

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE**  
Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano

**PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)**  
Sustentabilidad del hábitat

Diseño responsable



**ITESO**  
Universidad Jesuita  
de Guadalajara

**Ilustración, Audio y Video para Emprendedores Creativos, 1G10**

**Ilustración, Audio y Video para Emprendedores Creativos otoño 2016**

PRESENTAN

Lic. en Publicidad y  
comunicación Estratégica.

Ana Carina Hernández Ochoa

Profesor(as) PAP: Laura Maceira Ochoa, Noemí Pizano Olivera.  
Tlaquepaque, Jalisco, Noviembre 2016

## INDICE

REPORTE PAP.....	2
Resumen ejecutivo (abstract). .....	2
Capítulo I. IDENTIFICACIÓN DEL ORIGEN DEL PROYECTO Y DE LOS INVOLUCRADOS .....	4
1.1 Antecedentes del proyecto .....	4
1.2 Identificación del problema. Problemática atendida .....	5
1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto .....	5
Capítulo II. MARCO CONCEPTUAL O TEÓRICO DEL PROYECTO .....	7
Capítulo III. DISEÑO DE PROPUESTA DE MEJORA.....	8
3.1 Enunciado del proyecto .....	9
3.2 Metodología.....	9
3.3 Cronograma o plan de trabajo.....	13
Capítulo IV. DESARROLLO DE PROPUESTA DE MEJORA .....	15
Capítulo VI. APRENDIZAJES INDIVIDUALES Y GRUPALES.....	17
6.1 Aprendizajes profesionales: competencias reforzadas y conocimientos adquiridos. ....	17
6.2 Aprendizajes sociales: .....	18
6.3 Aprendizajes éticos .....	18
6.4 Aprendizajes en lo personal [Reflexión de lo que la experiencia ha aportado en y para tu vida. ....	19
Capítulo VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	19
7.1 Conclusiones: .....	19

## **REPORTE PAP**

Los Proyectos de Aplicación Profesional son una modalidad educativa del ITESO en la que los estudiantes aplican sus saberes y competencias socio-profesionales a través del desarrollo de un proyecto en un escenario real para plantear soluciones o resolver problemas del entorno.

A través del PAP los alumnos acreditan tanto su servicio social como su trabajo recepcional, por lo que requieren de acompañamiento y asesoría especializada para que sus actividades contribuyan de manera significativa al escenario en el que se desarrolla el proyecto, y sus aprendizajes, reflexiones y aportes sean documentados en un reporte como el presente.

### **Resumen ejecutivo (abstract).**

El PAP de Ilustración, video y audio para emprendedores creativos inició en otoño 2016, planteando como propuesta desarrollar habilidades de emprendimiento entre los creativos por medio de la oferta comercial de productos originales vinculados a la Ilustración, el video, la fotografía y el audio desarrollados por nosotros mismos. Teniendo por objetivo poner a disposición de cualquiera, contenidos que den cuenta de la identidad mexicana más allá del clichés y estereotipos.

Dichos productos fueron creados desde la investigación, observación e interpretación de tendencias, así como teniendo en consideración y referencia los materiales endémicos de la región que son utilizados como materia prima de la artesanía local.

El PAP busca impulsar a través de la generación de éstos contenidos creativos, parte de la cultura de la región y la identidad mexicana. Por ello, el curso se dividió en dos etapas, la primera de ellas tuvo su base en la investigación, de tal manera que se identificó e indagó sobre los diferentes materiales o técnicas de nuestros artesanos jaliscienses y se investigaron y reinterpretaron diferentes tendencias,

dicha investigación resultó en un libro de tendencias que será puesto a disposición de los artesanos de la región por medio de la Secretaría de Cultura de Jalisco. La segunda etapa consistió en crear ilustraciones, foto, video y/o audio utilizando como base las tendencias establecidas anteriormente para aprovechar o promover los materiales y/o técnicas de la artesanía jalisciense, de manera que cada uno de los contenidos desarrollados de fe de la verdadera identidad mexicana.

The PAP of illustration, video and audio for creative entrepreneurs started in the fall of 2016, stating as proposal to develop the skills of entrepreneurship between the creatives, by the commercial offer of original products related with illustration, video, photography and audio developed by us. Aiming to make it available for anyone, content that shows Mexican identity leaving aside the stereotypes and clichés.

**The final products are created from investigation, observation and interpretation of trends, keeping in mind material in the region used as primal matter by the local craftsmanship. the culture at the region and Mexican identity by the production of this creative content. That is why, the course was divided into two stages, first one being the base of the investigation, identifying different materials or techniques used in the craftsmanship here at Jalisco, and reinterpreting the trends, creating a final product, a trend book that will be showcase to the artisans of the region by the Secretaría de Cultura de Jalisco. The second phase consisted in creating whether it was illustrations, photos, videos or audio, based on the trends previously established to take advantage or promote the materials or techniques of the craftsmanship at Jalisco, as result each content created is inspired in the true Mexican identity.**

The PAP wants to

## Capítulo I. IDENTIFICACIÓN DEL ORIGEN DEL PROYECTO Y DE LOS INVOLUCRADOS

### 1.1 Antecedentes del proyecto

El PAP de Ilustración, video y audio para emprendedores creativos, se desarrolló en consideración a dos agrupaciones atendidas, la primera de ellas los artesanos del estado de Jalisco y los emprendedores creativos.

Fue ejecutado en el contexto de la perspectiva internacional de la cultura mexicana, la cual la mayor parte del tiempo es representada de manera errónea o imprecisa, así como desde la necesidad preponderante de desarrollar habilidades de emprendimiento entre los creativos de nuestra ciudad.

De ésta manera el equipo de trabajo aplicó sus habilidades profesionales para investigar e interpretar tendencias, las cuales fungieron como el punto de partida para crear un libro de tendencias dirigido a los artesanos de la región, dónde puedan encontrar referencias específicas de éstas para ser aplicadas al desarrollo de sus productos, lo que permitirá que sus creaciones puedan entrar más fácilmente en mercados internacionales conjugando técnicas tradicionales y tendencias internacionales.

En paralelo a ésta actividad cada uno de los estudiantes que formamos parte de este PAP pudimos desarrollar de manera individual una colección de contenidos creativos en el área y bajo la técnica de su elección, inspirados en materiales endémicos de la región y en el mismo libro de tendencias creado para los artesanos, además recibieron capacitación estratégica en temas de emprendimiento, propiedad intelectual, aplicación de tendencias y desarrollo de estilo propio, para conjugar todo esto en la apertura de un book comercial en bancos de contenidos digitales.

Desde esta perspectiva pudimos ofrecer soluciones específicas a la necesidad de potencializar la cultura mexicana con una identidad propia, en primera instancia para los artesanos jalisciense y posteriormente a ellos mismos generándose además una oportunidad de emprendimiento.

## **1.2 Identificación del problema. Problemática atendida**

Las referencias representativas o relativas a la cultura mexicana, o latinoamericana en general, en los bancos de contenidos son pocas y las que existen están carentes de nuestra verdadera identidad, lo que contribuye a que distintos medios representen la cultura latinoamericana desde estereotipos. Aunado a ello hay que considerar que en el entorno mexicano, la Industria Creativa se posiciona cada más como un sector en crecimiento y con amplias posibilidades de marca diferencia en la economía mexicana, sin embargo los profesionales creativos cuentan con pocos escenarios y oportunidades para proyectarse como emprendedores durante su formación académica.

Otro de los problemas es el tema relacionado a las utilización de tendencias internacionales, las cuales son poco implementadas por no tener conocimiento de las mismas, lo que genera que diversos productos creativos producidos en Jalisco se queden rezagados en comparación a otros en un nivel internacional, por ejemplo la artesanía.

Por ello el objeto de este PAP fue estudiar dichas tendencias para poder vincularlas a un contexto regional con el uso de materiales endémicos y con esta información generar contenidos digitales que se comercialicen en distintos bancos de imágenes que logren impulsar y representar la cultura mexicana a un nivel más global, así como generar un ejercicio de emprendimiento para cada uno de los creativos que formamos parte el.

## **1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto**

Este PAP se desarrolla dentro de las instalaciones del ITESO, somos un colectivo de jóvenes emprendedores creativos especializados en diferentes disciplinas, cómo diseño, arquitectura, publicidad y medios audiovisuales, los cuales buscamos identificar e interpretar tendencias internacionales, para poder generar contenidos susceptibles de comercializarse a través del microstocking.

Se entiende como beneficiario directo a la Secretaría de Cultura ya que a través de ésta podremos hacer llegar a los artesanos el resultado de nuestro trabajo vertido en un libro de tendencias especialmente desarrollado para ellos.

También unos beneficiarios muy grandes de este proyecto, somos los mismos alumnos que estamos desarrollando habilidades para la identificación de tendencias y subsecuentemente la apropiación y el utilizamiento de ellas para la generación de contenidos, de igual forma pudimos desarrollar un proyecto de emprendimiento que nos permite tener la posibilidad de comercializar de manera directa nuestras creaciones.

Para desarrollar este programa de aplicación profesional, también contamos con importantes actores que influyeron en nuestra formación, pues recibimos a lo largo del semestre a 6 invitados, 1 experto en propiedad intelectual y 5 emprendedores de diferentes áreas creativas que nos compartieron su experiencia como empresarios y cómo han podido desarrollar un estilo propio que los posiciona en el mercado.

## Capítulo II. MARCO CONCEPTUAL O TEÓRICO DEL PROYECTO

En búsqueda de PAPs, el título “Ilustración, Audio y Video” llamó toda mi atención a causa de mi mayor interés y profesión que es la fotografía, ya que creí que mi perfil embonaría con el mismo proyecto.

Aparte de ser un proyecto llamativo para mí por el área visual, me gusto bastante porque yo creo que el mundo y sus ciudadanos tienen una percepción de la imagen latina, y sobretodo la mexicana esta muy equivocada.

En esta etapa de nuestro país, por más que este viviendo malos ratos en cuestiones políticas, económicas y sociales, está creciendo muchísimo en la cuestión creativa. La industria creativa en México es una industria que yo creo va a llegar muy lejos, siendo un ingreso importante para la economía y también un factor muy importante para poder cambiar lo que se cree de nuestro país en el mundo.

Como vimos en clase, en los bancos de imágenes existen miles, pero miles de fotografías y contenido audio visual relacionado con los latinos, pero muy poco de ese contenido refleja lo que realmente es nuestra cultura.

Este proyecto es muy interesante, no es el usual proyecto que consiste en la ayuda directa en pueblos rurales, construcciones sustentables ni nada de eso, pero es un proyecto que va a ayudar igual o más que los otros en el tema social.

La cultura latina es asfixiada en los medios por los estándares y cultura estadounidense, la imagen que se tiene de los latinos no es una representación verdadera de cómo es, por ejemplo: pueden llegar a ser desde migrantes hasta rateros, y la imagen del típico “American Dream”, el latino pobre, que vive en unas condiciones terribles en su país e ilegalmente se va a estados unidos y empieza a trabajar, ganar dinero hasta que puede tener una vida con una calidad digna.

Para poder contrarrestar esto, se debe de actuar. Que mejor manera y medio de hacerlo que el audiovisual. Esta manera, es una herramienta clave en el proceso de comunicación de los humanos, y por ende de la publicidad. Que es de las mejores maneras de difusión de información.

Una de las fuentes claves para la publicidad en cuanto a contenido son los bancos de imágenes, el que nosotros, estudiantes mexicanos quienes vivimos en carne propia la verdadera cultura latina, creemos contenido para estos bancos de imágenes.

Poco a poco, si iniciamos una tendencia, los bancos de imágenes tendrán un contenido más representativo y por esto, también la publicidad y lo que se ve en el mundo.

### **Capítulo III. DISEÑO DE PROPUESTA DE MEJORA**

### 3.1 Enunciado del proyecto

La falta de una verdadera representación mexicana o latina en los bancos de imágenes fue el incentivo para este proyecto. El identificar tendencias es también parte muy importante del núcleo del proyecto que nos hizo posible aterrizar y tener una idea del proyecto más concreta. Nosotros, identificamos tendencias y las adaptamos al ambiente mexicano, sus materiales y sus elementos más típicos. Para poder dar una solución al problema que hay actualmente en los bancos de imágenes, el proyecto tiene como propósito crear contenido que verdaderamente refleje la esencia mexicana o latina.

En mi proyecto individual, decidí aplicar todos mis conocimientos y técnicas en la fotografía para poder crear series de imágenes con el propósito del proyecto.

### 3.2 Metodología

La primera parte del curso fue dedicada a la iniciación y profundización de la teoría de los elementos en los cuales íbamos a basar todo el proyecto. Para esto, tuvimos varias sesiones de capacitación y de apropiación de información por parte de las maestras sobre las tendencias y otros elementos claves del proyecto como el conocimiento de la industria creativa. El conocer sobre esta industria, nos abrió un panorama mucho más realista de lo que nos espera en el campo de trabajo actual.

Como parte de este proceso, se nos otorgaron muchos recursos diferentes para lograr una apropiación de los conocimientos exitosa. Uno de los recursos que más me sirvieron fue la visita de diferentes profesionistas de la industria quienes nos dieron una mirada, testimonio sobre la actual situación y de su propio camino en su carrera.

En conjunto de la capacitación sobre los respectivos temas, fuimos instruidos para crear un libro, nuestro propio trendbook el cual tenía como objetivo sintetizar en el

mismo la serie de tendencia y materiales regionales, que como explicare más adelante, elegimos.

Por medio de paginas web especialistas en "coolhunting" proporcionadas por las maestras, cada quien hizo su búsqueda sobre tendencias para así poder identificar las que nosotros creíamos mas importantes. Con nuestra búsqueda realizamos nuestras propias "ScanCards" (anexos) de las tendencias relacionadas con nuestros materiales regionales. Después de cada quien hacer su investigación, pusimos en común todos nuestros resultados para volver a hacer la identificación de las tendencias más exitosas del momento. Las tendencias elegidas fueron:

- Escala Humana.
- Polígonos.
- Desenchufar.
- Flatlay.
- Naturaleza.
- Acuarela.

Al tener las tendencias y conociendo bien su concepto, en conjunto trabajamos en un proceso de creación de nombre en el cual era indispensable tuviera una influencia mexicana muy grande. El proceso comenzó con una dinámica en la cual el grupo se dividió en dos y cada mitad tenia que hacer una lluvia de ideas con conceptos clave de las tendencias así creando una especie de mapa mental con los conceptos. Después pusimos en común los resultados.

Al tener los conceptos clave listos, volvimos a hacer una dinámica para dar con el nombre de cada tendencia. Estos nombres tenían que tener una relación muy grande con conceptos mexicanos. Cada grupo al tener listos sus resultados, los dio a conocer al resto del salón y en conjunto votamos por los nombres que más nos gustaron y así dimos con los nombres:

- Escala Humana - **Dualidad dimensional.**
- Polígonos - **Polilátero.**
- Desenchufar - **Hikuri.**
- Flatlay - **Akopa**
- Naturaleza- **Wimakame.**
- Acuarela - **Sin contorno**

También, en el mismo proceso elegimos diferentes tipos de materiales y procesos artesanales típicos de la región. La idea de elegir estos materiales fue poder adaptarlo a las tendencias para crear contenido inspirado en las tendencias y los materiales. Los que elegimos fueron:

- Barro rojo.
- Canteras.
- Cerámica.
- Chaquira.
- Metalistería.
- Piedra volcánica.
- Talavera.
- Vidrio soplado.

Toda esta información fue recopilada y moldeada para poder crear nuestro propio libro de inspiración. El grupo se dividió en equipos los cuales tenían una responsabilidad diferente por ejemplo, la redacción, edición, diseño e encargados de imágenes. Este último fue el trabajo de mi equipo. Nosotros nos dedicamos a buscar imágenes que pudieran ilustrar lo que se necesitaba decir o mostrar, como también ir a tomar fotos nosotros mismos para tener contenido visual cien por ciento propio, yo tuve la tarea de ir al municipio vecino de Tonalá en donde pude encontrar una gran variedad de artículos a fotografiar.

Para todo esto, también en este mismo lapso de tiempo cada quien estaba realizando en individual nuestro libreta de bocetaje (anexos). Este proceso fue tenía en concreto un objetivo, poder llegar a crear o descubrir nuestro propio estilo. Este estilo es en el que nosotros basamos todo nuestro trabajo final que es, crear contenido realmente mexicano para bancos de imágenes.

Mi proceso de mi libreta de bocetaje me gustó mucho, porque en vez de buscar algún estilo, me afirmó y me dio seguridad en mi trabajo. Me hizo darme cuenta realmente que yo ya tengo un estilo muy marcado en mi fotografía. Considero que tengo un muy buen nivel en la fotografía en cuanto a técnica y composición. He podido crear mi propio estilo gracias al manejo que tengo de la luz natural en conjunto con mis composiciones. Puedo definir mi estilo como una fotografía viva, espontánea, llena de luz, natural.

Después de haber concluido mi etapa del reafirmamento de mi estilo pasé al proceso en el cual elegí en qué tendencias iba yo a basar mi trabajo final. Por lo mismo de la naturaleza de mi estilo decidí que una de las tendencias las cuales iba a trabajar es Hikuri (desenchufar), esta tendencia va muy de la mano con composiciones y usos de luz como los que yo hago. Creo que uno de mis mayores fuertes es poder reflejar la paz y naturalidad de un momento o lugar.

La otra tendencia que elegí fue Akopa, esta tendencia se rige por un estilo de fotografía que consiste en fotografiar todo desde arriba en un ángulo perfecto de 90 grados y los elementos están acomodados sobre una superficie plana creando un conjunto. Así que la decidí aplicar para mostrar algunos de los platillos que más nos caracteriza como país: los tacos, los huevos y el guacamole.

### 3.3 Cronograma o plan de trabajo

Teoría:

Agosto, 18	Industria creativa y contexto.
Agosto, 22	Identificación de tendencias.
Agosto, 25	El emprendurismo, tips.

Actividades:

Agosto, 29	Scan cards y matriz de identificación.
Septiembre, 01	Definir estilo.
Septiembre, 05	Conceptos clave del microstocking.
Septiembre, 12	Taller de tendencias (selección y adaptación).

Entregas:

Septiembre, 8	Entrega Scketchbook #1.
Septiembre, 19	Entrega Scketchbook #2
Septiembre, 25	Entrega Scketchbook #3
Septiembre, 29	Ensayo de apropiación del tema.
Octubre, 3	Entrega Scketchbook #4
Octubre, 10	Anteproyecto
Octubre, 15	Entrega Scketchbook #5
Octubre, 31	Paráfrasis invitados.
Noviembre, 14	Entrega trabajo individual #1
Noviembre, 18	Entrega trabajo individual #2
Noviembre, 24	Entrega trabajo individual #4
Noviembre, 28	Fecha oficial entrega trabajo final.

Invitados:

Septiembre, 8	Daniel moreno
Septiembre, 15	Alejandro Colmenero.
Septiembre, 19	Alejandra Barba, Memo plastilina

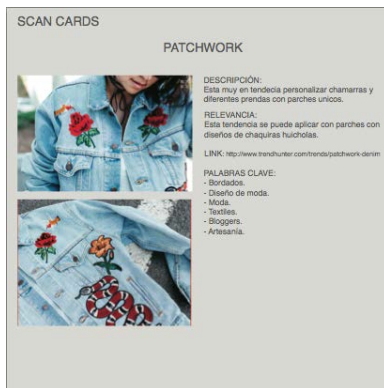
## Capítulo IV. DESARROLLO DE PROPUESTA DE MEJORA

Cada actividad tuvo su propio proceso, nuestras primeras sesiones cuando fue de teoría se nos presentaron presentaciones de un contenido muy interesante para poder sumergirnos en el tema de la industria creativa y así poder entender su esencia.

Varias de las actividades fueron realizadas en clase y expuestas ahí mismo.

El proceso en el cual realizamos las “ScanCards” y matrices me gusto mucho porque fue muy ilustrativo y práctico. De esta manera pude absorber mejor el conocimiento. Estas fueron las que yo realice:

1)



2)



3)



1) Seleccioné la tendencia de los parches sobre las prendas, en especial las chamarras de mezclilla, adaptándolas a los materiales mexicanos. Mi idea fue crear parches con chaquiras y diseños mexicanos para lograr un look totalmente en tendencia con una influencia mexicana muy fuerte.

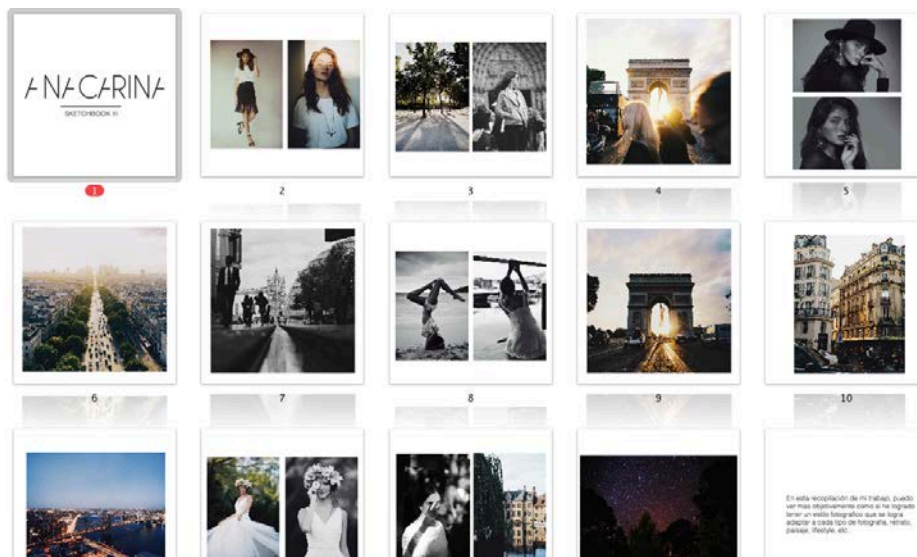
3) Me llamó mucho la atención esta tendencia, porque puede ser aplicada con nuestros bordados típicos y crear artículos que son parte de la tendencia actual.

4) El minimalismo hasta en la cocina es tendencia actual, por eso me pareció muy interesante el crear elementos de cocina como típicamente se realizan en la región, pero con un diseño más moderno conservando los procesos y materiales originales.

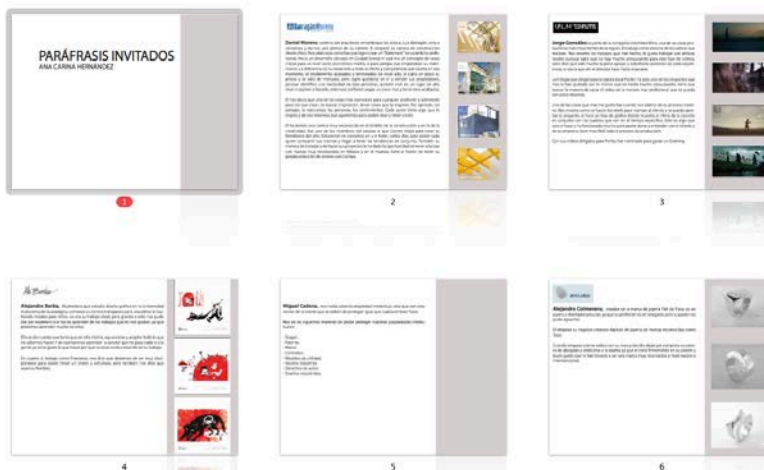
Al terminar las “ScanCards” realizamos las matrices de cada una.



Para mi proceso de mi libreta de bocetos integré parte de mi trabajo en uno solo para poder ver si yo ya tenía un estilo propio y poder identificar cuál era.



Para poder absorber de manera correcta los conocimientos impartidos por los invitados a las clases, tomamos notas de sus exposiciones y después realizamos una síntesis de cada uno de ellos.



## Capítulo V. PRODUCTOS, RESULTADOS E IMPACTOS GENERADOS

### Productos finales y resultados obtenidos:

- Un libro de inspiración o “Trendbook” realizado por todo el grupo.
- Dos series de fotografías individuales para contenido de bancos de imágenes.
- Impacto: el impacto principal que yo considero, es el mismo que este proyecto deja en mí. Como comenté antes, en la realización de la libreta de bocetaje pude darme cuenta de que yo tengo un estilo propio de fotografía y es enriqueció mis ganas de querer seguir creando contenido. El siguiente impacto que será ya que todo el contenido este en línea, será el poder dar al mundo una imagen verdadera de México, no la que se cree que es y la que hay en los bancos de imágenes.

## Capítulo VI. APRENDIZAJES INDIVIDUALES Y GRUPALES

### 6.1 Aprendizajes profesionales: competencias reforzadas y conocimientos adquiridos.

Parte de la que más me gustó del curso y de verdad siento que me ayudo mucho, porque desde hace tiempo sentía la necesidad de reforzar mi trabajo y no encontraba cómo. En este proyecto se nos instruyó todo sobre que es la industria creativa y porqué somos parte de ella. En la actualidad está teniendo un auge que antes no tenía y por fin se están desarrollando leyes y lineamientos para poder seguirla como cualquier industria.

Como fotógrafa de profesión desde el comienzo me ha costado mucho trabajo el poder ponerle un precio a mi trabajo ¿Porqué? Porque por lo mismo que es parte de la industria creativa, la mayoría de mis productos no son tangibles, entonces me parecía muy subjetivo y difícil poder ponerle un precio.

Con la ayuda de las maestras y sus conocimientos pude llegar a un sistema mucho más objetivo y estandarizado para poder ponerle precio a mi trabajo. Para

ayudarnos a hacer esto, realizamos una actividad con una metodología de “business model canvas” (anexos) en la cual pusimos información como nuestra propuesta de valor, relación con el cliente, costos, canales, recursos y fuentes de ingresos. Esto me ayudo mucho porque al ponerlo en escrito y de manera estructurada me dio una idea mucho más limpia de lo que verdad vale mi trabajo.

## **6.2 Aprendizajes sociales:**

Este proyecto lo valoro mucho, porque es una forma de poder aportar a la sociedad con mi propio trabajo. Me parecía un poco difícil encontrar formas de ayudar a la sociedad mediante la fotografía que no fueran exposiciones y donaciones.

Aquí aprendí una nueva e importantísima forma de poder ayudar a mi país por medio de mi fotografía: el poder dar a conocer como realmente es mediante bancos de imágenes. Y esta forma me parece ideal, ya que las fotografías de los bancos de imágenes normalmente son utilizadas para medios publicitarios. Y de una manera indirecta pero directa, yo estaré colaborando para que se difunda una imagen real de México por medio de mis fotografías.

## **6.3 Aprendizajes éticos**

El actuar ético en nuestra sociedad es algo indispensable para que podamos llegar al bien común.

Desde pequeña, cuando veía los comerciales de la televisión en donde vendían productos “maravilla” que en verdad eran una farsa, me molestaba y me preguntaba ¿Quién permite que se engañe de esa forma a las personas?

En mi carrera, Publicidad y Comunicación Estratégica, somos directamente responsables de eso. La ética es un valor importantísimo porque estamos a cargo de los medios, de lo que la gente ve y cree. Por eso, tenemos que siempre basarnos en información real y nunca maximizarla por los beneficios económicos.

## 6.4 Aprendizajes en lo personal [Reflexión de lo que la experiencia ha aportado en y para tu vida.]

Uno de los conocimientos más grandes que me dió, aunque es del aspecto profesional, el darme cuenta de mi propio estilo y esencia, lo considero muy personal porque al descubrir esto se creo en mi una sensación de confianza hacia mi misma. Ahora tengo una seguridad mucho más grande de lo que soy y lo que hago.

También me aportó mucho sobre el trabajo en equipo, porque yo como fotógrafa estoy acostumbrada a trabajar sola y hacer las cosas a mis tiempos. El trabajar en conjunto del grupo me abrió el panorama a ser mucho mas paciente y también mas eficiente porque otros dependían de mi y yo de ellos.

## Capítulo VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 7.1 Conclusiones:

Con varios procesos a la vez y cada uno de ellos relacionados entre sí, fue la combinación perfecta para poder llegar a obtener los conocimientos y competencias requeridas para poder desarrollar el proyecto final.

Cada una de las actividades con sus propósitos en especifico eran elementos clave para poder lograr una homogeneidad en el proyecto. Para mi fueron de mucha ayuda ya que en una mezcla de trabajo en equipo e individual, pude llegar a conocerme más a mi misma y a mí en el ámbito profesional.

La teoría adquirida en el proyecto es de gran valor porque es impartida por dos maestras, quienes ya tienen experiencia en la industria creativa y también hablan por su propia experiencia. De esta manera nos dieron una forma más realista de ver nuestro trabajo y la misma industria.

## 7.2 Recomendaciones