NPC) y determinar elementos del diseño del juego como el *Heads-Up Display* (HUD, es el apartado que le provee información al jugador). A la vez de que se propuso hacer un trabajo de investigación para los elementos visuales y de arte para el juego.

Una vez integrado el nuevo equipo comenzamos a explorar el diseño de nuestro protagonista El Zorro (imágenes 17, 18 y 19).



Imágenes 17,18 y 19. Primeros bocetos de El Zorro

En estos tres bocetos se exploran las distintas formas y tamaños de la cabeza del zorro, Frank, nuestro director creativo, sugirió hacer esto para dar a nuestro protagonista un elemento característico, es por esa razón que son muy distintos unos de otros.

Rodrigo:

Previo a este semestre, en el departamento de arte éramos solamente dos personas por lo que la toma de decisiones y gama creativa se reducía a dos cabezas. Sin embargo, siempre intentamos trabajar en conjunto con el resto del equipo para lograr una uniformidad en el estilo del proyecto, y entre nosotros mismos lograr que tanto assets, como personajes, fondos y escenarios se notaran como parte del mismo proyecto, y que no diera la impresión de que cada aspecto del arte del juego había sido desarrollado por un miembro diferente del equipo. Ahora que somos más dentro del mismo, se volvió aún más crucial e importante el mantener una estrecha comunicación para conservar un mismo estilo y que todo el apartado artístico y visual del videojuego sea uniforme.

Por mi parte me tocó proponer un diseño para el persona principal de El Zorro y mostrar cómo se veía en animación (imagen 20)

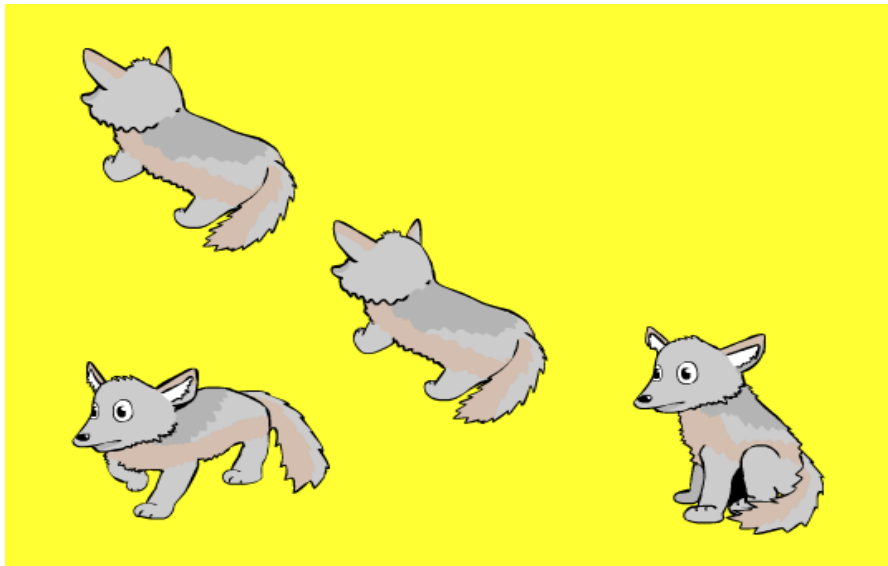


Imagen 20.- Muestra de animación del zorro para la demo

En la animación de El Zorro tomé en cuenta el estudio del movimiento de los animales cuadrúpedos para dotar al personaje de una naturalidad al desplazarse por el espacio (Imagen 21).

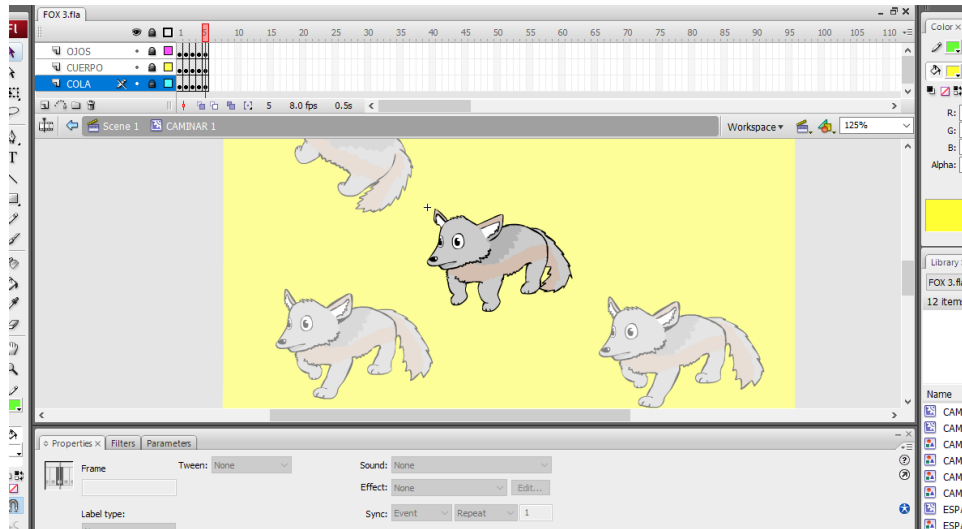


Imagen 21.- Espacio de trabajo de la animación

Lo anterior me hizo desarrollar spritesheet (serie de imágenes de un personaje para generar movimiento) de El Zorro (imagen 22).



Imagen 22.- Spritesheet

Sofía Mortera:

Me integré a la parte de arte del videojuego ya que estaban buscando completar el equipo. Soy diseñadora y me interesa la ilustración y todo lo gráfico, por lo que vi una gran oportunidad para buscar desarrollar mis habilidades en este ámbito, aprender y aportar con lo que pueda a este proyecto. Al inicio me di cuenta de que el equipo de arte tenía definido en una presentación las especificaciones que ellos esperan que sigamos como son el estilo de ilustración, colorimetría, características de los personajes, así como sus diversas personalidades y apariciones en el juego. Esto ayudó para que junto con otros compañeros como Elena, Athziri y Melchor desarrolláramos visualmente al personaje principal que es El Zorro.

Como primera tarea tuvimos que experimentar cada uno con el bocetaje teniendo una total libertad creativa. Hicimos bocetos personales de cómo nos imaginábamos al Zorro y esto fue lo que resultó de mi proceso.



Imagen 23. Bocetaje de la cabeza

Empecé por la cabeza ya que me interesaba encontrar las características principales de un zorro (véase imagen 23). Sin embargo, más adelante noté que la especie del zorro del desierto que se encuentra en Baja California tiene características más peculiares, así que empecé implementarlas como las orejas grandes, el hocico pequeño (imagen 24).

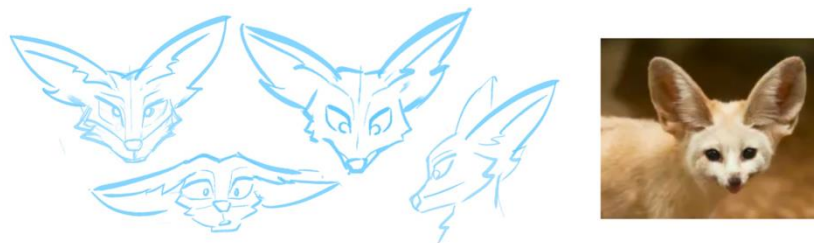


Imagen 24. Boceto de El Zorro basado en fotografía de zorro del desierto

Después me inspiré en otras caricaturas para empezar a hacer gestos y otras vistas de la cabeza, totalmente de perfil, de frente, con diferentes emociones y direcciones en la vista. Agregué color, intentando hacer una paleta de colores muy neutra, tratando de respetar los colores de esta especie y que fueran los suficientes para dar sobra y luz a la ilustración.



Imagen 25. Boceto de cabeza de El Zorro con colorimetría

Personalmente me quise basar en personajes ya existentes de otras películas como Zootopia o El Zorro y El Sabueso de Disney, y a partir de ahí modificarlos y adaptarlos a las características principales de este animal que es un Zorro del desierto, en el que destaca su pequeño tamaño, su forma, su color, ojos y orejas grandes.

Athziri García:

Dentro del equipo de videojuego estuve dentro del equipo de arte, la primera tarea en conjunto con mi equipo fue hacer bocetos de El Zorro a partir de la descripción y las características que se nos mencionaron al principio del semestre (adulto, con determinación, valiente, etc.). Para hacer esto me basé en imágenes reales del zorro en Baja California, de esta forma pude obtener los colores y anatomía del animal (Imagen 26). Después de esto empecé a hacer bocetos utilizando líneas de apoyo o guías que me permitirían posteriormente replicar al zorro de manera más fácil.



Imagen 26. Bocetos de El Zorro

La primera parte de mis bocetos fue solamente a base de líneas y sin color (Imagen 27)

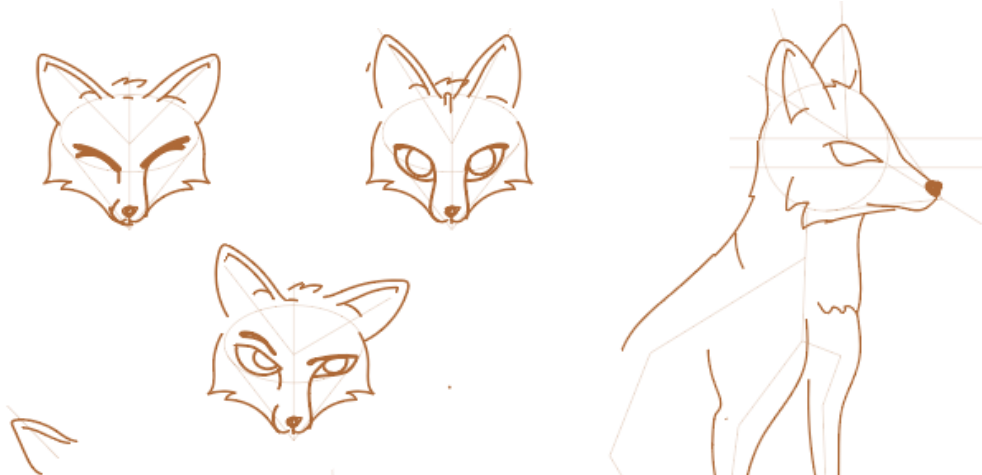


Imagen 27. Bocetos con líneas de apoyo

El siguiente paso fue colorear el personaje utilizando las tonalidades que más podrían funcionar con respecto a la inspiración que tuve tanto de la paleta de colores ya existente, como de las fotografías reales de los zorros (Imagen 28).



Imagen 28. Bocetos con color

Elena Romero:

Formé parte del equipo de arte del videojuego, mi rol fue bocetar el personaje principal. A pesar de que ya se tenían ciertas especificaciones en las que podíamos basarnos, se nos dio la libertad de experimentar con distintas formas y estilos para proponer nuevas ideas que pudieran servir para definir mejor a este primer personaje.

En la primera ronda de bocetos mi proceso fue comprender un poco la anatomía de los zorros del desierto y sus características más prominentes. Busqué imágenes y fotografías en las que me pudiera basar, y de ahí comenzaron a surgir las primeras ideas. Los dibujos primero los hice en papel, y para presentarlo de una forma más limpia se pasaron a un formato digital (Imagen 29).

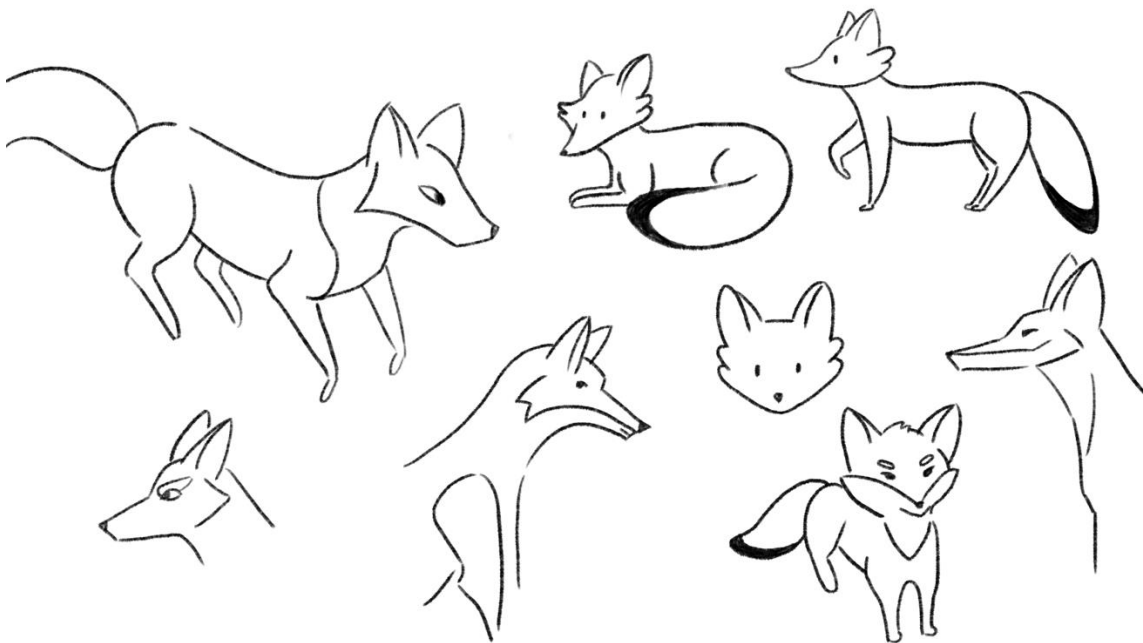


Imagen 29. Primeros bocetos digitales

Para la segunda ronda de bocetos comencé a implementar la bandana en el diseño del personaje, ya que este es un elemento central en la cultura Cucapá, además de empezar a agregar color (Imagen 30 y 31).

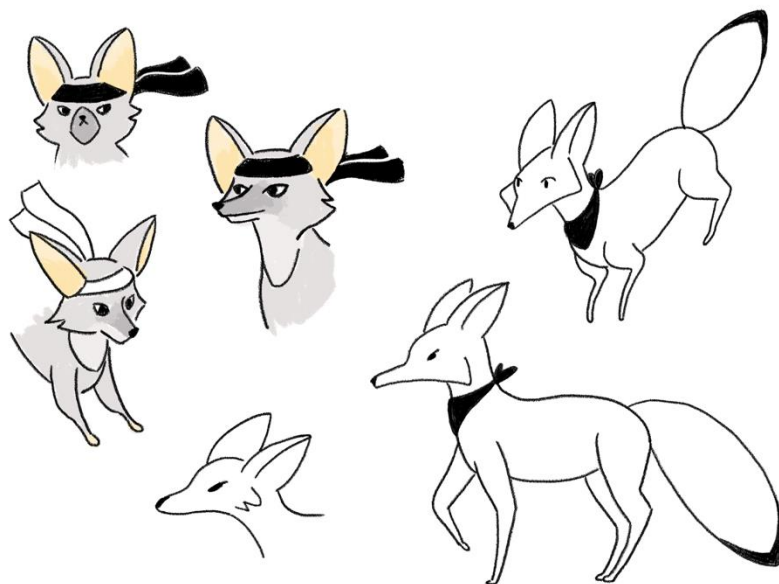


Imagen 30. Bocetos con incorporación de la bandana cucapá



Imagen 31. Boceto a color de El Zorro con bandana cucapá

Sebastián Melchor:

Mi contribución al equipo de videojuego desde un principio fue la realización de algunos bocetos de El Zorro. Me centré en la creación de los ojos para dotar al personaje de una personalidad y cualidades que nos habían señalado; asimismo, estos ojos intercambiables

podían transmitir diversas emociones según la misma historia (Imagen 33). Coloqué además la bandana cucapá en la frente de El Zorro conforme es usada por los propios cucapá.



Imagen 33. Cabeza del zorro con bandana y seis tipos de ojos intercambiables
Más adelante diseñé desde una perspectiva isométrica el movimiento del zorro al correr.

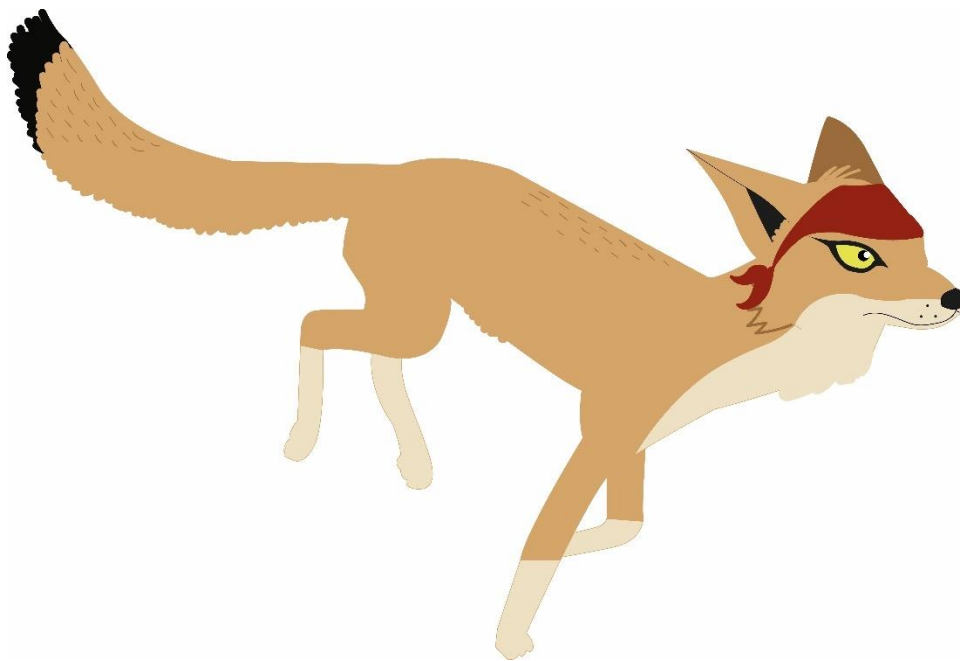


Imagen 34. Vista isométrica del zorro corriendo, Full Shot.

Se creó también el título de juego y diversas propuesta de HUD (Head-Up Display) que básicamente muestran la información como íconos, números, botones al jugador. Cada una de estas propuestas se presentó al equipo por parte de los integrantes (Véase anexo 2). Una muestra de las propuestas finales corresponde a la imagen 35 y 36.



Imagen 35. HUD Final con personaje

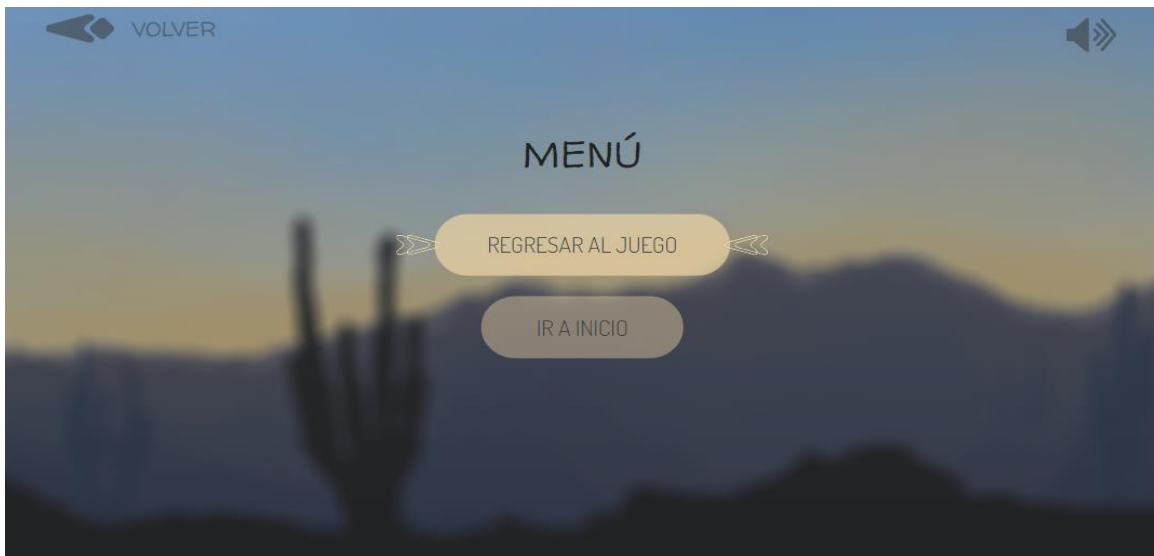


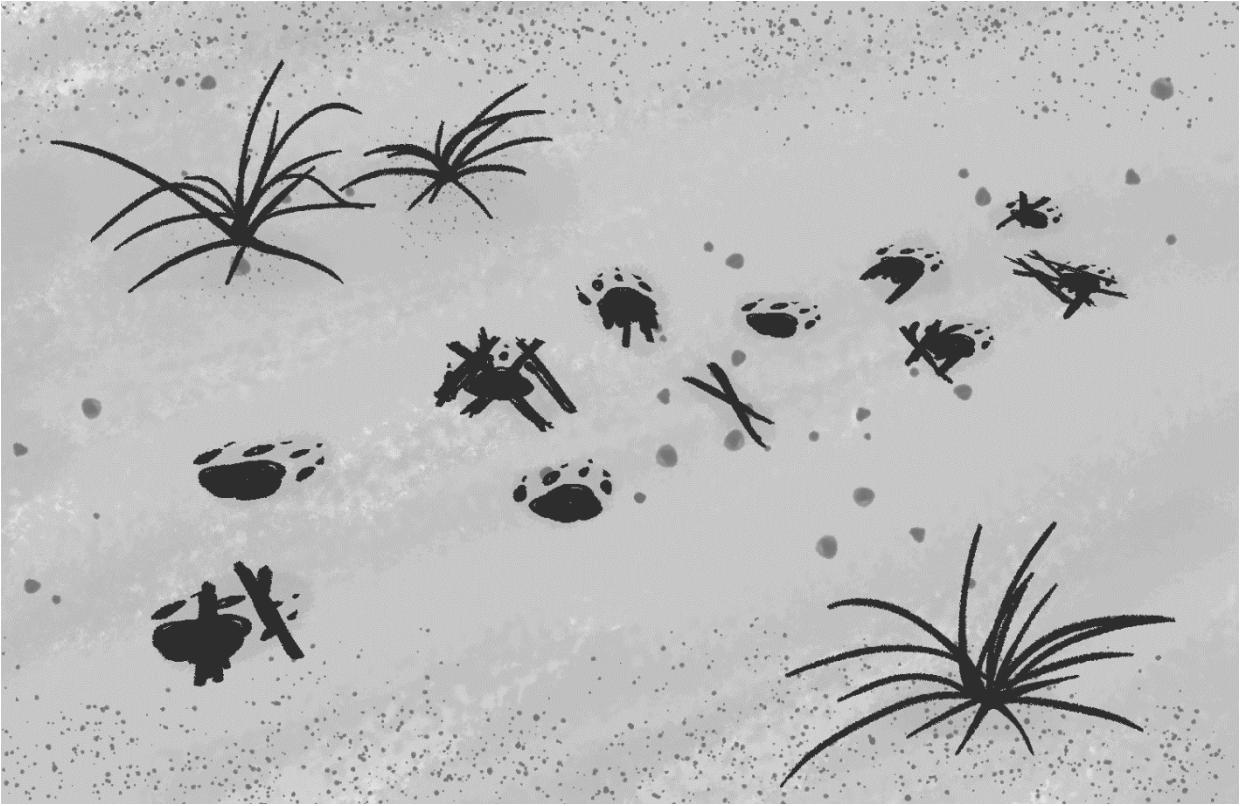
Imagen 36. HUD Final del menú

Asimismo para generar un impacto más directo en la creación del videojuego se decidió hacer un cuadernillo ilustrado dirigido a nuestro público target que son niños cucapá que

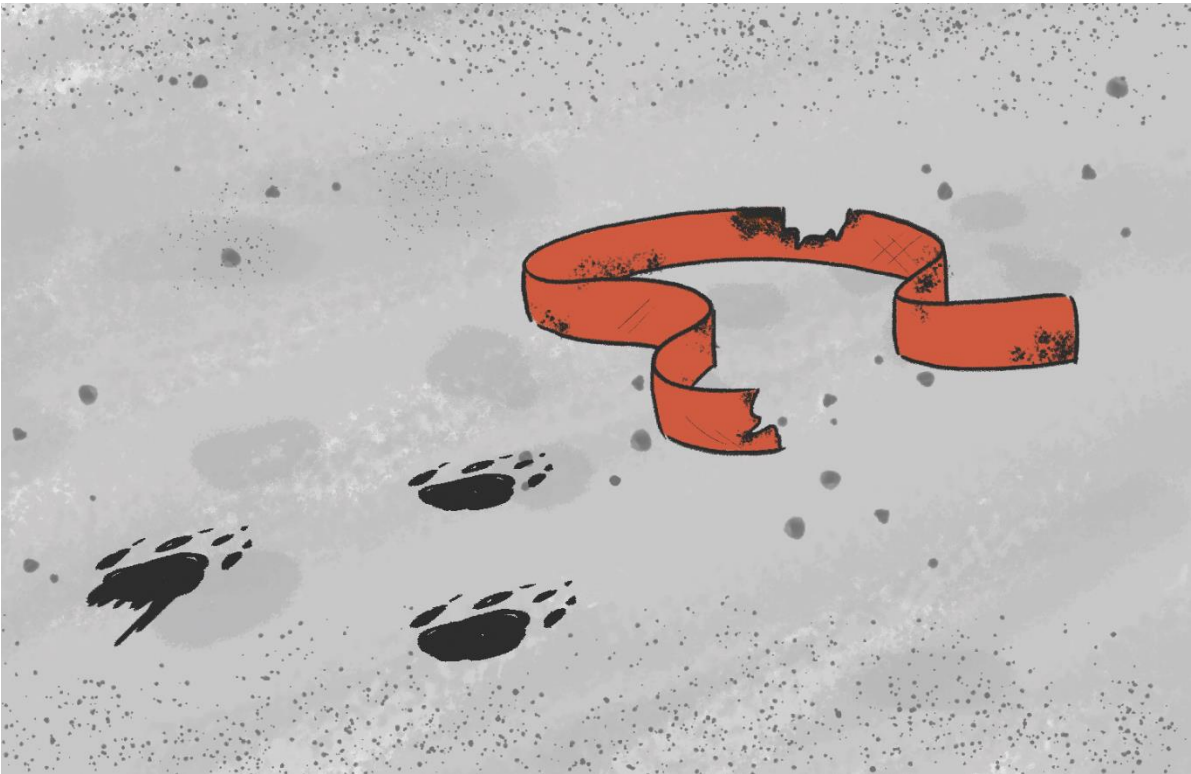
fueron visitados por el equipo de etnoficción como parte del proceso de producción en la semana del 21 al 30 de noviembre de 2022. Este cuadernillo contiene un pequeño fragmento ilustrado sacado del guion del videojuego, el cual es una introducción a la historia que después podrán jugar. En las imágenes siguientes se muestra el cuadernillo:











A LA ORILLA, DEL RÍO

Alguien ha estado aterrorizando los alrededores del Río Colorado robando pescados e incendiando el lugar. En este misterio juega como el Zorro, quien, siendo víctima de estos crímenes, emprende una aventura para descubrir quién ha sido la criatura que ha estado ocasionando tantos problemas y salvar a su comunidad. Habla con los demás animales, encuentra las pistas y descubre el misterio de quién provocó el incendio.



Alter Código

A. La colaboración

En este semestre la colaboración, entendida como la puesta en común y de apertura del diálogo con el otro y con nosotros, siguió gestándose en dos sentidos: la colaboración entre nosotros y la colaboración con miembros cucapá. Vamos a hablar de la segunda colaboración: los colaboradores Cucapá.

El diálogo entablado ha sido con Jaziel Soto, un joven cucapá cuya familia se ha caracterizado por ser promotores de la cultura dentro y fuera de su comunidad de origen que es El Mayor Cucapá en Baja California. Nuestra relación con Jaziel se vio beneficiada de anteriores comunicaciones con él, lo cual ha facilitado el mantenimiento del vínculo; no obstante, durante este semestre la colaboración estuvo estancada en términos de investigación y profundización de aspectos culturales que contribuyeran a nutrir el flujo de la historia del videojuego. Y esto se debió en gran medida a que Jaziel, nuestro principal colaborador, desconoce a profundidad algunos aspectos culturales propios de su cultura como lo son símbolos, tatuajes, trajes, objetos, cuya información es manejada por las personas mayores quienes son las depositarias de estos saberes culturales (una opción que se manejó, pero que no se llevó a cabo, fue presentar una solicitud a las autoridades mayores de la comunidad o a los encargados del museo Cocopah en Summerton, Estados Unidos para documentarnos sobre estos aspectos).

Pese a las adversidades, la comunicación con Jaziel durante este semestre fue mucho más limitada, pero se documentaron varias de las pláticas que tuvimos durante el verano con él, de forma que logramos obtener información valiosa para la continuidad del proyecto. Por último, casi al final del cierre del semestre en la semana del 21 al 30 de noviembre a través de nuestros compañeros del proyecto de etnoficción que viajaron a rodar a Baja California, pudimos extender la colaboración a partir de la socialización del cuadernillo ilustrado -mencionado en el apartado de arriba- material impreso acerca del entre alumnos de la escuela primaria de la comunidad El Mayor Cucapá, en Baja California, así como recibir retroalimentación de Jaziel (Imágenes 37 -39).

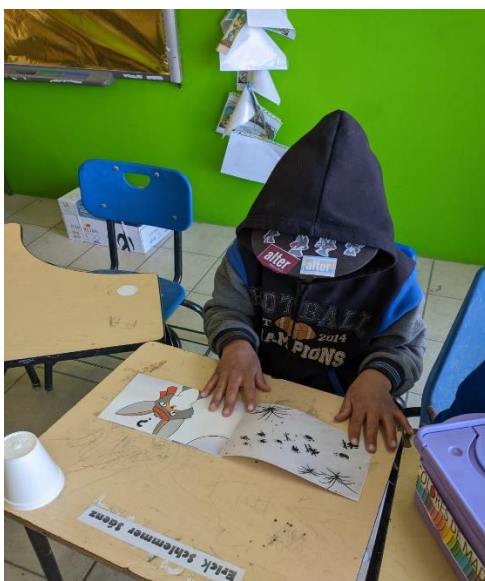


Imagen 37. (superior) Socialización dentro del aula del proyecto “A orillas del río”
 Imagen 38 (inferior izq.) Niño cucapá hojeando el cuadernillo ilustrado. Imagen 39
 (inferior der.) Jaziel visualizando el video del proyecto.

Proyecto de etnoficción “Déjenos pescar”

El proyecto de etnoficción se vio beneficiado por una organización de trabajo en la cual nos dividimos por departamentos: un departamento de producción (el crew que viajó a Baja California), el departamento de Crowdfunding y el de redes sociales, en este último se dividió entre quienes diseñaron y produjeron material para nutrir las redes sociales

(Facebook, Instagram, etc.) y quienes planearon una estrategia de impacto en las redes. Como parte de esta organización, a continuación damos cuenta de cada aspecto que cubrió cada departamento.

Departamento o Crew de producción

El crew del documental , compuesto por Naran, Marina , Belén y nuestra co-productora y directora Alejandra Navarro, comenzó con juntas semanales con el objetivo de discutir, organizar y prepararnos para filmar las entrevistas con los integrantes de la comunidad Cucapá. Dentro de estas reuniones, las primeras sesiones fueron especialmente utilizadas para presentarnos con nuestro sonidista Édgar, ver ejemplos que nos pudieran funcionar como referencias y después entrar un poco con sesiones de práctica.

Las sesiones prácticas se acordaron con el objetivo de organizar las dinámicas que tomaríamos con los entrevistados una vez estando en los ejidos con los Cucapá en Baja California, de igual manera para familiarizarnos con el equipo y herramientas técnicas que se utilizarían, así como para generar estrategias de trabajo para agilizar los procesos en el campo.

Dentro de la planeación del documental se dividieron varios clips que se grabaron hace 12 años sobre la aprensión de dos hombres pescadores cucapá. El propósito con el material seleccionado fue que, una vez en campo, mostrarlo a nuestros colaboradores cucapá para causar reacciones y recuerdos (reactivar la memoria) a las personas que aparecieron en esos clips. Para ello se usaron estos videos también para generar un esqueleto base a lo que sería un guion de entrevista enfocado en cada uno de los clips que se les estaría enseñando a las diversas personas de la comunidad cucapá.

Para desarrollar el proceso metodológico de creación de guion y entrevista enfocada en mostrar contenido audiovisual se leyó un texto de Sarah Pink del libro “Doing Visual Ethnography” (2013) y se hicieron varias pruebas de entrevista junto con cámara, luz y sonido. Estas entrevistas fueron hechas hacia la compañera Naran por parte de la maestra Alejandra como un ensayo para que el equipo pudiera familiarizarse con la forma en cómo serían las entrevistas durante la producción en sitio en Baja California.

Durante el viaje a Baja California logramos entrevistar a Inés Hurtado y a Verónica Marrón Olage, quienes se dispusieron a colaborar con el documental “Déjennos pescar”. Grabamos en la casa de Inés en el ejido Indiviso, también viajamos a Mexicali para rodar, junto con Inés, en el espacio público en el que colocaron el campamento de lucha para liberar a los dos miembros de la comunidad que habían sido detenidos y procesados (Imagen 40 y anexo 3).



Imagen 40. Rodaje de Déjennos pescar

Estrategia de Crowdfunding

Se ha trabajado a lo largo de dos semestres la forma de financiamiento del documental “Déjennos Pescar”, desde los inicios del año 2022 se hizo una presentación sobre las plataformas a utilizar en este proceso y una de ellas fue *Kickstarter*; la campaña se lanzó en octubre del mismo año con una meta de 25 mil pesos (véase el apartado anterior 2.3). Para que la plataforma otorgara los fondos se necesitaba llegar a cierta cifra en menos de

un mes. Originalmente con la idea de que cada uno de los alumnos del grupo consiguiera mínimo \$1000 se abrió la campaña, sin embargo, el reto se hizo más grande ya que en dos semanas la campaña no llevaba ni un cuarto de la cantidad esperada. Por consiguiente, se decidió cambiar esta plataforma y mudarse a otra.

La decisión en la elección de la nueva plataforma se tomó de manera coordinada con Daniela Gloss, una de las profesoras líderes del proyecto, quien cuenta con experiencia de trabajo con otras herramientas de Crowdfunding siendo una de ellas “Donadora”. Esta plataforma funciona de forma muy similar a Kickstarter, pero al conseguir al menos una cantidad de 5 mil pesos la plataforma otorga la cantidad de dinero que se registró en la cuenta. Además, esta plataforma trabaja alrededor de dos semanas, por lo que conseguir esa cantidad de dinero tampoco fue sencillo, así que se implementaron otras estrategias, por ejemplo, se apoyó a través de la venta de stickers e impresión de posters para promover la campaña en el campus. Cabe mencionar, por último, que, hubo ciertos problemas con la plataforma para solicitar permisos y solicitar lo recaudado, pero a partir del historial de la profesora-coordinadora se logró obtener el dinero recaudado.

Departamento de redes sociales

Para implementar la estrategia en redes el equipo se dividió entre aquellas integrantes que se encargaron de la estrategia y aquellas otras que aportaron desde el diseño. En este último, el departamento de diseño aportó en redes sociales con la creación de posts que fueron subidos por nuestras compañeras de Redes, Ana y Fernanda, tanto para Facebook como para Instagram, en formato de video y selección de fotos que ya existían en el archivo, aprovechando el material que se tenía de semestres anteriores. Colaboramos junto con otros departamentos para poder completar este material. Nos basamos en la estrategia de redes que iban pautando nuestras compañeras de Publicidad y Mercadotecnia, de acuerdo a las necesidades que se tenían, como por ejemplo para la etapa de dar a conocer el proyecto, quiénes somos y por qué se hace el proyecto, o por otro lado la recaudación de fondos, en donde fue necesario informar sobre la plataforma y

la estrategia que se estaba implementando para conseguir el apoyo y los fondos (Imagen 41 y 42).

Para este punto, nosotras nos encargamos básicamente de estar al tanto de la calendarización que tenía el departamento de Redes en Excel, para saber qué posts de contenido audiovisual tenían que estar listos para su publicación, ya sean las portadas de los videos, ilustraciones, fotografías, etc., cuidando siempre la identidad gráfica, los colores y la tipografía que se escogieron en un principio para el documental.

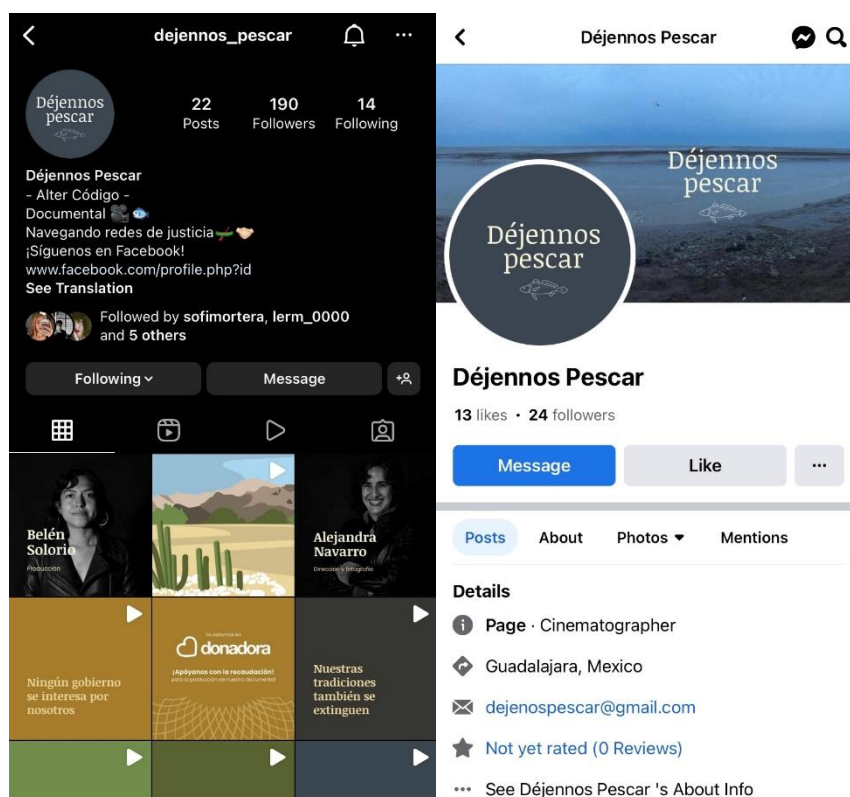


Imagen 41 (izq.) Diseño de la página en Instagram. Imagen 42 (der.) Diseño de la página del proyecto en Facebook

Con respecto a la recaudación de fondos, se nos informó cuál sería la plataforma que se iba a usar y nos compartieron el link para que pudiéramos darle difusión mediante redes y medios personales.

Se consiguió por parte del departamento de redes, espacios físicos en el ITESO para poder presentarnos en un stand y así poder tener otro medio para dar a conocer el proyecto ante otros estudiantes, maestros y visitantes de la comunidad de ITESO. Este

stand fue atendido cada día por diferentes integrantes del equipo, teniendo la responsabilidad de representar el proyecto e intentar conseguir la mayor aportación posible para nuestra recaudación de fondos (Imagen 43). Para poder lograr el objetivo del Stand físico, el departamento de diseño colaboró con la impresión de dos carteles sobre el documental “Déjenos pescar” (Anexo 4) y material necesario como letreros, stickers (creados por Athziri con la temática del cuento oral cucapá El Zorro y el Coyote) para que fuera llamativo para los espectadores y se acercaran, además imprimimos códigos QR para facilitar el acceso a la plataforma de donación.



Imagen 43. Stand del proyecto Déjenos Pescar dentro de ITESO

Estrategia de redes sociales

La estrategia de redes la implementamos Fernanda Torres y Ana Barrera. En los siguientes párrafos presentamos nuestros procesos para hacerla posible.

Fernanda Torres :

Como estudiante de la carrera de Publicidad, al llegar me di la tarea de escuchar la historia del proyecto y hacia donde deseaban dirigirse con la estrategia de redes sociales. Después en pláticas con la productora (Belén Solorio) y compañeras integrantes del equipo (Camila Stone y Marina Serna), Ana (Mercadotecnia) y yo nos dimos cuenta de que se necesitaba

crear una estrategia con puntos definidos con los cuales se fuera avanzando a lo largo del proyecto y fueran creando la visión que se tenía para las redes: crear una comunidad de personas interesadas en el proyecto “Déjennos pescar” quienes a su vez tuvieran un papel importante en la recaudación de fondos para la producción y difusión del documental.

Como paso principal creé un documento con las bases para poder crear una estrategia de redes sociales bien fundamentada compuesta por un plan de 4 etapas a seguir (Tabla 2)

Tabla 2. Etapas de la estrategia de redes sociales

Etapa 1	Etapa 2
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar el objetivo del proyecto - Determinar el Target - Determinar el tono de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> - Definir canales de comunicación - Definir el contenido - Definir KPI (<i>Key Performance Indicator</i>)
Etapa 3	Etapa 4
<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución 	<ul style="list-style-type: none"> - Medición

A continuación, desgloso de manera detallada cada una de las etapas:

Etapa 1

- Determinar el objetivo: Utilicé el método SMART, el cual apareció por primera vez en el año 1981 por George T. Doran en el artículo *There's a S.M.A.R.T. Way to Write Management 's Goals and Objectives*, donde se expresa que un objetivo está bien definido cuando es: Específico, Medible, Alcanzable, Relevante y Temporizado, tales características responden a las preguntas: ¿Qué quiero lograr? ¿Cuánto quiero lograr? ¿Cómo lo voy a lograr? ¿Por qué y cuándo?

Con base en esta metodología fue que nos planteamos estas mismas preguntas para delimitar y trazar nuestro objetivo. Lo que sigue es la respuesta a cada una de estas interrogantes:

- ¿Qué queremos lograr?

Al analizar junto con mi compañera Ana la situación actual del proyecto “Déjennos pescar” se decidió que el objetivo principal de las redes sociales del documental se utilizaría para darse a conocer (*Brand awareness*) ya que a pesar de que el proyecto llevaba varios semestres planteándose y trabajándose, las redes sociales no fueron abiertas y activas hasta este semestre, al igual que se contaba con muy poca información acerca de cuál era el plan a seguir, solo se había realizado la planeación de qué canales de comunicación se utilizarían.

Ante este escenario, el objetivo que se planteó fue dar a conocer el proyecto, mostrar quienes son, cual es el objetivo del documental, por qué es importante este tema y por qué se le debe de dar importancia a la lucha de los Cucapá por sus derechos con el propósito de ganar notoriedad en los usuarios que comparten intereses afines al documental.

Se buscó crear una “comunidad” la cual sea consciente de las situaciones a las cuales muchas comunidades indígenas se enfrentan en su día a día en nuestro país, ser voceros de la lucha que enfrenta la comunidad Cucapá y poder contribuir a la realización y difusión del proyecto.

- ¿Cuánto nos propusimos lograr?

Como primer objetivo alcanzable en las redes sociales buscamos el número 100 de seguidores orgánicos en Instagram y 50 en la página de Facebook, ya que, a pesar de que se tenía planeado invertir dinero en las redes sociales para pautar y publicitar el proyecto, el dinero que se tenía designado a entrar al proyecto se usó directamente al presupuesto del viaje a Baja California para la grabación del documental.

- ¿Cómo lo logramos?

Los seguidores orgánicos se obtuvieron a partir de que todos los miembros del semestre del PAP compartieran el perfil de las redes sociales con personas cercanas, amigos, familiares, compañeros, carreras de ITESO y personas interesadas en temas sociales e indígenas.

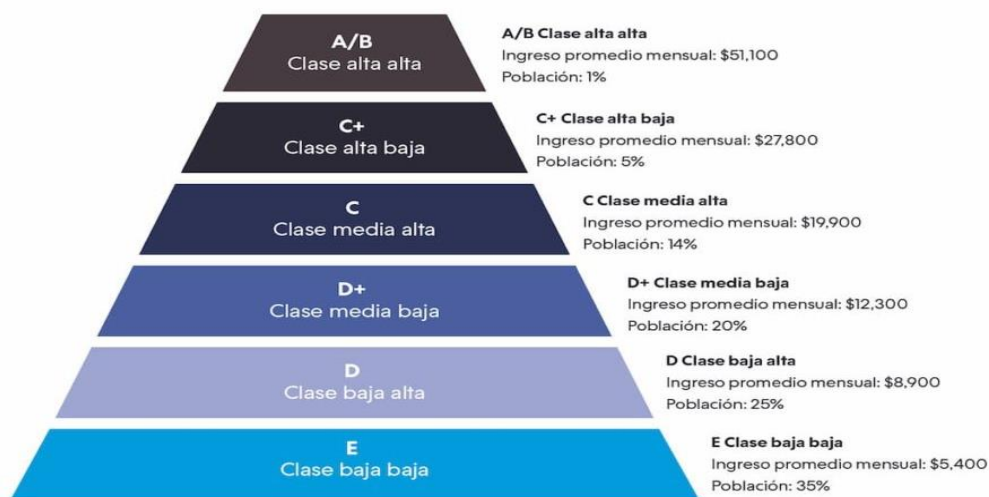
- ¿Por qué y cuándo?

De esta manera el proyecto se fue haciendo conocido en un núcleo “cercano” y se fueron difundiendo las redes sociales, se buscó lograr el número de seguidores esperados entre los meses de septiembre a diciembre, y en los semestres posteriores se planea ganar seguidores a partir de pautas.

- Determinar el target:

El target para las redes sociales se definió junto con el equipo de diseño de impacto y crowdfunding, dado a que las redes sociales se crearon primordialmente este semestre para atraer posibles donadores para la campaña de recaudación de fondos para el viaje a Baja California las redes sociales se dirigirán a hombres y mujeres dentro del país, quienes tuvieran un poder adquisitivo suficiente para apoyarnos económicamente, de clase social AB, C+, C y D+ en un rango de edad entre los 18 años a 75 años (Imagen 44).

Las 6 clases sociales en México



Fuentes: Secretaría de Economía / INEGI

Imagen 44. Tipología de las clases sociales en México según INEGI

- Determinar el tono de comunicación:

El tono de comunicación es amable, alegre y solidario, queremos que las personas se sientan bienvenidas y se interesen por el proyecto, junto con cada publicación incluye un pequeño texto en la parte de abajo dando un poco de contexto y expresando la voz del proyecto, utilizamos pocos, pero alusivos emojis dependiendo de la publicación, en cada publicación buscamos invitar a las personas a indagar más sobre la comunidad Cucapá y crear expectativa sobre el documental.

Etapas 2

- Canales de comunicación:

Elegimos Instagram y Facebook ya que son algunas de las redes sociales en tendencia. Instagram es una de las redes sociales con más interacción del momento, donde podemos encontrar a personas de un rango de edad mucho más amplio, desde jóvenes hasta adultos; dentro de esta se pueden publicar diversos materiales de contenido como fotografías, videos, historias y reels que nos otorgan una gran variedad de opciones a la hora de crear contenido para la difusión del documental. En Facebook nos interesamos principalmente porque se puede acceder a un mercado de edad más adulta, con el cual es importante interactuar ya que se buscó que fueran posibles donadores en el crowdfunding destinado para solventar los gastos del viaje a Baja California para la grabación del documental.

Por último, consideramos también la plataforma Tiktok ya que es una red social que se caracteriza por su rápido consumo en videos cortos de apenas algunos segundos, pero hablando con Pilar Lostaunau, de Comunicación Institucional del ITESO, acordamos en comenzar a difundir el proyecto en la cuenta oficial de Tiktok del ITESO, que tiene bastante tiempo de existir y cuenta con una buena cantidad de seguidores y tráfico de personas, la cual nos ayudó a crecer más rápido en nuestras otras redes sociales y, en algún momento, nos puede permitir abrir nuestra propia cuenta de Tiktok y direccionar esos seguidores a nuestra cuenta. De esto se hablará más adelante.

- Definición de contenido:

El contenido de las redes sociales se definió junto con el equipo de estrategia de crowdfunding y las editoras, se llegó a la conclusión de que los contenidos principales serían el proyecto de etnoficción, la campaña de crowdfunding y temas sobre la cultura Cuicapá para darle contexto a las redes sociales, como definición de qué tipo de post serían estos fueron: videos cortos (reels), ilustraciones y fotografías.

- Definición de KPI:

Las métricas que se utilizaron para medir el desempeño de la estrategia de redes sociales fue el *engagement* - el número de seguidores ganados, likes, cuentas alcanzadas, que se divide en principales ciudades, rangos de edad, y sexo, y también toma en cuenta el alcance del contenido y visitas al perfil.

Etapas 3

- Ejecución:

Como parte inicial de la estrategia de redes sociales, se creó en conjunto con las compañeras de diseño, un cronograma de publicaciones, en el cual se describió el orden que se llevaría en las publicaciones en las redes sociales, día, hora, contenido visual, medio y mensaje escrito (Imagen 45).

Fecha de publicación	Quien	Hora	Contenido visual	Medio	Mensaje escrito
Miércoles 14 de septiembre	Ana	1:00 pm	Base de feed 1	Instagram	¡Hola! Ya estamos en instagram y facebook, ¡síguenos!
			Base de feed 2	Instagram - FB	
			Base de feed 3	Instagram	
Lunes 19 de septiembre	Fer	11:00 am	¿Quiénes somos?	Instagram - FB	Somos Alter código, equipo interdi
Miercoles 21 de septiembre	Ana	10:00 am	Síguenos	FB Alter Codigo	¿Ya conoces nuestro nuevo proyec
Miércoles 21 de septiembre	Ana	11:00 am	¿Qué hacemos?	Instagram - FB	Generar estrategias de impacto pa
Viernes 23 de septiembre	Fer	11:00 am	¿Por qué?	Instagram - FB	Ser voceros de la lucha que enfr
Lunes 26 de septiembre	Fer	11:00 am	Poster 1	IG/FB - FB Alter	¡Te presentamos el primer poster c
Miércoles 28 de septiembre	Ana	11:00 am	Teaser	IG/FB - FB Alter	Dejenos pescar, un Documental c
Viernes 30 de septiembre	Fer	11:00 am	Poster 2	IG/FB - FB Alter	Creando una red a favor de los de
Lunes 3 de octubre	Ana	11:00 am	Reel No. 1	Instagram - FB	Los Cucapa llevan muchos años e
Miercoles 5 de octubre	Fer	11:00 am	Poster 3	IG/FB - FB Alter	En 2010 tras la aprehensión de do
Viernes 7 de octubre	Fer	11:00 am	Reel No.2	Instagram - FB	Una extensa lucha por derechos c

Imagen 45. Cronograma y contenido de las publicaciones en redes sociales

Etapa 4

- Medición:

- Número de seguidores en Instagram: 187

El número de seguidores orgánicos en Instagram superó el primer objetivo de llegar a 100 seguidores

- Número de seguidores en la página de Facebook: 27

El número de seguidores orgánicos en la página de Facebook no llegó al objetivo esperado, haciendo falta 23 seguidores para el primer objetivo alcanzable.

- Público alcanzado en Instagram los últimos 90 días

Principales países: México, 85,7%; Estados Unidos, 3,5%; Argentina, 2,5% y Chile, 1,2% .

Principales ciudades: Zapopan, 24,4%; Guadalajara, 22,4%; Tlaquepaque, 6,1% y Ciudad de México, 5%.

Principales rangos de edad: 18-24 años, 42,2%; 25-34 años, 36,6%; 35-44 años, 12,7% y 45-54 años, 4,8%.

Sexo: Mujeres, 56,7% y Hombres, 43,2%

Interacciones con publicaciones:

Total me gustas – 323

Veces guardado – 2

Veces compartido - 95

Público alcanzado en Facebook en los últimos 28 días

Alcance de las publicaciones – 1.105

Interacción con las publicaciones – 418

Nuevos Me gusta de la página - 4

Reacciones - 165

Comentarios – 30

Veces compartido – 13

Visualizaciones de fotos – 50

Ana Luisa Barrera Torrez:

Mi participación en las redes sociales de *Déjennos Pescar* empieza con la creación de estas. Primero abrí un nuevo correo especial para el documental para utilizarlo en la creación de las cuentas de Facebook, Instagram y, posteriormente, en TikTok; una vez creadas las cuentas se les empezó a dar forma, editar el perfil, agregar una foto de perfil y darle esa personificación y entendimiento de cuál es el propósito del perfil, a parte de las redes sociales se creó un *feed* tentativo de publicaciones, en las que se fueron enlistando a manera de borrador cómo podría irse llevando el orden en las publicaciones, también para entender más un poco el tono de comunicación y cómo queríamos presentar el proyecto, cree un Moodboard con algunas imágenes que buscaban dar un poco de inspiración (Imagen 46).

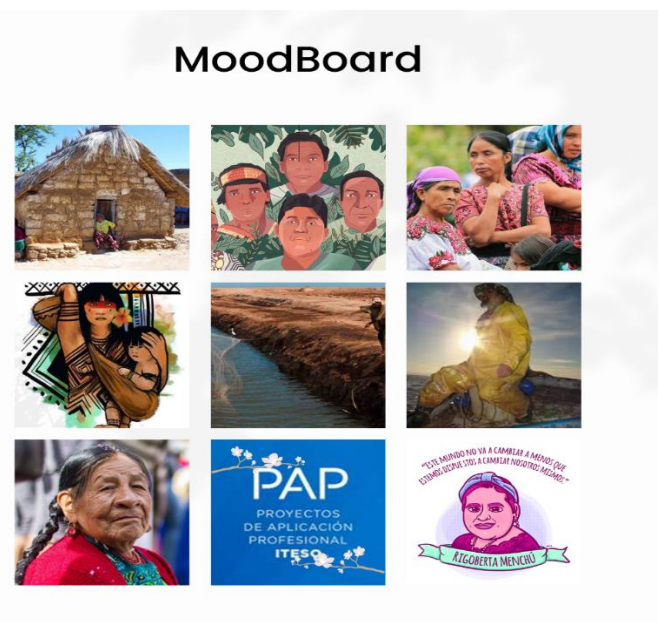


Imagen 46. Moodboard

Se definieron qué tipo de publicaciones son las que habría en las redes y cuáles serían los medios que utilizaríamos para difundir el proyecto, se decidió que sería por medio de Instagram y Facebook, la comunicación se daría con un tono muy amigable y las publicaciones serían sobre el proyecto de etnoficción, ¿qué hacemos? ¿por qué? ¿cómo?, la campaña de crowdfunding en la que se invitaría a apoyar a la donación de la producción del documental, algunos reels sobre la comunidad cucapá y la lucha que tienen viviendo más de 10 años, además de las menciones de quiénes eran los integrantes de cada área que conformaba el proyecto (redes, diseño, producción, dirección, sonido, fotografía, etc.)

Una vez dialogado y comparado las opciones de publicaciones, empezamos con el cronograma en el que junto con mi compañera Fer se aterrizaron las ideas y se les dio una fecha, hora, canal a las publicaciones que fuimos programando. En esta parte cada quién era encargada de ir subiendo las publicaciones en distintos días, un día subía Fer y otro día publicaba yo, las captions de las publicaciones se realizaban en el momento, todo este cronograma funcionaba en conjunto con las de diseño, ya que debíamos tener en cuenta cuántas publicaciones se podían diseñar y en cuánto tiempo lo podían tener disponible, este método de trabajo que acabo de mencionar lo llevamos hasta el final del semestre y conforme la marcha se iban modificando o agregando algunas publicaciones que no estaban contempladas en un inicio.

Para darle más difusión a las redes sociales me puse en contacto con algunos profesores y departamentos de comunicación a los que les expliqué de manera breve el objetivo de las redes sociales, se les adjuntaron como link y se les invitó a seguirnos en las mismas y a compartirlas dentro de lo posible en sus perfiles también de Facebook e Instagram. Además, se pidió al equipo que compartiera el perfil de Déjenos Pescar, también con ayuda de las cuentas de Alter Código en la que nos hicieron administradores y pudimos darles promoción a las redes del documental y fue así como poco a poco empezaron a crecer nuestras redes sociales

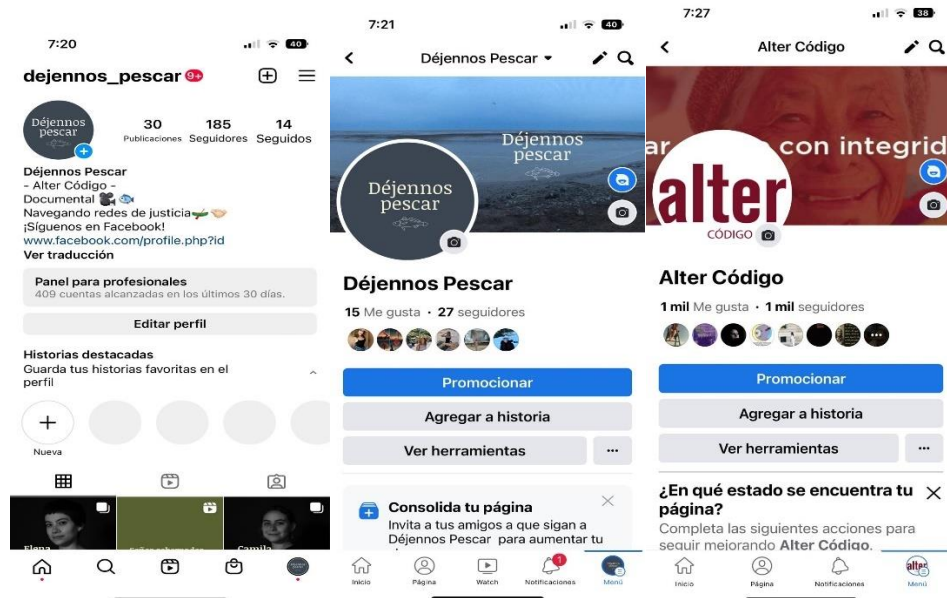


Imagen 47. Canales en redes sociales

Mi compañera Fernanda logró que el equipo de “Déjennos Pescar” tuviera espacio en el festival cultural para la presentación de un stand, en esto, mi rol fue la repartición de días para que todos pudieran participar y además diseñé la propuesta estratégica para el stand, desde que materiales extra podíamos utilizar hasta el acomodo de las cosas y personas dentro de la misma (véase Anexo 5).

Además -como menciona arriba mi compañera Fernanda- tuvimos reuniones con Pilar Lostaunau Cueva, la editora analista de las redes sociales del ITESO, con la que se consiguió que ITESO pudiera subir a sus redes sociales información sobre el documental, con ella se definieron 3 etapas.

La primera etapa consistía en 3 videos en los que hablaríamos del documental, informáramos de qué se trata, diéramos nuestro punto de vista del porqué es importante, etc. En este espacio yo fui la encargada de hacer mi propio video y de la edición de los otros videos de Ale.

Para la segunda etapa debíamos hacer un video de agradecimiento por las donaciones en Donadora y por alcanzar nuestra meta, este video lo edite, grabé y también mandé a Pilar para que pudiera dar el visto bueno y empezar a publicarlos en las redes sociales oficiales del ITESO.

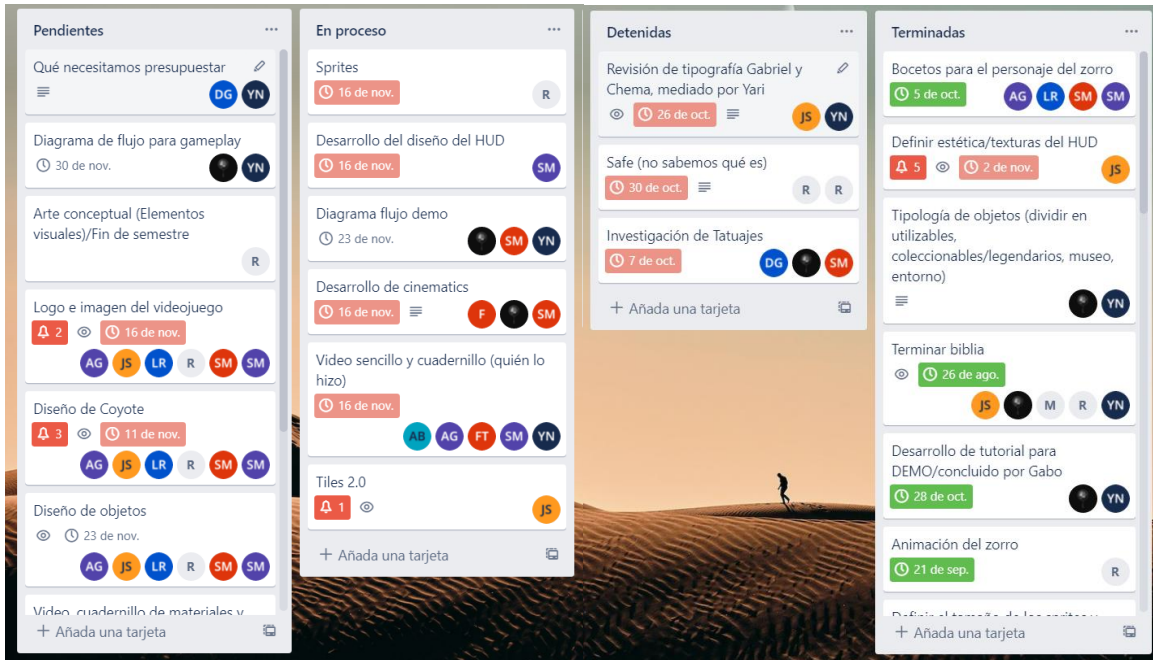
Y la tercera etapa ocurrió cuando nuestros compañeros viajaron a california y nos mandaron desde allá videos de blogs de lo que iban viviendo durante el rodaje del documental, para esto se les enviaron algunos ejemplos para que se pudieran basar en ellos y mandarnos las grabaciones.

Por último quiero resaltar que

También mi participación dentro del PAP implicó un poco al equipo de videojuego en el que se realizó el calendario tentativo de post, se definieron los medios de comunicación, que serán Instagram, YouTube y Twitter, la estrategia en general para las futuras redes de videojuego, pero no se consideró buena idea abrirlas en este punto del proyecto.

2.4. Cronogramas de trabajo

Videojuego: Para dividir el trabajo decidimos organizar tiempos y poner fechas límite en el calendario de Trello. Consideramos que cada departamento podía determinar cada aporte que se necesitaba para realizar el juego.



Redes Sociales:

“Déjennos Pescar”

Fecha de publicación	Quien	Hora	Contenido visual	Medio	Mensaje escrito
Miércoles 14 de septiembre	Ana	1:00 pm	Base de feed 1 Base de feed 2 Base de feed 3	Instagram Instagram - FB Instagram	¡Hola! Ya estamos en Instagram y Facebook, ¡siguenos!
Lunes 19 de septiembre	Fer	11:00 am	¿Quiénes somos?	Instagram - FB	Somos Alter código, equipo interdi
Miércoles 21 de septiembre	Ana	10:00 am	Síguenos	FB Alter Código	¿Ya conoces nuestro nuevo proyec
Miércoles 21 de septiembre	Ana	11:00 am	¿Qué hacemos?	Instagram - FB	Generar estrategias de impacto pa
Viernes 23 de septiembre	Fer	11:00 am	¿Por qué?	Instagram - FB	Ser voceros de la lucha que enfrer
Lunes 26 de septiembre	Fer	11:00 am	Poster 1	IG/FB - FB Alter	¡Te presentamos el primer poster c
Miércoles 28 de septiembre	Ana	11:00 am	Teaser	IG/FB - FB Alter	Dejennos pescar, un Documental c
Viernes 30 de septiembre	Fer	11:00 am	Poster 2	IG/FB - FB Alter	Creando una red a favor de los de
Lunes 3 de octubre	Ana	11:00 am	Reel No. 1	Instagram - FB	Los Cucupa llevan muchos años e
Miércoles 5 de octubre	Fer	11:00 am	Poster 3	IG/FB - FB Alter	En 2010 tras la aprehensión de do
Viernes 7 de octubre	Fer	11:00 am	Reel No.2	Instagram - FB	Una extensa lucha por derechos c

“A la orilla del río”

Fecha de publicación	Quien	Hora	Contenido visual	Medio	Mensaje escrito
Día de la semana, número y mes	Encargado de publicar	Hora de la publicación	Contenido del Post	En que canales de comunicación se publica	Copy del post
lunes 23 de enero 2023	María	11:00 am	Poster videojuego - ¡Proximamente! Teaser del videojuego Video - behind the scene - planeación del videojuego Video - behind the scene - creación de personajes Fotos de los escenarios existentes dentro del juego Fotos de los escenarios existentes dentro del juego Videos cortos de la presentación de los personajes Video corto de presentación de - El zorro Video corto de presentación de - El Coyote Explicación trasfondo del videojuego (comunidad Cucapá) Video de avances del videojuego Fotos de los escenarios existentes dentro del juego Presentación del equipo creador del videojuego (programadores) Presentación del equipo creador del videojuego (diseñadores) Plataforma en la que se encontrará en videojuego Video tutorial de como descargar e iniciar a jugar Capturas de pantalla de momentos específicos dentro del juego Reel - un día en la producción del videojuego Foto comparativa del escenario real y escenario en videojuego	Instagram y facebook	

3. Resultados del trabajo profesional

Productos	Resultados	Impactos
PROYECTO DE VIDEOJUEGO		
Desarrollo de un demo jugable para el juego	<p>Al exterior del PAP</p> <p>Tenemos un producto por el cual podemos mostrar y promocionar el PAP alter código con un juego que muestra una introducción, mecánicas, algo de historia y cambio entre escenas guardando los elementos de la escena anterior</p> <p>Al interior del PAP</p> <p>Crear un repositorio donde contamos con todas las herramientas y mecánicas que vamos a utilizar en los siguientes trabajos, agilizando la producción del juego y finalmente dando una base sólida que permitirá continuar con el desarrollo.</p> <p>Definir el diseño del personaje principal del videojuego, elegir las tipografías oficiales y diseño del HUD.</p>	<p>Al exterior del PAP</p> <p>Los estudiantes de ITESO se ven mucho más interesados en participar en este PAP ya que vieron lo que se está desarrollando y siendo un tema de interés se animan más a participar.</p> <p>Al interior del PAP</p> <p>Se deja a los siguientes equipos una base muy completa para la creación del videojuego en su totalidad, desde la parte narrativa para desarrollar los cinematics, el diseño que se ha implementado y las mecánicas del juego.</p>
El desarrollo de las cinemáticas como guion.	<p>Al exterior del PAP</p> <p>Con este documento podemos dar a conocer a los demás la historia de nuestro videojuego, relatando a los personajes y la manera en la que se llevará a cabo el juego.</p> <p>Al interior del PAP</p> <p>El resultado es un documento donde detalle la historia de manera textual y que sirva de guía para el equipo de Arte cuando sea momento de</p>	<p>Al exterior del PAP</p> <p>El tener las cinemáticas permitirá poder transmitir la historia del videojuego aun cuando no se tenga el producto terminado, en él se podrá encontrar el desarrollo de personajes, el sentido de la historia y los mensajes que buscamos transmitir de unión y comunidad.</p> <p>Al interior del PAP</p>

Productos	Resultados	Impactos
	<p>pasarlo del texto a un producto visual.</p>	<p>Este documento servirá como una guía narrativa que utilicen los siguientes equipos del PAP para poder continuar con el proyecto de una manera mucho más clara y concisa.</p>
<p>Diagrama de Flujo Narrativo</p>	<p>Al exterior del PAP</p> <p>El tener este documento ayuda a esclarecer lo que pasa entre las cinemáticas, siendo una parte importante de la historia en general. Es fundamental para poder entender la historia ya que se muestran a los personajes no-jugables (NPC's) y las interacciones que estos tienen con nosotros antes de verlos en cinemáticas.</p> <p>Al interior del PAP</p> <p>El Diagrama de flujo funciona para trabajar de una manera más clara con el equipo de Programación, dando una explicación de lo que el jugador podrá hacer dentro de los escenarios y qué se necesita para poder avanzar al siguiente. También detalla las interacciones que se tendrán con los Personajes No-Jugables (NPC's) y los distintos diálogos que tendrán con ellos dependiendo de lo que ya hayamos avanzado.</p>	<p>Al exterior del PAP</p> <p>Esto ayudará a dar a entender de manera clara y sencilla la dinámica de los personajes no jugables con la historia y la interacción con los jugadores.</p> <p>Al interior del PAP</p> <p>Con esto nos ayudará, de manera fluida y organizada, que el trabajo por realizar en programación sea más fácil de entender para el tema de la interacción de los personajes y desarrollo de la historia y personajes.</p>
<p>Cuadernillo de arte</p>	<p>Al exterior del PAP</p> <p>Realizar un cuadernillo para mostrárselo a los niños Cucapá y que podamos recopilar sus reacciones, propuestas y comentarios</p> <p>Al interior del PAP</p>	<p>Al interior del PAP</p> <p>Documentar nuestro proceso y justificar el diseño seleccionado. También deberá incluirse en el libro de arte oficial del juego como un aditamento para los más interesados.</p>

Productos	Resultados	Impactos
	Con la retroalimentación obtenida se pretende determinar finalmente el diseño definitivo de nuestro protagonista y, por ende, todo el mundo alrededor de él.	Al interior del PAP Con el registro de nuestro proceso, los nuevos integrantes de futuras generaciones que trabajarán en este proyecto del PAP podrán contextualizarse y trabajar acorde con lo que ya se tiene.
PROYECTO DE ETNOFICCIÓN		
Estrategia de Donadora	Al exterior del PAP Recaudación de Fondos Al Interior del PAP Se obtuvieron 5820 pesos para apoyar al crew en ir al viaje. Se difundió el proyecto	Al Exterior del PAP Se dio a conocer el proyecto y se logró que gente donara. Al interior del PAP Se alcanzó la meta de Donadora Logramos llevar al equipo al viaje
Creación de las redes sociales	Al exterior del PAP: Se mostró cuál era la lucha por la que estaban pasando los Cucapá y por qué los apoyamos. Al interior del PAP: Se crearon las redes para difundir el proyecto por medio de Instagram y Facebook	Al exterior del PAP: Se conoció sobre los Cucapá, su situación y el objetivo del Documental Al interior del PAP: Se superó la meta de 100 seguidores por hasta la fecha 188
Stands de Déjennos Pescar en el Festival cultural ITESO	Al exterior del PAP: Un stand del documental dentro del festival del ITESO para explicar su objetivo Al interior del PAP: Difundir nuestro proyecto e invitar a las personas a que donaran para la producción de este.	Al exterior del PAP: Informamos sobre el objetivo y todo lo que englobaba el Documental y su importancia Al interior del PAP: Se obtuvo gran cantidad de las donaciones para alcanzar la meta para el viaje a Baja California, además de un pequeño aumento en los

Productos	Resultados	Impactos
		seguidores de las redes sociales durante esa semana
Se asoció con las redes sociales del ITESO	Al exterior del PAP: Se mostraron reels en las redes sociales del ITESO dónde explicaba el documental y su importancia Al interior del PAP: Crecer la difusión del documental con unas redes sociales más grandes que las nuestras	Al exterior del PAP: Más comunidad del ITESO pudo conocer lo que hacemos por medio de la misma universidad Al interior del PAP: Pudimos obtener el apoyo del ITESO en el proyecto
<i>Stickers</i>	Al exterior del PAP: Se realizó el diseño de los stickers y la impresión de estos junto con mis compañeras en diseño, nos servirían para la recaudación de fondos. Al interior del PAP: Planeación de los diseños de stickers que funcionarían mejor, la información que podríamos poner (QR, redes sociales, etc.).	Al exterior del PAP: Los stickers nos ayudaron a que más personas se dieran cuenta del proyecto ya que se acercaban a preguntar y nosotros les dábamos contexto. Al interior del PAP: Imprimimos y repartimos.
<i>Diseño de posts</i>	Al exterior del PAP: Dar a conocer el proyecto. Al interior del PAP: Elección de paleta de colores y línea gráfica para una mejor estética visual.	Al exterior del PAP: Visualización del proyecto a personas interesadas. Al interior del PAP: Nos ayudó a mantener un registro de lo que íbamos haciendo

4. Reflexiones del alumno sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

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

4.1. Aprendizajes individuales

Gabriel Alejandro Hernández Romero

Aprendizajes profesionales

Dentro del PAP aprendí sobre desarrollo de videojuegos en 2d, más de lo que sabía cuando entré, aprendí conceptos básicos, estrategias de programación, herramientas dentro de la programación. Aprendí sobre recursos como archivos especiales que se usan para tener un mejor orden en nuestro trabajo, aprendí sobre github y como resolver sus conflictos. Pero una de las herramientas que más me gustó utilizar fue fungus, que ayuda en una forma enorme en el desarrollo de juegos click and drop, creo que eso agilizó el trabajo y nos dio meses de adelanto. Finalmente, también aprendí a trabajar con otras páginas para utilizar la metodología ágil.

Aprendizajes sociales

Dentro de mis aprendizajes sociales fueron los que más se desarrollaron ya que normalmente en mis clases de programación no me tocó ningún equipo que trabajara ya que no tienen interés por sus proyectos, pero en este sí, podía ver la pasión con la que realizaban los trabajos, aprendí mucho sobre los diferentes conocimientos de mis compañeros que brindan las carreras y también sobre cómo trabajar en conjunto. Aprendí que las reuniones son muy importantes sobre todo para explicar los conceptos del juego.

Aprendizajes éticos

Aprendí sobre los prejuicios, discriminación y desigualdad, este PAP me enseñó sobre la situación de las diferentes comunidades indígenas que existen a lo largo del país, cómo

viven, los problemas que tienen y sobre todo que son personas a las que debemos respetar y cuidar ya que tienen los mismos derechos que nosotros sin importar sus creencias o tradiciones.

[Aprendizajes personales](#)

Aportó una enseñanza muy importante y es que, si trabajas en lo que te gusta, no trabajarás ni un momento de tu vida, disfruté mucho trabajando este proyecto y la verdad me di cuenta de a lo que me quiero dedicar, pienso que este PAP me ayudó a guiar mi carrera y mi área laboral.



Sofía Mortera Reding

[Aprendizajes profesionales](#)

Esta participación en el PAP me ayudo profesionalmente a retomar herramientas como programas que había aprendido a principio de la carrera y ya no había seguido utilizando, lo que me ayudo a retomar ese aprendizaje y hubo veces que hasta tuve que buscar nuevos métodos que se agregaron en mi conocimiento, sobre todo hablando de programas de ilustración (Procreate) o edición de videos (Adobe Premiere Pro). También a seguir procesos en equipo, dando propuestas y adaptándonos al trabajo de los demás, para entre todos entregar un resultado final.

[Aprendizajes sociales](#)

Considero que nuestro trabajo durante el PAP nos aportó a todos los creadores y participantes reflexiones y conocimientos sobre la comunidad para la que estamos trabajando y al hacer actividades como la recaudación de fondos, compartir en redes y tener que explicar de qué consta nuestro PAP, ayudó mucho a dar a conocer la situación social por la que está pasando esta comunidad y eso al mismo tiempo, abre otro tipo de reflexiones al pensar en todas las comunidades que pueden pasar injusticias y que existen mil y un formas de aportar.

Aprendizajes éticos

La experiencia en el PAP me ayudó a darme cuenta de una problemática que antes no estaba presente en mi vida y, como lo mencioné anteriormente en los aprendizajes sociales, eso deriva que reflexione y me haga consciente sobre la cantidad de comunidades vulnerables a estos problemas y lo fácil que es acceder a un programa para ser voluntario o simplemente un trabajador que aporte a este tipo de problemas sociales. Por otro lado, me ayudó mucho a cuestionar los prejuicios que tengo hacia otros grupos sociales y hacer limpia sobre cuáles sirven y cuáles no aportan nada.

Aprendizajes personales

Los conocimientos me aportaron nuevas metas en general, me introdujeron nuevos conocimientos sobre procesos de producción que hay detrás de grandes proyectos y realmente es algo que me gustaría buscar en un futuro, sobre todo en el ámbito de la ilustración, me hizo darme cuenta de cuánto me gusta el poder comunicar tanto a través de imágenes, colores y diseño. Así como también la importancia del trabajo en equipo, en donde cada pieza es clave para que el proyecto funcione y cada uno tiene sus responsabilidades.



Ricardo Alfonso Partida Flores

Aprendizajes profesionales

Si bien no programé tanto como en el periodo de verano en este semestre se notó más el trabajo en equipo, ya que ahora se estaba trabajando con arte para llegar a un estilo que quedara con el juego y el hecho de que ya no era el único programador en el proyecto. En cuanto a ahora sí tener compañeros de equipo programadores fue bueno reforzar de nuevo cómo estar trabajando en equipo en un proyecto como este, especialmente usando GitHub.

Aprendizajes sociales

Sinceramente creo que no puedo decir mucho en esta sección, ya que soy una persona que se toma este proyecto muy a lo “Yo programo lo que se me pida”, es decir, lo que yo hacía estaba asolado del aspecto de impacto social, ya que solo me tengo que concentrar en hacer el programa que se me pide en la mejor calidad que pueda.

Aprendizajes éticos

Este es otro de los aspectos que no se si puedo decir que tengo mucho que decir, mi forma de trabajar era muy “fría”, y no creo que hubiera habido algo ético en trabajar en las bases para un videojuego independiente.

Aprendizajes personales

Tengo que mejorar la forma en la que organizo mis tiempos, debido a que metí una materia un tanto difícil este semestre junto con el PAP, dicha materia consumió mucho tiempo que le quería dedicar al proyecto mismo. Al mismo tiempo, siento que la manera en la que hago las cosas resulta ser ineficiente, así que tengo que buscar la forma de mejorar la velocidad en la que aprendo y trabajo.



Luz Elena Romero Macias

Aprendizajes profesionales

Dentro de mi profesión, los aprendizajes más relevantes han sido principalmente cuestiones de trabajo en equipo e ilustración digital. El trabajo colaborativo no fue un aprendizaje nuevo, sino que este PAP me ha ayudado a reforzarlo y mejorar mis habilidades de comunicación con el resto del grupo, lo cual es imprescindible para que todos los elementos gráficos que generamos tuvieran coherencia tanto en fondo como en forma. Esto engloba tanto los trabajos que se hicieron para etnoficción como los de videojuego.

Por otro lado, en cuestiones de dibujo, el colaborar con el videojuego me hizo retomar la ilustración y aprender más sobre técnicas digitales. Además, fue todo un reto el diseñar al personaje principal, ya que es algo que jamás había hecho. Ahora sé que si quiero entregar resultados de calidad lo mejor es practicar más mi dibujo, investigar sobre

la anatomía de los animales que tenga que ilustrar, y explorar diferentes formas, estilos y colores.

Aprendizajes sociales

Desde el principio del semestre se nos estuvo dando material para reflexionar sobre la cultura y sociedad con la que estamos colaborando. Esto hizo darme cuenta del impacto de lo que estamos haciendo en el PAP. Tanto el documental como el videojuego son productos audiovisuales que muestran una parte importante de lxs cucapá; muestran parte de su historia y las problemáticas con las que se enfrentan. El poder crear este tipo de cosas ayuda a visibilizar desde un punto de vista distinto al que solemos encontrar.

Aprendizajes éticos

En este aspecto lo que más me hizo reflexionar fue la problemática que está tocando el documental, que literalmente se titula “Déjennos Pescar”. Existe un dilema ético muy fuerte que contrapone los derechos de una comunidad indígena con cuestiones ambientales. En lo personal, me inclino más por el lado ambiental, sin embargo, al profundizar en el problema me percaté de la complejidad de la situación, y cómo no puedes resolver algo, una cosa, sin desatender la parte social. Todo tiene que atenderse de una manera holística y sin dejar a un lado la empatía.

Aprendizajes personales

En lo personal me di cuenta de que puedo aportar mucho desde mi carrera, y que no necesariamente tengo que elegir una sola cosa a la cual dedicarme. Además de que tener un propósito bien definido en el proyecto es imprescindible para dirigir de una mejor manera todos los esfuerzos que se hacen, y tener la motivación para seguir adelante.



Luis Fernando Robles Marrón

Aprendizajes profesionales

Para las actividades que se realizaron dentro del PAP rescato la diversidad laboral en la que puedo ejercer como realizador audiovisual. Es decir, dentro del ámbito de escritura creativa me fue grato aprender nuevas maneras de contar una historia como lo es en los videojuegos y el estilo documental de etnoficción, un reto que ha sido para mí.

A la par de esto, también fue interesante ver diferentes maneras de trabajo de mis compañeros y poder adaptarme a ellas logrando que el proyecto siga adelante en algo nuevo para mí, aprender de cada uno de ellos y de nuestros asesores y maestros. Por ejemplo, nuevas herramientas para el trabajo como lo es Discord, los diagramas de flujo, Trello y programas de edición.

Aprendizajes sociales

Hablando de lo social, considero que, al poder realizar productos audiovisuales con una mejor conexión humana, aporta a un mejor entendimiento del mensaje. Para contar una historia de una comunidad sin apropiarse de ella, es importante entender y tener en claro qué se quiere contar, siendo partícipes como documentalistas y creo que todo este trabajo realizado en este tiempo del PAP hemos logrado, al conocer sus historias y sus problemáticas y al trabajarlo a la par con ellos.

Aprendizajes éticos

Creo que al trabajar junto con las comunidades nos abre muchas puertas de la realidad. Para mí fue una cercanía hacia las diferentes problemáticas que mucha gente puede sufrir y que muchas veces quedan en silencio porque no tienen las herramientas necesarias para contarlas. Entonces, como partícipes de este PAP, siento que aprendemos y apoyamos a todo esto, a dar las herramientas, pero también comprender lo que pasa a nuestro alrededor y llegar a una igualdad. Para mí fue muy importante porque siento que nos humaniza más este tipo de trabajos, nos hace más vulnerables y más partícipes a las diferentes problemáticas que se pueden presentar en nuestros alrededores sin entrar en nuestros prejuicios.

Aprendizajes personales

Dentro de mi ámbito personal me ayudó mucho a darme cuenta de que hay mil maneras de aportar algo a la sociedad y que también me puede aportar algo en lo personal.

También en la parte profesional me ayudó muchísimo a tener nuevos conocimientos para el guion, porque estos trabajos no sólo quedan en lo universitario, también son parte de algo grande que se va construyendo y es muy grato saber que soy parte de este proyecto.



Athziri Alejandra García Ramos

Aprendizajes profesionales

Para mí en lo profesional puedo decir que en ambos proyectos, tanto el documental como el videojuego, fueron experiencias distintas pero enriquecedoras, en el documental era un poquito más para redes e ilustraciones como las que hice para los stickers, por otro lado, lo que me retó un poco más fue la parte del videojuego, la cual me hizo salir de mi zona de confort a lo que estaba acostumbrada a hacer en mi carrera, puesto que era la creación de un personaje y todo el entorno dentro del videojuego, algo que nunca había realizado anteriormente.

Otro aprendizaje dentro del aspecto profesional fue el convivir y trabajar de cierta manera con personas de otras carreras, fue una experiencia muy buena para mí y me agradó cómo al final todos pudimos trabajar en equipo para lograr nuestro objetivo.

Aprendizajes sociales

En la parte social me ayudó mucho contextualizarme y llenarme de información para conocer esta comunidad indígena con los que estuvimos colaborando, los cucapá, esto para conseguir transmitir toda la comunicación visual sin prejuicios o estereotipos que normalmente se tienen. En este aspecto fue muy importante conocer el contexto para poder trabajar y utilizar los elementos necesarios para comunicar lo mejor posible.

Aprendizajes éticos

Pienso que más que nada este tipo de proyectos hace que no seamos tan individualistas y pensemos en el otro y en nuestro entorno, a ser empáticos y trabajando en equipo y a hacernos responsables de nuestras decisiones.

Aprendizajes personales

Como aprendizajes personales puedo decir que fue una experiencia muy padre, realicé cosas que nunca había hecho durante la carrera, conocí un poco más sobre una comunidad de la que no estaba enterada, a partir de esto realicé actividades de diseño que me gustaron mucho y me agradó el poder trabajar con personas tanto de mi carrera como de otras carreras porque es algo que sucede en la vida profesional y esto aporta bastante. En general este proyecto me aportó bastante en varios aspectos.



Rodrigo Gutiérrez Mercado

Aprendizajes profesionales

En esencia, el desarrollo del videojuego, documental y página web son producciones como cualquier otra que realizaríamos en la carrera de Artes Audiovisuales. Es el desarrollo de un producto de carácter artístico y social con el fin de obtener un impacto específico en la población target. Estas son cosas que nos enseñan en la carrera. Más particularmente en el caso del videojuego, que es en el que estuve yo, la diferencia es que en lugar de utilizar la cámara y el micrófono, todos estuvimos trabajando a través de la computadora, pero con las mismas distinciones de dividirnos por equipos, que esta vez en lugar de ser de guion, cámara, sonido, arte, edición, etc., fue de narrativa, programación, sonido, arte, animación.

Aprendizajes sociales

A nivel social, el aprendizaje y aplicación del trabajo en equipo es una de las cosas que más se incentivan en la universidad, desde el primer semestre y hasta el final. Es algo que no a todos les gusta pues prefieren trabajar solos, pero a fin de cuentas es algo que deben

aprender a hacer y acostumbrarse a ello, ya que, en el mundo real, el trabajo en equipo es clave en la mayoría de los proyectos, labores, trabajos y servicios. Por lo tanto, el haber colaborado con personas de diferentes carreras para un objetivo en común, y todos compartiendo la misma o un grado similar de pasión por lo que hacíamos fue toda una experiencia enriquecedora. Por ejemplo, los de Arte tenemos que aprender a comunicarnos con los de Programación, ya que nos complementamos enormemente a pesar de hablar en términos diferentes y hacer uso de software diferentes. Al final es gratificante ver el esfuerzo de muchas áreas de especialización crear algo grande.

Aprendizajes éticos

Nuevamente, el haber convivido y colaborado con otras áreas de especialización para lograr un objetivo en común, siempre respetando y reconociendo la labor e importancia de los otros, es un gran aprendizaje ético. Luego existen casos en que ciertos estudiantes o egresados de algunas carreras se sienten superiores a los de otras ya que, según ellos o ellas, su carrera es más complicado y por ende merece más mérito, respeto y que los coloquen en un pedestal. Cuando realmente cada carrera es un mundo, y saber respetar y brindarles importancia a las demás profesiones es una parte crucial del uso de la ética en el mundo laboral.

Aprendizajes personales

En lo personal, uno de mis sueños de toda la vida siempre ha sido el hacer un videojuego. Es algo que desde niño siempre me ha apasionado enormemente y siempre soñé con diseñar mis propios niveles y contar mi propia narrativa. Sin embargo, no pensé que la oportunidad de participar en el desarrollo de un videojuego estuviera tan cerca, antes de siquiera graduarme de la carrera. Yo esperaba llevar un proyecto así una vez que estuviera bien establecido con un trabajo fijo y un hogar en mis treinta y muchos. Literal lo veía como un proyecto muy a futuro, ya que no soy nadie en el mundo del videojuego y no tengo las ventas aseguradas, por lo que lo haría por el amor al arte y al medio más que como una forma de remuneración. Por eso en cuanto escuché que había un PAP en el que estaban realizando un videojuego inmediatamente llamó mi atención, porque sentí que era un PAP hecho a la medida para mí, sin querer sonar arrogante, me sentí el protagonista por un momento. Y ha sido una experiencia muy gratificante el haber podido

participar en el desarrollo de un videojuego desde la parte creativa, hablar con programadores y ponernos de acuerdo para que las cosas funcionen tal como buscamos. Realmente me gustó la experiencia, fue mejor de lo que esperaba que fuese. Desconozco si así es allá afuera en el mundo del desarrollo profesional de videojuegos, pero como una introducción la verdad es que quedé clavado.



Fernanda Torres de la Torre

Aprendizajes profesionales

A lo largo del semestre en el PAP Alter Código pude desarrollar mis habilidades profesionales aprendidas de mi carrera universitaria, al ser un proyecto que empezaba de cero en el área de comunicación y redes sociales tuve que desarrollar las bases de la estrategia de comunicación y tomar en cuenta lo que el proyecto buscaba ganar con ella, al trabajar de esta forma pude darme cuenta del verdadero trabajo que se lleva en crear una estrategia de comunicación y cómo es que el conjunto de muchos factores es lo que hace que el trabajo este completo y tenga éxito.

Aprendizajes sociales

Durante este semestre me introdujeron y aprendí sobre la comunidad indígena Cucapá la cual yo desconocía antes de entrar a este proyecto, leí, investigué y me adentré un poco a las costumbres y forma de vivir de esta comunidad, gracias a eso me hizo llegar a un entendimiento de su cultura y lo que significa para ellos como comunidad, al ser así pude llevar a cabo un trabajo más enfocado y personalizado que compartiera la esencia de la comunidad.

Aprendizajes éticos

Al trabajar en la comunicación del semestre siempre tuve que tomar en cuenta los aspectos éticos de lo que se quería compartir y publicar, desde el comienzo se trabajó con mucho cuidado y respeto ante la comunidad indígena, al igual que se buscó siempre ser

éticos en la recaudación de fondos para el viaje de Baja California, trabajar de manera honesta y siempre buscando el bien común de la causa.

[Aprendizajes personales](#)

Como aprendizaje personal puedo decir que me llevo muchas cosas después de haber trabajado junto con el PAP alter código y la comunidad Cucapá, fue un proyecto el cual me motivó desde el comienzo y me hizo aprender mucho sobre la realidad que viven muchas personas dentro del país, cuanto más tenemos que trabajar para crear un país justo y con igualdad, como el cambio se empieza desde uno mismo y se tiene que trabajar en conjunto para lograr hacer una diferencia.



Luis Oswaldo Morales Fernández

[Aprendizajes profesionales](#)

Este semestre se trabajó de una manera fluida y con una carga a mi parecer mayor a la del verano, ya que desde un principio se realizó un ajuste a la historia, un ajuste a los personajes y de ahí partimos para poder realizar un documento desarrollando a los NPC's (personajes no jugables) para poder darles personalidad y un sentido para estar en la historia. Se realizó un documento sobre los objetos del videojuego, detallando los significados de los mismos dentro del juego y también el significado y uso en la comunidad Cucapá. Trabajé también en el desarrollo de las cinemáticas del juego, en donde fue un reto el poder escribir escenas completas en tan poco espacio y tomas, pero aporta bastante a la historia. Por último, realicé el Diagrama de flujo en donde se explica de una manera un poco más lineal, cómo el jugador podrá interactuar con sus alrededores dentro del juego para seguir la historia. Nunca había hecho un documento así, pero fue súper divertido poder adentrarme a pensar como si lo estuviese jugando mientras lo escribía.

[Aprendizajes sociales](#)

El poder escribir un cuento que habla sobre el sentido de comunidad para los Cucapá, es una experiencia muy enriquecedora, ya que tiene retos que son interesantes de cumplir,

tanto en el guion para poder hacerlo de un estilo específico, como los diagramas de flujo que tienen otro nivel de detalle. Trabajar con los demás equipos me brindó perspectivas diferentes para poder nutrir al proyecto y lograr una sinergia con los demás.

Aprendizajes éticos

Aunque este semestre no tuvimos tanta conexión con Jaziel como en verano, los aprendizajes que nos dio fueron lo suficientemente completos para poder trabajar durante este semestre, porque es muy importante que podamos contar una historia que sea propia de la comunidad cucapá, que nosotros funcionemos más como un medio para que ellos cuenten sus historias.

Aprendizajes personales

El proceso de escritura por el que pasé este semestre fue súper enriquecedor, ya que Frank me apoyó mucho en la escritura de los cinemáticos explicando los retos que teníamos que pasar para poder contar la historia de la manera más compacta posible sin perder detalles que resulten útiles para la historia. Eso me ayudó a trabajar en mi escritura en general, ya que me da herramientas para poder resolver problemas que pudieran aparecer en mis futuros guiones más adelante.



María Camila Daniel Stone

Aprendizajes profesionales

El tiempo que he trabajado con este equipo, me he dado cuenta de que es esencial la comunicación y el apoyo de los otros integrantes para el desarrollo en tiempo y forma de los entregables y productos realizados. Este semestre todo el equipo (independientemente del área y proyecto que estaban trabajando) brindó su apoyo para el logro del viaje a Mexicali.

En cuanto a las estrategias de financiación, el tener segundas opciones en caso de que la primera no funcione ayudó a que se lograra el objetivo y la meta de fondos.

Aprendizajes sociales

El ambiente fue muy ameno en el equipo este semestre. Considero que este tipo de relación puede ser exitosa cuando se trata de trabajar con comunidades y lugares que no son parte de nuestra identidad, o que simplemente no somos parte de ellas. Considero que el hecho de que los integrantes del equipo de videojuego y etnoficción, funcionaron mejor por esta convivencia social y red de apoyo que obtuvieron.

Aprendizajes éticos

La responsabilidad, el respeto, trabajar en tiempo y forma, la comunicación, son cosas que consideraba ya saber, sin embargo, logré poner en práctica en el equipo y en el PAP. Es importante mantener estas cosas en mente, pues solo así se logra mantener ese ambiente y fluidez dentro del proyecto.

Aprendizajes personales

He logrado participar y hablar con personas con las que antes no lo hacía por miedo y ansiedad que me da convivir con otros. Aun así, lo logré. Considero que el semestre pasado no lo hice con tanta confianza y fluidez. Espero que, en un futuro, siga teniendo esta confianza con las personas que me rodean y trabajo sobre todo en proyectos que ayudan a otras personas.



Ana Luisa Barrera Torrez

Aprendizajes profesionales

Fue de gran ayuda para darme una idea de lo que era trabajar desde cero la comunicación de un proyecto, saber qué es lo que queremos transmitir, cómo lo haremos, cómo nos vamos a dirigir al target, etc. También, es la primera vez que tengo la oportunidad de trabajar en un proyecto social en el que el segmento de mercado es muy diferente y tiene objetivos distintos a lo que yo estaba acostumbrada a manejar al igual que los medios por los que había que trabajar fuera de las redes.

Aprendizajes sociales

Considero que en este PAP he obtenido bastantes aprendizajes sociales y muy enriquecedores, empezando por el objetivo al que está enfocado el proyecto, a la lucha que viven comunidades indígenas todos los días para poder hacer valer sus derechos, que tienen años y años reclamando, además todo el trasfondo que hay en la totoaba y muchas otras cosas que están pasando en nuestra sociedad y de la que muchas veces hay muy poca información. También pude conocer más sobre la cantidad de discriminación, racismo, etc. que existe en la sociedad aun en la actualidad, la cantidad de prejuicios que existen en particular con comunidades indígenas y lo que los mueve, sus costumbres etc.

Aprendizajes éticos

Aprendí mucho de la importancia del respeto, responsabilidad, trabajo en equipo y la importancia de la comunicación en un equipo, me doy cuenta de la gran importancia que tiene cada área en el proyecto y que es muy importante siempre procurar ser empáticos.

Aprendizajes personales

Me llevo como aprendizaje todas las herramientas que tuve la oportunidad de aplicar sobre mi carrera y que vi a lo largo de estos 9 semestres en un proyecto con un gran movimiento y objetivo, pude ver la importancia del trabajo tanto en equipo como autónomo, así como la importancia que hay en la comunicación y expresión de ideas, para conocer diferentes perspectivas que juntas puedan obtener un mejor resultado, también conocí mucho sobre esta comunidad de la cuál antes del PAP no había escuchado nada y me doy cuenta de la importancia que tiene el poder difundir un proyecto y dar a conocer las situaciones que existen como esta en todo nuestro país.



Saúl Sebastián Melchor López

Aprendizajes profesionales

Mi principal aprendizaje es la responsabilidad con la que cargas en un tipo de proyectos, que no es para menos, ya que se trata de una aproximación a una cultura no tan visibilizada y con tradiciones que superan por antigüedad a nuestra sociedad contemporánea neoliberal. Me hubiera gustado tener aún más contacto con Jaziel u otros miembros cucapá

ya que trabajamos de manera algo superficial, trabajando con lo que nos dieron debido a las limitaciones comunicacionales.

Ya en cuestión personal, le otorgo mucho valor al trabajo en equipo, el saber delegar, no hacer las cosas por tu cuenta, es indispensable estar en un mismo canal y en este proyecto se integra todo lo anterior aprendido en la carrera para llevarlo a cabo en un proyecto con más seriedad.

Aprendí algo de terminología del videojuego, mi introducción al diagrama de flujo y el trabajo en conjunto en guion. En etnoficción aprendí que primero viene el fondo y después la forma, a abarcar primero lo importante antes que lo estético, a tener en mente siempre lo que quieres decir, no a que se vea chido si no dice nada.

Aprendizajes sociales

Como desarrollador audiovisual, considero que tanto la etnoficción como el videojuego sirven como un portavoz en el que nosotros somos el medio, y tenemos una responsabilidad muy grande para llevarlo a cabo, no solo como visibilidad, sino también como un ejercicio social que requiere de empatía y mucho respeto hacia la comunidad con la que estamos trabajando.

Esta es una gran oportunidad para generar vínculos con personas víctimas de gentrificación y el avance de la mentalidad capitalista que excluye a personas que no se adaptan al sistema. Es una manera de integrar a personas a las que el gobierno les da la espalda con un acercamiento ético, aunque no tan profundo.

Aprendizajes éticos

Al entrar a este PAP, me di cuenta de que ya no es como en otros semestres, cumplir por cumplir; en esta ocasión es especial porque el producto que hagamos verá reflejado nuestro involucramiento con una comunidad que se encuentra a cientos de kilómetros de distancia. No es una tarea fácil sensibilizar de manera honesta a un grupo de estudiantes que quizá (y me incluyo) sólo conocía la palabra Cucapá por la cerveza; esto es un síntoma de la brecha social que se ha alimentado por décadas, aunque es difícil conocer todos los casos de injusticias y de cientos de comunidades indígenas que no tenemos la oportunidad de conocer. Es por lo anterior que esta es una oportunidad que no se debe

tomar a la ligera, que nos permite conectar con otra cultura, que al final pertenece a nuestra historia.

[Aprendizajes personales](#)

Me parece que tener una verdadera voluntad por proyectos de este tipo requieren tiempo y dedicación para lograr una conexión homogénea entre todos los colaboradores del proyecto, no todos entramos a este proyecto con una fulminante llama por el deber más allá de ser un PAP llamativo, pero al pasar el semestre y darme cuenta de las injusticias y de las oportunidades que puedo hacer desde mi carrera, esto apenas comienza.

Me doy cuenta de que, desde mi carrera, puedo asignarme el compromiso de ofrecer el micrófono y cámara a rincones poco visibilizados y por lo menos, extender el mensaje que ya existe y que es de suma importancia; no es que una comunidad violentada pueda ser rescatada solo por nosotros, pero si puede poner un megáfono al mensaje para que alcance espacios más amplios y ser escuchados.

Me hubiera gustado dar mucho más en este PAP, pero no se queda aquí, aun me queda otro PAP y toda una vida (tal vez) profesional por delante para involucrarme en equipos y más proyectos como este, esto es solo el comienzo.



José María Gallardo Salas

[Aprendizajes profesionales](#)

Participar en un proyecto con una exigencia de calidad tan grande como lo es el proyecto de videojuego es un reto inmenso que requiere de un equipo talentoso y profesional. Esta vez se integraron al equipo personas muy talentosas y necesarias para el equipo de arte y el equipo de programación y logramos hacer un gran avance en el proyecto. Necesité aprender a coordinar y contextualizar a un equipo recién ingresado para empaparlos y orientarlos en la temática del proyecto.

En esta ocasión siento que no pude tener mucho impacto debido a la carga académica así que me apoyé ampliamente en mi equipo, creo que aprender a delegar fue un gran avance para alguien que siente que necesita tener el control de las cosas, confiaba en que mis compañeras son talentosas porque ya las conozco y conozco su trabajo. También pude contemplar y comprobar el valor que tiene la comunicación entre departamentos, yo específicamente tuve mucho contacto con el departamento de programación para desarrollar los elementos visuales dentro del juego, como algo aparte del resto que estábamos desarrollando en el departamento de arte. Creo firmemente que eso hace una gran diferencia en la calidad de los productos que salen al mercado en la industria del videojuego.

Aprendizajes sociales

Confío plenamente en el impacto social y cultural que tienen las producciones audiovisuales en la mente de las personas. Tanto el documental como el videojuego ayudarán a visibilizar a la comunidad Cucapá para poder aportar en materia de defensa de sus derechos y de territorio. Aprendí que estábamos co-desarrollando en conjunto, no estábamos trabajando aparte o creando un producto con base a ellos, estábamos trabajando juntos para hacer un producto para ellos.

Aprendizajes éticos

Éticamente hablando tuve que verme a mí mismo e identificar que tenía una postura paternalista respecto a las comunidades indígenas. A mi parecer lo corregí rápido con ayuda de Alejandra Navarro. Puedo decir que es una experiencia que cambió mi perspectiva sobre como veo a los grupos de personas a mi alrededor analizando mis prejuicios y mis estigmas.

Cuando desarrollamos el juego teníamos una cosa muy clara, debe ser representativo para el pueblo Cucapá, debemos cumplir todas sus expectativas, cambiar lo que sea necesario y compartir lo que desarrollamos con Jaziel.

Aprendizajes personales

El PAP me dio una oportunidad que pensé tendría que buscar fuera del ITESO: Participar en el desarrollo de un videojuego. Compartí en el grupo desde verano que vi la oportunidad de hacerme esta pregunta en el PAP ¿Me gusta desarrollar juegos? Después de todo el

proceso puedo decir que sí, sí me gusta. Trabajar en un equipo como este fue genial y motivador, todos los integrantes sentíamos una gran pasión por lo que estábamos haciendo, compartir el salón, rayar el pizarrón, tomar decisiones todo fue muy placentero.

Me voy con una gran experiencia y grandes compañeros con qué seguir desarrollando esta rama profesional que ahora tengo en alta consideración.



Andrea Hurtado Torres

Este semestre fue diferente para mí, tuve la oportunidad de irme a vivir a otro país y estudiar un tiempo en otra escuela, por lo cual no tuve la misma forma de participación como en el verano pasado y en comparación a mis compañeros.

Aprendizajes profesionales

Mi trabajo fue en dos etapas, primero formé parte del equipo de etnoficción para elaborar la campaña de recaudación de fondos, en cierta forma se fusionó con una parte del trabajo de transmedia que se realizó en verano. El reto que enfrenté en esta parte fue el poder fusionar las ideas que se habían planteado en verano con el proyecto de etnoficción y cómo poder trabajar con el nuevo equipo para utilizar y adaptar parte del trabajo realizado a la recaudación de fondos.

Una vez que se concretó el proyecto de etnoficción, continué con el trabajo de la página web el cual fue en el que estuve trabajando durante el verano.

En este retomé las ideas que se habían planteado en este tiempo y comencé a tomar decisiones en cuestión de diseño, al igual tuve reuniones con Ale y con Alexei para determinar los siguientes pasos para este proyecto, dado a que los estudiantes de ingeniería en sistemas se encontraban trabajando en el videojuego se tomó la decisión de continuar este parte del proyecto el siguiente semestre, en el cual seguiré colaborando a

distancia, por algunas semanas para poder concretar el proyecto en un producto tangible y usable para realizar pruebas de usabilidad.

Fue muy importante el contemplar y conocer las limitaciones tanto del proyecto como del equipo, considero que ese es otro aprendizaje, el siempre tener claro metas concretas y realizables ya que es muy común poder creernos capaz de realizar algo increíble e impresionante cuando se platica la idea y nos podemos perder en esto, se vale soñar, pero siempre debemos tener en cuenta dónde está la tierra y no perder la vista lo que es alcanzable con el tiempo y herramientas que tenemos al momento.

Aprendizajes sociales

Desde el verano pasado siempre me ha interesado muchísimo la participación de la comunidad en el proyecto, siempre están dispuestos a apoyar al grupo a pesar de que en realidad no nos conocen. Así como el conocer su pasión y entusiasmo por compartir su cultura de la manera más correcta y mejor representada posible, siempre señalando cosas que no van de acuerdo con la cultura y también cosas que son importantes para ellos y el por qué lo son.

Aprendizajes éticos

No puedo comparar mi experiencia con la de algún miembro de la comunidad porque mi experiencia parte del privilegio y por gusto, y no por necesidad ni desigualdad, como es el caso de muchos de ellos. Lo que puedo mencionar al respecto es, lo inimaginablemente difícil que debe ser dejar a tu familia y cultura por necesidad, por discriminación o por encontrarte en una situación de peligro. Esta experiencia me ayuda a generar más empatía con lo complicado que es migrar y en mi camino he tenido la fortuna de encontrar personas increíbles que me han contado su historia y situación sobre cómo terminaron en un lugar lejano a lo que llegaron a conocer como casa, por cuestiones de inseguridad, guerra, desigualdad y falta de oportunidades, que a pesar de pasar por un calvario, llegan a un lugar donde nunca podrán ser considerados originarios de ahí y se enfrentan a una serie de discriminaciones y desigualdades, cuando sólo buscan una mejor calidad de vida.

Aprendizajes personales

Uno de los aprendizajes más grande que tuve, no fue concretamente relacionado al proyecto, sino a mi vida en relación con las actividades, el poderme organizar y estar en

constante comunicación con el equipo para definir mis actividades y encontrar una forma de trabajo que me funcionara tanto a mí como al proyecto. Antes de irme a vivir fuera de México, estuve en el ITESO por algunas semanas, esto me permitió conocer al equipo que estuvo en primavera y organizando cómo funcionaría el trabajo en conjunto, así como plantear mi situación y encontrar un rol en el cual pudiera participar a distancia.



Laura Yarahí Núñez Fernández

Aprendizajes profesionales

Este semestre comencé a comprender la importancia de una buena comunicación dentro de un equipo más grande. Al estar en el puesto de asistente de dirección, producción y el departamento de narrativa, comprendí que tanto en equipos grandes como pequeños es súper importante tener roles definidos, metas claras y, sobre todo, que la persona que se encarga de supervisar debe de conocer de lo que va el departamento, que se está trabajando y cuáles son las metas a seguir.

Aprendizajes sociales

Desde verano, me ha encantado que a partir de hablar tanto con los profesores como con mis compañeros, encontré cierto espacio seguro en donde sabía que podía contar con ellos si algo se complicaba.

Dentro de lo que sucedió este semestre, el seguir en contacto con Jaziel y lograr ver la experiencia que tuvieron los niños de la comunidad Cucapá con el trabajo que se logró con el esfuerzo de mis compañeros, fue algo de lo más satisfactorio y que le dio un sentido a la parte de “comunicación” que lleva por nombre mi licenciatura.

Aprendizajes éticos

Creo que todo parte a partir de una reflexión propia, donde logré reconocirme en mí y en el otro. El grupo que se formó, lejos de solo ser compañeros en muchos momentos se sintieron súper abrazadores como si fueran una segunda familia.

No solamente me noté en un sentido más abierta y sensible ante las situaciones de los otros, sino que también pude ver eso reflejado en el grupo que se formó.

Aprendizajes personales

Puedo destacar que parte de lo que aprendí es que tengo capacidad para hacer las cosas, pero también que está bien pedir ayuda y decir cuando realmente no puedo o no tengo energía para hacerlo. El atravesar por una situación que ha cambiado mi vida, mis hábitos y mi rutina requiere nuevas formas de explorarme y entenderme con el fin de poder comunicar lo que se necesita.

Aprendí que a través de la comunidad, de la unión y la hermandad se pueden lograr cosas preciosas y que ser perseverante es la clave en muchas ocasiones.



Belén Guadalupe Solorio Salvador

Aprendizajes profesionales

Mi tercer PAP consecutivo, pero el segundo a nivel del documental Etnoficción ha sido un aprendizaje satisfactorio, mi rol de producción dentro de este proyecto hizo que yo como profesional desarrollara más capacidades a nivel de organización, contacto, presupuesto, seguridad, equipo, crew, así como coordinación con los demás departamentos que conformaron el proyecto, crowdfunding, impacto y redes. Además de la preparación del viaje, que quedara todo listo para nuestra producción a Mexicali.

Aprendizajes sociales

Este semestre especialmente pude hacer lazos más lindos y hermosos con mis compañeros, aprendí de ellos de manejo de redes, de diseño, de estrategia, pero sobre todo del crew con el que viajé: Naran, Marina y nuestro compañero Edgar, ya egresado, cada uno desde su área aportaron grandes cosas; sin embargo, nuestros colaboradores cucapá fue el aprendizaje que más valoro, aprendí más de su cultura y convivir con ellos por 10 días fue una experiencia inolvidable.

Aprendizajes Éticos

Se reforzaron en el viaje, vivir con los colaboradores cucupá fue una experiencia de abrir mis ojos. Todo lo que aprendí fue que nuestro proyecto debe seguir una línea sobre lo que ellos quieren exponer, que nuestra visión como audiovisuales es comenzar a ver los pequeños detalles que en este caso yo que viajé a Mexicali pude observar, su humanismo, su sencillez y su colaboración hacia nuestro proyecto.

Aprendizajes personales

Aprendí que con ayuda de equipo se pueden lograr grandes cosas, apoyarse con ellos y aprender de ellos, este semestre experimenté más el trabajo en equipo, de que cada uno es indispensable para que un proyecto se lleve a cabo. Y sobre todo personalmente lograr los objetivos del proyecto como papel de producción.



Naran Sofia Martín del Campo Plascencia

Aprendizajes profesionales

Lo que más se me queda de manera profesional creo que sería la manera diferente de poder entrevistar a las personas fuera de un ámbito psicológico y más desde un ámbito más calmado en el que yo también formo parte de la conversación y no dejo completamente a la otra parte a que saque todo lo que quiero o pueda decir. También aprendí mucho a moverme dentro de una producción audiovisual, ya tenía algo de experiencia siendo el talento y no tenía que estar ayudando a la producción así que ahora entiendo todos los procesos a los cuales mis compañeros se tienen que acostumbrar en vez de solo tener una libreta y una pluma para hacer anotaciones.

Aprendizajes sociales

Uy, la verdad aprendí muchísimo a no tener prejuicios sobre las personas indígenas o de bajos recursos pensando que podrían ser más ignorantes, la verdad los cucupá fueron súper hermosos conmigo y súper abiertos a mi identidad de género, algo de lo cual yo

tenía miedo de que fueran a hacer comentarios fuera de lugar, pero fueron las personas más amorosas y abiertas a nuestra presencia.

Aprendizajes Éticos

Dentro de lo ético creo que no aprendí mucho, sino más bien a qué no hacer en ciertas situaciones sociales en las que no es bien visto invadir la privacidad de las personas y sacar traumas no resueltos que no están preparados para trabajar o embestir a una persona con preguntas en un momento vulnerable.

Aprendizajes personales

Personalmente aprendí mucho de un ámbito que me llena muchísimo (la investigación de campo y la etnografía) y me voy con mucho conocimiento para ir empezando a tantear las aguas a lo que me gustaría que fuera una carrera a futuro, poder entrevistar a diferentes personas de muchísimos lugares y romper mis barreras de vida y darme la oportunidad de conocer miles de ideas, culturas, religiones y personas para yo así entender más cómo funcionan las personas dependiendo de su contexto y enseñanzas.



Marina Alejandra Serna Hernández

Aprendizajes profesionales

Creo que este semestre que me tocó salir a trabajar dentro de campo fue muy fructífero para mí. Me llevo que dentro de una producción siempre debe existir la comunicación en todo momento, también debo decir que aprendí a ser ágil con la resolución de problemas y también a tener flexibilidad y paciencia. También aprendí a ser "todo terreno", con esto quiero decir que comprendí que la habilidad de adaptación a tu entorno es una gran virtud.

Aprendizajes sociales

Dentro de estos dos semestres cursados aprendí a desaprender, con esto me refiero a que cambié mi perspectiva y mi mirada hacia los pueblos indígenas y en general hacia otros modos de vivencia y de realidades. También puedo decir que aprendí a absorber, a escuchar y a ser abierta, me permití vivir mediante otra realidad y creo que eso me enriqueció bastante como persona.

Aprendizajes Éticos

En lo ético puedo decir que comprendí los límites dentro de mi profesión, aprendí a identificar las situaciones donde mi ser profesional ya no puede entrar. Me concienticé que en lo que trabajamos este semestre es una manera de dar voz a quienes muchas veces no son escuchados y también tenemos la responsabilidad del tipo de voz que damos.

Aprendizajes personales

Dentro de lo personal creo que me voy como una persona diferente, ya que lo que vivimos mis compañeros y yo nos dio la posibilidad de sentir, ver y percibir desde los pies de otras personas, ya que no trabajamos únicamente como estudiantes, pudimos formar parte de la comunidad por unos días. Aprendimos costumbres, cultura y también problemáticas que se enfrentan. Personalmente este semestre abrió nuevas posibilidades y formas de colaboración con la comunidad Cucapá.



5. Conclusiones

Durante este periodo de otoño 2022 hemos tenido una experiencia enriquecedora y una ventana de oportunidad para generar diálogos dentro y fuera del ITESO, lo cual nos ha permitido conectar con otras culturas y romper con las brechas que nos separan. Esto se logró gracias a la comunicación que logramos mantener con lxs cucapá con quienes trabajamos durante el desarrollo de estos extensos proyectos. Además de la colaboración entre todos los integrantes de los dos equipos del PAP (Etnoficción y Videojuego).

Los objetivos establecidos al principio del semestre fueron alcanzados. En el caso del equipo de etnoficción se logró desarrollar una estrategia de financiamiento para recaudar fondos y así poder ir de rodaje a Baja California. También se abrieron y desarrollaron las redes sociales de “Déjennos Pescar”, con lo cual se estableció una identidad gráfica coherente para usar en todo el proyecto.

En cuanto al área de videojuego se tuvo como objetivo crear una demo jugable en la que tengamos todas las herramientas necesarias para pasar a la siguiente etapa del desarrollo donde se crea el Level design, investigar y utilizar herramientas como fungus y navmesh para agilizar y automatizar el proceso. La creación de una demo nos permitió crear la escena de introducción, interacción entre usuarios, inventarios, entorno y manejar guardados de partida, reseteo y flujo.

Aunado a lo anterior se logró definir el diseño del personaje principal, lo cual da pie a poder desarrollar el resto de la estética del juego. De igual manera se definieron tipografías, colores, fondos y el HUD. Además, se elaboraron assets, tiles, y demás elementos de juego para utilizar en la plataforma Unity. Se desarrollaron los personajes no jugables en el guion. Y como extra, se logró realizar un cuadernillo que introducía la historia de “A la Orilla del Río”, el cual se repartió a niñas, adolescentes y jóvenes cucapá.

Se pudo ver un gran avance en este semestre en cuanto a los objetivos planteados a principio del curso, en general nos sentimos satisfechos de lo que se logró. Fue una experiencia muy buena que nos llevamos todos, el convivir con personas de otras carreras, el conocer y colaborar de la mano de una nueva comunidad como fueron los cucapá, trabajar en equipo y llevar a cabo estrategias en las que lográramos toda esta

visualización y reconocimiento, sin duda conseguimos armar un equipo talentoso y con muy buenas aportaciones en este periodo.

A día de hoy, los estudiantes del semillero cultural que significa este PAP, gracias a los docentes, salen con una planta que puede germinar en algo más que un reto académico por cumplir. Se trata de una preparación e inspiración para los retos y oportunidades de la vida, nuevos caminos por pavimentar. Gracias también a los Cucapá, quienes nos permitieron arrancar con luz verde este proyecto que gesta a decenas de estudiantes cada año.

Aún hay mucho trabajo por hacer, dejamos en manos de los siguientes semilleros continuar con el legado de este su proyecto y que saquen su máximo potencial. El proyecto de PAP tiene como finalidad la divulgación de información y concientización acerca del pueblo Cucapá, tanto dentro como fuera del mismo. Esto para evitar cualquier tipo de desinformación o prejuicios hacia el mismo y así prevenir cualquier forma de discriminación.

6. Referencias bibliográficas y otros recursos

- Ashmore, R.D. y Del Boca, F.K. (1981). Conceptual approaches to stereotypes and stereotyping. En Hamilton, D.L. (ed.), *Cognitive processes in stereotyping and intergroup behavior*, Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Ardèvol, E. (1998). Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales. *Disparidades. Revista De Antropología*, 53(2), 217–240.
<https://doi.org/10.3989/rntp.1998.v53.i2.396>
- Back, M., Zavala, V., (2018) Racismo y lenguaje. eBook. <https://web-s-ebsohost-com.ezproxy.iteso.mx/ehost/detail?sid=6c0eac22-8906-4642-8c09-fd8218af6ab5@redis&vid=2&format=EK&ppid=Page--7#AN=2265486&db=nlebk>
- Barros Bastida, Carlos, & Barros Morales, Rusvel. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Recuperado en 08 de septiembre de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&lng=es&tlng=es.
- Bengoa, J., Márquez, F., Aravena, S. (2000) *La desigualdad. Testimonios de la sociedad chilena en la última década del siglo XX*, Santiago de Chile: Ediciones SUR
- CEPAL & Naciones Unidas. (2014). *Los pueblos indígenas en América Latina*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/37222/S1420521_es.pdf
- Cleto Díaz, R. I. et al. "Racismo y Trayectorias Docentes En Contextos de Lucha Autonómica Indígena En Cherán, Michoacán, México." *Sinéctica*, no. 58, Jan. 2022, pp. 1–25. EBSCOhost, [https://doi-org.ezproxy.iteso.mx/10.31391/S2007-7033\(2022\)0058-013](https://doi-org.ezproxy.iteso.mx/10.31391/S2007-7033(2022)0058-013).
- Doran, G. T. (1981) There's a S.M.A.R.T. Way to Write Management 's Goals and Objectives.
- Espinosa, A., Calderón-Prada, A., Burga, G., & Güímac, J. (2007). Estereotipos, prejuicios y exclusión social en un país multiétnico: el caso peruano. *Revista de Psicología*, XXV(2), 295-338.
- Goffman. (1963). *Estigma: La identidad deteriorada*. Sociología y cultura. Recuperado 7 de septiembre de 2022, de <https://sociologiaycultura.files.wordpress.com/2014/02/goffman-estigma.pdf>
- Grau Rebollo, Jorge "Los límites de lo etnográfico son los límites de la imaginación". El legado fílmico de Jean Rouch. AIBR. *Revista de Antropología Iberoamericana*, núm. 41, mayo-junio,

2005, p. 0 Asociación de Antropólogos Iberoamericanos en Red Madrid, Organismo Internacional

Huicholes: pueblo desplazado. (2017, 18 de septiembre). Reporte Índigo. <https://www.reporteindigo.com/reporte/pueblos-indigenas-wixarikas-despojo-tierras-proyectos-desarrollo/>

Jones, D., Ariza, L., Piovani, J. I., & Salvia, A. (2018). Discriminación social, vulneración de derechos y violencia institucional. En *La Argentina en el siglo XXI: Cómo somos, vivimos y convivimos en una sociedad desigual. Encuesta nacional sobre la estructura social* (pp. 357–388). CLACSO. <http://www.jstor.org/stable/j.ctvtxw2b7.14>

Nahmad Rodríguez, A. D. (2007). Las representaciones indígenas y la pugna por las imágenes. México y Bolivia a través del cine y el video. *Latinoamérica. Revista de estudios Latinoamericanos*, (45), 105-130. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-85742007000200105&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-85742007000200105&lng=es&tlng=es)

Navarrete, F. (2008). *Los pueblos indígenas del México contemporáneo*. Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/255517/monografia_nacional_pueblos_indigenas_mexico.pdf

Navarro Smith, Alejandra (2012) “Representación y antropología visual: videos y construcción de significados sobre lo cucapá”. *Revista Chilena de Antropología Visual*. Santiago de Chile. No. 20. 2012 (2). Pp. 79-105. ISSN: 0717-876X <http://www.rchav.cl/img20/imprimir/navarro.pdf>

Navarro Smith, A., Tapia Landeros, A. & Garduño, E. (2009). *Navegando a contracorriente. Los cucapás y la legislación ambiental*. Scielo. Recuperado 21 de octubre de 2022, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912010000200003

Navarro Smith, A. & Velez-Ibáñez, C. (2010). *RACISMO, EXCLUSIÓN, XENOFOBIA Y DIVERSIDAD CULTURAL EN LA FRONTERA MÉXICOESTADOS UNIDOS*. Recuperado 21 de octubre de 2022, de <https://iteso01.sharepoint.com/sites/PAPAlterCodigo/Documentos%20compartidos/General/Lecturas/2010%20Galeras%20libro%20Racismo,%20Exclusion%20y%20xenofobia%20copia.pdf>

Pastrana, D. (2014) El pueblo Cucapá se niega a su extinción en México, en: <https://ipsnoticias.net/2014/09/el-pueblo-cucapah-se-niega-a-su-extincion-en-mexico/>

Prejuicios y estereotipos: Qué son, diferencias, tipos y ejemplos. (s. f.). Diferenciador. Recuperado 9 de septiembre de 2022, de <https://www.diferenciador.com/prejuicios-y-estereotipos/>

Ramos Bernal, A. (2013). Stop al estigma sobre la enfermedad mental. San Vicente, Alicante, Spain: ECU. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.iteso.mx/es/ereader/iteso/62238?page=1>

Grau Rebollo, J., (2005). "Los límites de lo etnográfico son los límites de la imaginación". El legado fílmico de Jean Rouch.. AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana, (41), 0.

Sierra, M. & Bastos, S. (2017). *Pueblos indígenas y Estado en México*. Colección México. Recuperado de [https://iteso01.sharepoint.com/sites/PAPAlterCodigo/Documentos%20compartidos/General/Lecturas/Pueblos%20Indigenas%20y%20Estado%20en%20Mexico%20\(1\).pdf?CT=1665719599065&OR=ItemsView](https://iteso01.sharepoint.com/sites/PAPAlterCodigo/Documentos%20compartidos/General/Lecturas/Pueblos%20Indigenas%20y%20Estado%20en%20Mexico%20(1).pdf?CT=1665719599065&OR=ItemsView)

Suriá, R. (2010). Tema 5. Estereotipos y prejuicios. En curso 2010/11. Psicología social (sociología) disponible en: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14289/1/TEMA%205.%20ESTEREOTIPOS%20Y%20PREJUICIOS..pdf>

Teruel, P. J. (2013). La noción de prejuicio en la obra de Immanuel Kant. *Anales Del Seminario de Historia de La Filosofía*, 30(2), 461–479. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=361133113007>

Troyano, J. F. (2010, 1 diciembre). El Racismo. Consideraciones desde su definición conceptual y operativa. *Revista Internacional de estudios migratorios* . http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/1884/Art_10_001.pdf?sequence=1

Valenciana, A. I. C. (2020, 27 junio). ESTEREOTIPO, PREJUICIO . . . DISCRIMINACIÓN. Comunidad Valenciana. Recuperado 9 de septiembre de 2022, de <https://blogs.es.amnesty.org/comunidad-valenciana/2019/07/04/estereotipo-prejuicio-discriminacion/>

6. Anexos generales

Anexo 1. Enlaces a documentos del proyecto videojuego

Demo jugable pre-alpha "A la Orilla del Rio" <https://we.tl/t-25APKx3GVF>

[PAP AlterCodigo - Historia del Videojuego \(Version Final O-2022\).pdf - Todos los documentos \(sharepoint.com\)](#)

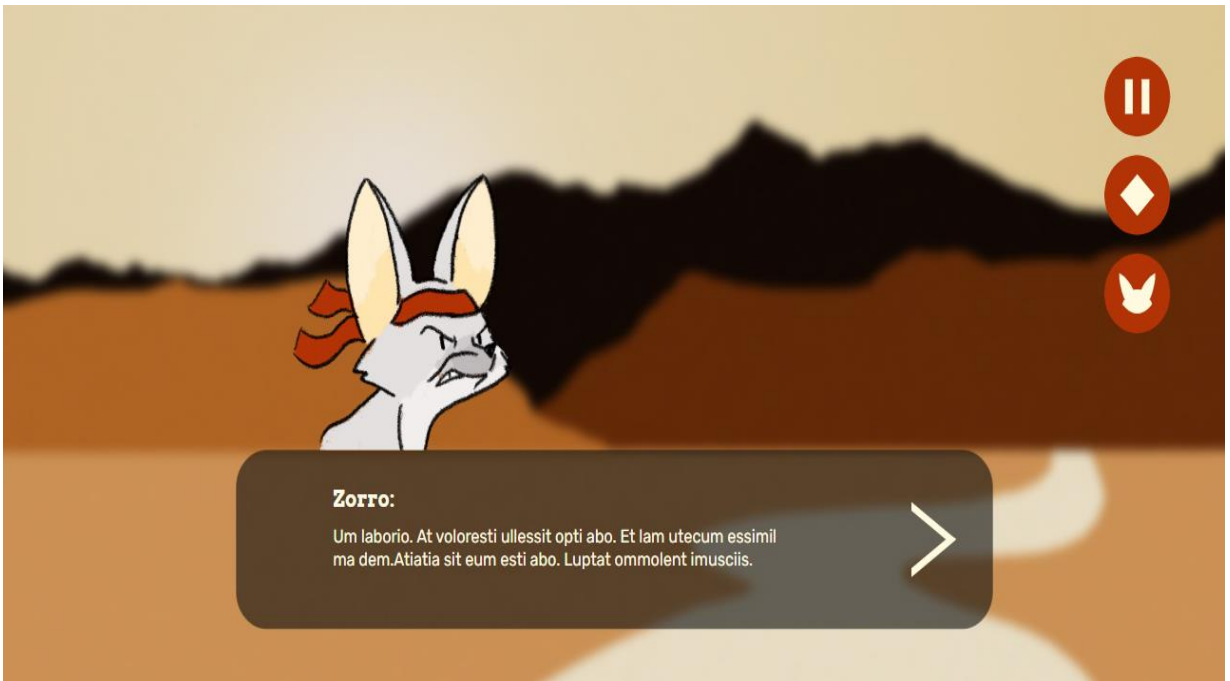
[PAP AlterCodigo - Desarrollo de NPC's.pdf - Todos los documentos \(sharepoint.com\)](#)

[PAP AlterCodigo - Tipología de Objetos.pdf - Todos los documentos \(sharepoint.com\)](#)

[Desarrollo de Cinematics.docx \(sharepoint.com\)](#)

Anexo 2. Propuestas de HUD





Anexo 3. Rodaje de Déjennos Pescar





Anexo 4. Posters de Déjennos pescar



Déjenos pescar

Navegando en redes de justicia


UNA PELÍCULA DE PAP ALTER CÓDIGO CON EL APOYO DE ITESO UNIVERSIDAD JESUITA DE GUADALAJARA. PRODUCCIÓN BELEN SOLORIO FOTOGRAFÍA MARINA SERNA DISEÑO MAX CORONA, ANDREA HURTADO, ELENA ROMERO Y ATHZIRI GARCÍA MÚSICA ANA LOZANO SONIDO DIRECTO EDGAR MACÍAS GUION LUIS FERNANDO ROBLES, NARAN MARTÍN DEL CAMPO Y BELEN SOLORIO COLABORADORES PESCADORES CUCAPÁ, ABOGADOS Y PERSONAS SOLIDARIAS DISEÑO DE IMPACTO NARAN MARTÍN DEL CAMPO, ANDREA HURTADO Y MONTSERRAT ESPINOSA GROWBUDCINO Y ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN CAMILA STONE, FERNANDA TORRES Y ANA BARRERA EDICIÓN BELEN SOLORIO, NARAN MARTÍN DEL CAMPO, SOFÍA MORTERA Y SEBASTIÁN MELCHOR DIRECCIÓN ALEJANDRA NAVARRO

Fotografía por Alejandra Navarro

alter



ITESO Universidad
Jesuita de Guadalajara
Instituto de Investigaciones
y Estudios Sociales



Déjenos pescar

Navegando en redes de justicia

UNA PELÍCULA DE PABLO ALTER CÓDIGO CON EL APOYO DE ITESO UNIVERSIDAD JESUITA DE GUADALAJARA PRODUCCIÓN BELEN SOLORIO FOTOGRAFÍA MARINA SERNA DISEÑO MAX CORONA, ANDREA HURTADO, ELENA ROMERO y ATHZIRI GARCÍA MÚSICA ANA LOZANO SONIDO DIRECTO EDGAR MACÍAS GUION LUIS FERNANDO ROBLES, NARAN MARTÍN DEL CAMPO y BELEN SOLORIO COLABORADORES PESCADORES CUCAPÁ, ABOGADOS Y PERSONAS SOLIDARIAS DISEÑO DE IMPACTO NARAN MARTÍN DEL CAMPO, ANDREA HURTADO Y MONTSERRAT ESPINOSA CROWDFUNDING Y ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN CAMILA STONE, FERNANDA TORRES y ANA BARRERA EDICIÓN BELEN SOLORIO, NARAN MARTÍN DEL CAMPO, SOFÍA MORTERA y SEBASTIAN MELCHOR DIRECCIÓN ALEJANDRA NAVARRO

Fotografía por Alejandra Navarro

alter
CINE Y FOTOGRAFÍA



Anexo 5. Stand en el festival cultural

